



Armée du Serpent

Héros / Magiciens

AYANE

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4 + 4	0	2	4	4	75

Objet magique : Soiries de rapidité



BREGAN

Capacités : Allonge, Acharné

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5 + 5	0	4	4	4	123

Objet magique : Hache de massacre



**DRACONIA
(FANTASSIN)**

Capacités : Allonge

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5 + 5	0	3	4	4	102

Sorts : Malédiction + 1 sort au choix



**DRACONIA
(MALDORÉE)**

Capacités : Tir à effet de zone (explosif)

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	5 + 5 + 5	3	4	5	4	186

Sorts : Malédiction + 1 sort au choix



S'ERUM

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	4 + 4	5	3	4	4	129

Objet magique : Fusil de précision (+1 au Tir, -1 à l'Armure des ennemis au tir)



S'YGMA

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	3 + 3	0	2	4	4	66

Objet magique : Ombrelle d'obsidienne (1 sort au choix)



Troupes

ESCLAVE
(Troupe)
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

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

**ESCLAVE
ARCHER**
(Troupe)

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

**ESCLAVE
LANCIER**
(Troupe)
Capacités : Allonge
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	0	3	2	1	18

SYHÉE
(Troupe)
Capacités : Allonge
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	4	0	2	2	1	18

GOULE
(Troupe)
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

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

DÉCHU
(Troupe)
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

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

APOSTAT
(Troupe)
Capacités : Acharné
Combattants spéciaux : Disciple de l'Enskëm, Prophète vicié (coût +5 pts)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	5 + 5	0	4	3	1	37

**ARCHER
SERPENT**
(Troupe)
Capacités : Visée

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	2	3	3	3	2	41

**GUERRIER
SERPENT**
(Troupe)
Capacités : Allonge
Combattants spéciaux : Sydion (coût +5 pts)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	5	0	3	3	2	36

**VORTIRAN
SERPENT**
(Troupe)
Capacités : Enchaînement
Combattants spéciaux : Sydion (coût +5 pts)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
12"	5 + 5	0	4	4	2	56

BALISTECapacités : *Perforant*

(Artillerie)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
6" / 3" / 0"	-	5	-	-	-	30

SERVANT DE LA BALISTE

(Troupe)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
9"	3	0	2	2	1	13

MALDOREECapacités : *Tir à effet de zone (explosif)*

(Troupe)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	5 + 5	3	4	4	2	77

FILS DE VORTIRISCapacités : *Puissant, Effrayant, Tir à effet de zone (explosif)* (Titan)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Mental	PV	Coût
Vol	5 + 5 + 5 + 5	5	5	5	4	267

Objets magiques : Ecailles d'argent, Griffes de massacre

Combattants Spéciaux

Pour chaque combattant spécial sélectionné, de type Disciple de l'Enskëm ou Prophète vicié, l'armée doit compoter au moins deux figurines "standard" du même type (Esclaves, Syhée, Déchu ou Apostat).

Pour chaque combattant spécial sélectionné, de type Sydion, l'armée doit compoter au moins une figurine "standard" du même type (Guerrier ou Vortiran).

Disciple de l'Enskëm: Les figurines du même type dans un rayon de 3" imposent une attaque de mêlée de moins à leur rencontre

Prophète vicié: Les figurines du même type dans un rayon de 3" peuvent relancer un jet de Mêlée ayant échoué

Sydion: Les figurines du même type dans un rayon de 3" peuvent relancer un jet de Moral ayant échoué

Nouvelles capacités

Acharné: Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il est retiré du champ de bataille après la phase de Moral

Visée: +1 à la valeur de Tir si la figurine ne s'est pas déplacé lors de la phase de Mouvement

Enchaînement: Chaque 1 obtenu sur un jet d'attaque au corps à corps donne droit à un jet d'attaque supplémentaire