

## Maximork : [Vermine] Master

Infanterie							
<b>TROUPES DE CHOC</b> : Horde (40) - Taille 2							245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Force dévastatrice (1), Ralliement (1) , Phalange, Chaudron de peste : <i>Une fois par partie, au début de votre tour vous pouvez choisir que votre unité gagne Furtif et Entrave jusqu'au début de votre prochain tour.</i>
6	4+	-	4+	30	20/22	4	<b>Mots clés</b> : Multitude, Vermine
<b>TROUPES DE CHOC</b> : Horde (40) - Taille 2							245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Force dévastatrice (1), Ralliement (1) , Phalange, Chaudron de peste : <i>Une fois par partie, au début de votre tour vous pouvez choisir que votre unité gagne Furtif et Entrave jusqu'au début de votre prochain tour.</i>
6	4+	-	4+	30	20/22	4	<b>Mots clés</b> : Multitude, Vermine
<b>LANCIERS</b> : Régiment (20) - Taille 2							95
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Phalange
6	5+	-	4+	15	12/14	3	<b>Mots clés</b> : Chair à canon, Multitude, Vermine
<b>DÉTALEURS</b> : Régiment (20) - Taille 2							165
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Avant-coureur, Furtif, Vicieux, Huile enflammée, Arbalète du fléau : <i>Portée 18", visée stable</i>
6	3+	4+	3+	12	13/15	2	<b>Mots clés</b> : Vermine
<b>DÉTALEURS</b> : Régiment (20) - Taille 2							160
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Avant-coureur, Furtif, Vicieux, Arbalète du fléau : <i>Portée 18", visée stable</i>
6	3+	4+	3+	12	13/15	2	<b>Mots clés</b> : Vermine
Nuées							
<b>MARÉE DE VERMINES</b> : Régiment (3) - Taille 1							65
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Charge féroce (D3), Vicieux (mêlée)
6	5+	-	3+	9	9/11	1	<b>Mots clés</b> : Bête, Chair à canon, Nuisible
Chariots							
<b>COUREURS DES TUNNELS</b> : Régiment (3) - Taille 3							245
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge fracassante (1), Force dévastatrice (1), Potion d'adresse
8	3+	-	5+	24	14/16	2	<b>Mots clés</b> : Tech, Vermine
Monstres							
[2X] <b>MOTRICE MORTELLE EMPALEUSE</b> : Taille 5 - Chariots							180
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Déchainement D6, Force dévastatrice (2), Vicieux (mêlée)
8	4+	-	5+	D6+7	-/16	1	<b>Mots clés</b> : Tech, Vermine
Héros							
<b>SCUDKU-Z'LUK, REJETON DÉMONIAQUE DE DIEU</b> : Taille 6 - Titans							335
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Force dévastatrice (3), Motivant, Ralliement (2), Rang d'incantation (0), Vol Éclair (5)
10	3+	-	5+	13	17/19	2	<b>Mots clés</b> : Abomination, Abyssal
<b>MÈRE CRYZA</b> : Taille 3 - Infanterie de grande taille							165
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Entraves, Force dévastatrice (1), Furtif, Linceul de mort, Motivant, Rang d'incantation (3) Éclair (5)
6	3+	-	5+	5	13/15	1	<b>Mots clés</b> : Mère de la portée, Tech, Vermine
<b>CRIEUR DE LA COLONIE</b> : Taille 2 - Infanterie							95
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (élite (mêlée) - tech), Indépendant, Très motivant, Luth des ténèbres insatiables, Sac à puces : <i>Devient Héro - Cavalerie taille 3</i>
9	5+	-	4+	1	8/10	-	<b>Mots clés</b> : Vermine
<b>CHEF DE GUERRE</b> : Taille 2 - Infanterie							125
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Force dévastatrice (1), Indépendant, Motivant, Puissant, Aura (Vicieux (mêlée) - infanterie), Linceul du saint
0	3+	-	5+	5	11/13	0	<b>Mots clés</b> : Vermine

