

Empire des Hommes : Prédéfinie 1.06



Alignement : Bon

Héros

Sergent

29 pts

- **Armure légère** (3 pts), **Bouclier** (1 pts), **Hache** (1 pts)
- Stratège (1), Véloce
- Debout ! [1PC]
- Chef, Humain, Soldat

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	5+	0	4+	2

Guerrier

Milicien

9 pts

- **Arc** (2 pts), **Epée** (1 pts)
- Humain

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	6+	6+	6+	0	6+	2

[2X] Soldat

16 pts

- Armure légère, **Arbalète** (2 pts)
- Repli stratégique [1PC]
- Humain, Soldat

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	5+	1	5+	2

[2X] Soldat

16 pts

- Armure légère, **Bouclier** (1 pts), **Epée** (1 pts)
- Repli stratégique [1PC]
- Humain, Soldat

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	5+	5+	5+	1	5+	2

Spécialiste

Chevalier

26 pts

- Armure lourde, **Bouclier** (1 pts), **Epée** (1 pts)
- Expert (1) [Défense], Loyal, Sans peur
- Pour la gloire [0PC]
- Chevalier, Humain

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	4+	5+	4+	2	5+	2

Magicien

22 pts

- Stratège (2)
- Contresort [1PC]
- Humain, Sorcier

Mv	Co	Ti	De	Ar	Es	Sa
5	6+	4+	6+	0	3+	2

Total 150
Figurines 8

Mémo

Equipement

Arbalète	<i>Portée 24 pas, Perforant (1), Rechargement</i>
Arc	<i>Portée 24 pas</i>
Armure légère	<i>Armure 1</i>
Armure lourde	<i>Armure 2</i>
Bouclier	<i>Expert (1) [Défense], invalide si l'adversaire a un bonus de Félonie.</i>
Epee	<i>Expert (1) [Combat]</i>
Hache	<i>Perforant (1)</i>

Compétences

Expert (1) [Défense]	<i>1 relance sur un jet de Défense</i>
Loyal	<i>La figurine ne peut pas attaquer un ennemi dans le dos ou A terre.</i>
Sans peur	<i>La figurine ne subit pas les effets de la compétence Effrayant</i>
Stratège (1)	<i>La figurine octroie un bonus d'1 point de Commandement en début de tour.</i>
Stratège (2)	<i>La figurine octroie un bonus de 2 points de Commandement en début de tour.</i>
Véloce	<i>La figurine peut réaliser 1 action supplémentaire par activation.</i>

Capacités

Contresort [1PC]	<i>Effectuez un jet d'Esprit, si vous obtenez 2 réussites minimum, annulez un sort ennemi qui cible la figurine ou une figurine amie à moins de 6 pas.</i>
Debout ! [1PC]	<i>Jusqu'à 3 guerriers amis à moins de 6 pas perdent leur état A terre.</i>
Pour la gloire [0PC]	<i>La figurine gagne Acharné si elle est au contact d'une figurine de soutien.</i>
Repli stratégique [1PC]	<i>La figurine acquiert Insaisissable pour une action de retraite.</i>