

Mourngul

Le Mourngul est un choix de Monstre Asservi en tempête de magie.

Mourngul :

160pts/figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type d'unité
Mourngul	6	5	0	5	5	5	3	4	8	Monstre

Taille d'unité : 1

Equipement : arme de base

Règles Spéciales

Terreur, Indémoralisable, Instable, Chasseur de l'obscurité, Froid mortel, Carnophage, Guide des Obstacles, Attaque de Morsure (Coup Fatal)

Chasseur de l'obscurité

Un Mourngul est une créature faite d'ombre et de brouillard glacé. Malgré sa taille il reste invisible dans l'obscurité et même dans la lumière du jour ne semble qu'être un mirage démoniaque. Le Mourngul bénéficie de la règle spéciale *Sauvegarde invulnérable (5+)* contre les attaques de Tir, les sorts de Dommage direct et les projectiles magiques.

Froid mortel

Toute figurine en contact socle à socle avec le Mourngul suit la règle spéciale *Frappe toujours en dernier*. De plus, le Mourngul est immunisé aux effets des règles spéciales basées sur le froid et prenant effet en cas de contact socle à socle, comme le *Frisson paralysant* du Mégastodonte et *Aura de froid* des Yétis.

Carnophage

Pour chaque PV qu'il fait perdre à l'ennemi en corps à corps, le Mourngul peut récupérer un PV précédemment perdu au cours de la bataille, qui ne peut pas servir à lui faire dépasser son total initial de points de vie.