Armée du GRIFFON TEMPLE

Héros / Magiciens

Abel *(Héros)*

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

Arkhos *(Héros)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*3 + 3 + 3*	*0*	*3*	*3*	*4*	*84*
Objet magique : Armure d'argent						

Kyrius *(Héros)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*5 + 5*	*0*	*3*	*3*	*4*	*90*
Objet magique : Fléau de massacre						

Melkion *(Magicien)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*4 + 4*	*0*	*3*	*3*	*4*	*78*
Sorts : Boule de feu, Mur de feu						

Mira *(Magicien)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*4 + 4*	*0*	*2*	*3*	*4*	*72*
Sorts : Soif de sang + 1 sort au choix						

Sered *(Héros)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*4 + 4*	*0*	*3*	*3*	*4*	*78*
Objet magique : Amulette d'Obsidienne (sort : Soif de Sang)						

Severian *(Héros)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*3 + 3*	*0*	*3*	*4*	*4*	*69*
Objet magique : Épée de rapidité						

Tarkhyn *(Magicien)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	*3 + 3*	*0*	*4*	*3*	*4*	*72*
Sorts : Rayon de mort + 1 sort au choix						

Thurbard - Fantassin *(Héros)*

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

Thurbard - Cavalier *(Héros)*

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15"	*3 + 3 + 3*	*0*	*4*	*4*	*4*	*99*
Objet magique : Épée de puissance						

Troupes

Fusilier

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

Lancier (Capacité : *Allonge*)
(Combattants spéciaux (*coût +5pts*) : *Porte étendard, Musicien, Mystique*)

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

Chasseur de démons (Capacité : *Éclaireur*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9″	*3*	*1*	*1*	*2*	*1*	*19*

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

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9″	*4*	*0*	*4*	*2*	*1*	*19*

Exécuteur

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9″	*4 + 4*	*0*	*2*	*3*	*1*	*24*

Garde Prétorien (Combattants spéciaux (*coût +5pts*) : *Porte étendard, Musicien, Mystique*)

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

Cavalier de la Rédemption (Capacité : *Allonge*)
(Combattants spéciaux (*coût +8pts*) : *Porte étendard, Musicien*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
15″	*3 + 3*	*0*	*4*	*3*	*2*	*44*

Canon (Artillerie Explosive)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
6″	-	*5*	-	-	-	*60*
Servant du Canon						
9″	*1*	*1*	*3*	*2*	*1*	*14*

Combattants Spéciaux

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

Titan :

Griffon (Capacités : *Puissant*, *Effrayant*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	*5 + 5 + 5 + 5*	*0*	*5*	*4*	*4*	*204*
Objet magique : Plumes d'argent, Griffes de massacre						