



Armée du BÉLIER ARCHÉRON

Héros / Magiciens

AZAËL

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	2	3	4	60
Sorts : Malédiction + 1 sort au choix						



CHAGALL

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3 + 3	0	1	3	4	72
Objet magique : Épée de puissance						



CMYR DE VANTH

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	3	2	3	4	87
Objet magique : Bracelets d'Endurance						

EJHIN DE VANTH

(Magicien)

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



FEYD MANTIS (Capacité : Effrayant)

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4	0	4	4	4	99
Sorts : Rayon de mort + 1 sort au choix						



GANZHYR D'HESTIA

(Capacité : Allonge)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5	0	3	4	4	138
Objet magique : Amulette d'obsidienne (sort : Soif de Sang)						

LA GORGONE (Capacité : Effrayant)

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	1	3	4	66
Sorts : Paranoïa + 1 sort au choix						



LE GRAND CRÂNE

(Capacité : Effrayant)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4 + 4	0	4	4	4	123
Objet magique : Armure d'argent						



MELMOTH

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4 + 4	0	3	3	4	102
Objet magique : Amulette d'obsidienne (sort : Soif de Sang)						



RHÉA DE BRISIS

(Capacité : Effrayant)

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	2 + 2	0	2	4	4	63
Sorts : 2 sorts au choix						



TROUPES

THRALL

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
6"	2	0	1	2	1	8

GUERRIER CRÂNE (Capacités : Effrayant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
6"	4 + 4	0	4	2	1	35



GOULE

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

PALADIN NOIR

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

PALADIN CRÂNE (Capacités : Effrayant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5 + 5	0	5	3	1	43

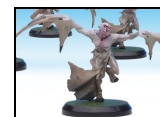


GARGOUILLE

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	4 + 3	0	2	2	2	38

WAMPHYR

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	5 + 4	0	2	3	1	30



CERBÈRE (Capacités : Effrayant, Éclaireur)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3 + 3	0	1	2	2	40

CENTAURE LOURD (Capacité : Allonge)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5	0	4	4	2	58

PORTE DES ENFERS

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
0"	-	-	3	-	4	15

GOLEM DE CHAIR (Capacités : Effrayant, Puissant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5	0	5	5	4	171



COMBATTANTS SPÉCIAUX

Pour chaque Guerrier Crâne sélectionné, l'armée doit comporter au moins 4 Thralls.

Pour chaque Paladin Crâne sélectionné, l'armée doit comporter au moins 2 Paladins noirs.

Les Guerriers Crâne et Paladins Crâne peuvent être de 4 types : Abyssal, Nécromant, Régénérant, Toxique.

Les effets des Guerriers Crâne ne s'appliquent qu'aux Thralls et Guerriers Crâne.

Les effets des Paladins Crâne ne s'appliquent qu'aux Paladins Noirs et Paladins Crâne.

Abyssal : Les figurines affectées dans un rayon de 3" autour de la figurine bénéficient d'un mouvement de 12".

Nécromant : Une fois par tour, quand la figurine élimine un ennemi en mêlée, elle peut remettre en jeu à son contact, un combattant éliminé de type Thrall ou Paladin Noir selon le cas.

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

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

Porte des enfers : Les figurines du Bélier en contact avec une porte des enfers en début ou en fin de mouvement peuvent se téléporter gratuitement au contact d'une autre porte des enfers. Les portes des enfers peuvent être déployées sur tout le terrain.

TITAN (HÉROS):

BÉLIAL (Capacités : Effrayant, Puissant, Allonge)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
18"	5 + 5 + 5 + 5	0	5	5	4	213

Objet magique : Ceinture d'argent, Lames du massacre



