



Armée du LION LANNARS

Héros / Magiciens

AGONN

(Héros)

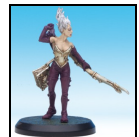
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	3	3	4	66
Objet magique : Épée de rapidité						



CAELIA

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	1 + 1	3	2	3	4	63
Objet magique : Épée de puissance						



LA CHIMÈRE

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	4 + 4 + 4	0	5	4	4	129
Sorts : Téléportation + 1 sort au choix						



DANIL

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	4	3	4	72
Objet magique : Armure d'argent						



KELGAR

(Héros)

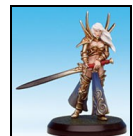
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4	0	3	3	4	78
Objet magique : Épée de massacre						



LA LIONNE ROUSSE - FANTASSIN

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5 + 5	0	4	5	4	102
Objet magique : Brassards d'endurance						



LA LIONNE ROUSSE - CAVALIER

(Capacité : Allonge)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5	0	5	5	4	153
Objet magique : Amulette d'obsidienne (sort : Soif de sang)						



MÉLIADOR (Capacité : Éclaireur)

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	2 + 2	0	2	4	4	66
Sorts : Boule de feu, Mur de feu						



MISAN

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	1 + 1	0	1	3	4	30
Sorts : Paralysie + 1 sort au choix						



SARDAR

(Magicien)

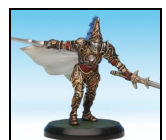
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4	0	2	4	4	75
Sorts : Mur de feu + 1 sort au choix						



VALDEMAR

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4 + 4	0	4	4	4	111
Objet magique : Épée de puissance						



TROUPES

ARCHER

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	1	3	1	2	1	16



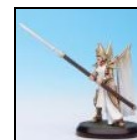
GARDE (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Porte étendard, Musicien, Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	0	3	2	1	15



VALKYRIE (Capacité : Allonge) (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Musicien, Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4	0	3	2	1	20



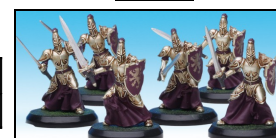
JOUEUR D'ÉPÉE (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Porte étendard, Musicien, Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5	0	3	2	1	19



PALADIN (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Porte étendard, Musicien, Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	0	4	2	1	17



FAUCHEUR (Capacité : Éclaireur) (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	2	1	2	1	22



GARDE ROYAL (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Porte étendard, Musicien, Mystique)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5	0	4	3	1	22



CHEVALIER (Capacité : Allonge) (Combattants spéciaux (coût +8pts) : Porte étendard, Musicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	4 + 4	0	5	4	2	55

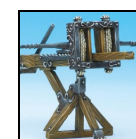


BALISTE (Artillerie Perforante)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
6"	-	5	-	-	-	30

SERVANT DE LA BALISTE

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	0	1	2	1	11



COMBATTANTS SPÉCIAUX

Pour chaque combattant spécial sélectionné, l'armée doit comporter au moins deux figurines « standard » du même type (Garde, Paladin, etc...)

Les effets des combattants spéciaux ne s'appliquent qu'aux combattants de même type.

Porte étendard : Les figurines du même type dans un rayon de 3" bénéficient de +1 à leur Mental (maximum 5).

Musicien : Les figurines du même type dans un rayon de 3" bénéficient de +1 à leur attaque de Mêlée (maximum 5).

Mystique : Les figurines du même type dans un rayon de 3" bénéficient de +1 à leur Armure (maximum 5).

