



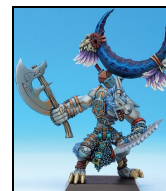
Armée du LOUP WOLFEN

Héros / Sorciers

ASGARH (Capacité : Effrayant)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5 + 5	0	3	4	4	144
Objet magique : Lames du massacre						



DELIOX

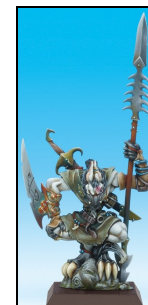
(Sorcier)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5	0	2	3	4	120
Sorts : Malédiction + 1 sort au choix						

KARNYRAX

(Sorcier)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	0	2	3	4	93
Sorts : Soif de Sang + 1 sort au choix						



ISAKAR (Capacité : Désengagement)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	2	2	3	4	117
Objet magique : Armure d'argent						



ONYX

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	0	3	3	4	99
Objet magique : Lames du massacre						

ORHAÏN

(Sorcier)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	1	3	4	54
Sorts : Paralysie + 1 sort au choix						



SÉRÉTHIS (Capacité : Allonge)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	0	2	3	4	102
Objet magique : Ceinture de furtivité						



SYRIAK

(Sorcier)

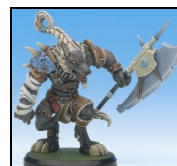
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	3 + 3	0	2	3	4	69
Sorts : Invocation d'Animae Sylvestre* + 1 sort au choix						



Y'ANRYLH (Capacité : Effrayant)

(Héros)

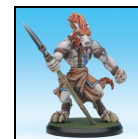
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5	0	3	5	4	144
Objet magique : Brassards d'endurance						



TROUPES

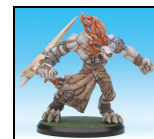
CHASSEUR (Capacité : *Allonge*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5	1	2	2	2	40



CROC (Combattants spéciaux (coût +8pts) : *Gardien des runes, des sépultures, Repenti*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	5	0	2	2	2	27



VESTALE (Combattants spéciaux (coût +8pts) : *Gardien des runes, des sépultures, Repenti*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5	0	2	2	2	30



GRAND CROC (Combattants spéciaux (coût +8pts) : *Gardien des runes, des sépultures, Repenti*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	5 + 5	0	2	2	2	42



TRAQUEUR (Capacité : *Désengagement*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5	2	2	2	2	42



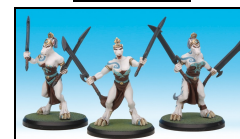
TRAQUEUR D'OMBRE (Capacité : *Éclaireur*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 3	0	2	2	2	46



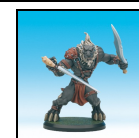
VESTALE SACRÉE (Combattants spéciaux (coût +8pts) : *Gardien des runes, des sépultures, Repenti*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	0	2	2	2	45



PRÉDATEUR SANGLANT (Capacité : *Effrayant*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5	0	3	3	2	54



WORG (Capacités : *Effrayant*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5	0	4	3	2	59



ANIMAE SYLVESTRE

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	2	0	1	2	1	13



COMBATTANTS SPÉCIAUX

Pour chaque combattant spécial sélectionné, l'armée doit comporter au moins une figurine « standard » du même type (Gardien des runes, Gardien des sépultures, etc...)

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

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

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

Repenti : Peut annuler une touche, une fois par tour, pour une figurine du même type à son contact (lui y compris).

* *Invocation d'Animae sylvestre* : Les créatures invoquées par le sort ont un coût de 13 points. Ceci constitue une exception aux règles qui fixe le maximum à 10 points. Ce sort peut être choisi comme « sort au choix » par les magiciens/sorciers Wolfen.