



LISTE 2000PTS AMICALE

Seigneur 335 pts (17%)

Héros 374 pts (19%)

Base 581 pts (29%)

Spéciale 540 pts (27%)

Rare 170 pts (9%)

DESOSSEUR #1 335 POINTS
Désosseur • Seigneur

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Désosseur	6	4	3	4	5	5	3	4	8	Infanterie monstrueuse (personnage)
Equipements	Arme de base									
Règles spéciales	Charge Ogre • Immunisé au Poison • Peur									
Objets magiques	Talisman de Préservation • Icône de Fer Maudit • Lames d'Escremeur									
Magie	Un Désosseur est un Sorcier de Niveau 3 qui utilise le domaine de la Gastronomancie, des Cieux, de la Bête ou de la Mort.									
Remarques	Si vous alignez un ou plusieurs Boucher/Désosseur dans votre armée, au moins l'un d'entre eux doit utiliser le domaine de la Gastronomancie									

BOUCHER #1 185 POINTS
Boucher • Héros

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Boucher	6	3	2	4	5	4	2	3	7	Infanterie monstrueuse (personnage)
Equipements	Arme de base									
Règles spéciales	Peur • Charge Ogre • Immunisé au Poison									
Options	Sorcier de niveau 2									
Objets magiques	Parchemin de Dissipation • Anneau Rubis de Ruine									
Magie	Sorcier de niveau 1 qui utilise le domaine de la Gastronomancie, des Cieux, de la Bête ou de la Mort.									
Remarques	Si vous alignez un ou plusieurs Boucher/Désosseurs dans votre armée, au moins l'un d'entre eux doit utiliser le domaine de la Gastronomancie.									

PORTEUR DE LA GRANDE BANNIERE #1 189 POINTS
Porteur de la Grande Bannière • Héros

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Cogneur	6	5	3	5	5	4	3	4	8	Infanterie monstrueuse (personnage)
Equipements	Arme de base • Armure légère									
Règles spéciales	Peur • Charge Ogre									
Options	Peut remplacer l'armure légère par une armure lourde									
Objets magiques	Couronne de Commandement • Epée de Frappe • Bouclier Enchanté									

MANGEURS D'HOMMES #1 218 POINTS
Mangeurs d'Hommes • Unité spéciale

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Mangeur d'Hommes x3	6	4	4	5	4	3	3	4	8	Infanterie monstrueuse
Capitaine Mangeur d'Hommes	6	4	4	5	4	3	3	5	8	Infanterie monstrueuse
Equipements	Arme de base • Armure légère									
Règles spéciales	Charge Ogre • Equipe Hétéroclite • Peur • Tout Vu, Tout Fait									
Options	Promouvoir un Mangeur d'Hommes en Capitaine • Promouvoir un Mangeur d'Hommes en Musicien ou Beugleur • Peut remplacer l'armure légère par une armure lourde • Paire de pistolet ogres									

VENTRES-DURS #1 341 POINTS
Ventres-Durs • Unité de base

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Ventre-dur x7	6	3	2	4	4	3	2	3	8	Infanterie monstrueuse
Ventre de Fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8	Infanterie monstrueuse
Equipements	Arme lourde • Armure lourde									
Règles spéciales	Charge Ogre • Peur									
Options	Promouvoir un Ventre-Dur en Musicien ou Beugleur • Promouvoir un Ventre-Dur en Porte-étendard • Le Porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue									
Bannière magique	Etendard de Discipline									

OGRES #1

Ogres • Unité de base

185 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Ogres	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Infanterie monstrueuse Infanterie monstrueuse
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	
Equipements	Arme de base • Armure légère									
Règles spéciales	Charge Ogre • Peur									
Options	Promouvoir un Ogre en Musicien ou Beugleur • Promouvoir un Ogre en Porte-étendard • Le Porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue • Poing de fer									

CAVALERIE FEROX

Cavalerie Féroce • Unité spéciale

280 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Cavalerie monstrueuse Cavalerie monstrueuse
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	
Ferox	8	3	0	5	4	3	2	4	5	
Equipements	Arme de base • Armure légère									
Règles spéciales	Coriace • Peur • Touches d'Impact (1D3)									
Options	Promouvoir un Ogre en Musicien ou Beugleur • Peut remplacer l'armure légère par une armure lourde • Poing de fer • Promouvoir un Ogre en Porte-Etendard									
Bannière magique	Bannière en Peau de Dragon									

GNOBLARS #1

Gnoblars • Unité de base

55 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Infanterie Infanterie
Mord-nez	4	2	3	2	3	1	3	2	5	
Equipements	Arme de base • Armes de jet									
Règles spéciales	Insignifiants									
Options	L'unité peut inclure des trappeurs Gnoblar									

BOUTE-FER #1

Boute-fer • Unité rare

170 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Boute-fer	-	-	-	5	6	5	-	-	-	Char (sauvegarde d'armure 4+)
Crache-Plomb	-	3	3	4	-	-	2	3	7	
Ferrailleur Gnoblar	-	2	3	2	-	-	3	1	5	
Rhinox	6	3	-	5	-	-	2	3	-	
Equipements (Boute-fer)	Canon des Titans Célestes									
Equipements (Crache-Plomb)	Arme de base									
Equipements (Ferrailleur Gnoblar)	Arme de base									
Règles spéciales	Grande Cible • Peur									

MEUTE DE CROCS DE SABRE #1

Meute de Crocs de Sabre • Unité spéciale

21 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Crocs de Sabre	8	4	0	4	4	2	4	3	4	Bête de guerre
Règles spéciales	Chasser avec la Meute • Peur • La Voix de leur Maître									

MEUTE DE CROCS DE SABRE #2

Meute de Crocs de Sabre • Unité spéciale

21 POINTS

Troupes	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Crocs de Sabre	8	4	0	4	4	2	4	3	4	Bête de guerre
Règles spéciales	Chasser avec la Meute • Peur • La Voix de leur Maître									