

# Basilic

*Le basilic est en quelque sorte, un lézard muté par les énergies magiques qui aurait grossi de manière disproportionnée. Comme cela va de soit, il est lui aussi bien plus puissant qu'un simple lézard...*

Basilic : 325pts

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Basilic	8	4	4	5	6	6	5	5	6

**Taille d'unité :** 1

**Type d'unité :** Monstre

## Règles spéciales :

**Peau écailleuse (4+), Terreur, Rapide, Attaques empoisonnées, Guide des forêts, Flegme, Aura de Vitriol, Regard Maléfique**

**Flegme :** Le Basilic lance 3d6 pour tous ses tests de commandement et ignore le résultat le plus haut.

**Aura de Vitriol :** L'aura corrompu du Basilic affecte tous ceux qui s'en approchent, réduisant leurs armes en poussière et leur infligeant une mort lente et douloureuse. Au début de chaque round de corps à corps, lancez 1D6 pour chaque figurine participant à un combat dans lequel le Basilic est engagé (y compris les figurines amies, mais pas le Basilic lui-même!). Au premier round de combat dans lequel le Basilic est engagé, une blessure est infligée sur un résultat de 6+, au second round, sur un résultat de + et ainsi de suite jusqu'à un maximum de 2+. L'aura de Vitriol n'autorise ni sauvegarde d'armures, ni sauvegardes de Régénération, les sauvegardes invulnérables fonctionnent normalement ainsi que les résistances à la magie.

**Regard maléfique:** Le Basilic peut concentrer sa sombre malice sur une seule cible, son regard est si puissant qu'il perce les plus lourdes armures et chairs.

Une fois par phase de tir le Basilic peut choisir une seule figurine à moins de 18ps, en ligne de vue et n'étant pas engagée au corps à corps. Il peut même viser un personnage indépendant au sein d'une unité tant qu'elle est au premier rang ou qu'elle peut clairement être vue par le basilic. Effectuez un jet pour toucher, contre la cible comme pour un tir. Si il réussit, lancez 1D6 et utilisez le tableau suivant pour déterminez les effets du regard maléfique :

## 1D6 Résultat

1 : La cible esquive le regard du basilic, ce dernier n'a aucun effet !

2-3 : La peau de la cible est horriblement brûlée et cloquée par le regard du Basilic.

L'Initiative de la figurine est réduite de 1 et ce jusqu'à la fin de la partie.

4-5 : Le regard du basilic transperce le corps du malheureux. La cible subit une seule blessure sans sauvegarde d'armure.

6 : Le corps de la victime est réduit à un petit tas de chair fumante. Elle est immédiatement retirée comme perte quelque soit son nombre de PV, et si elle faisait partie d'une unité, le reste de l'unité doit effectuer un test de panique. Aucune sauvegarde d'aucune sorte ne peut être tentée contre cette attaque.

