Combattant	Type	Rang	M	E	V	C	Armes	L	R	P	C+P	Règles spéciales	Grade	Spé.	Équipement - Options	Coût	Points de vie	Activation
Initié-Panthère	I	3	20	**10**	8	6	Fusil Ki	40	**4**	4	**10**		1			4		
Bouh'Nykt							Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**13**							
Initié-Panthère	I	3	20	**10**	8	6	Fusil Ki	40	**4**	4	**10**					3		
Maïnos							Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**13**							
Disciple-Singe	I	2	20	**6**	6	5	Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**12**	Brutal - Grav-suspenseur				2		
Azzprat																		
Disciple-Singe	I	2	20	**6**	6	5	Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**12**	Brutal - Grav-suspenseur				2		
Jahom																		
Disciple-Singe	I	2	20	**6**	6	5	Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**12**	Brutal - Grav-suspenseur				2		
Xela																		
Disciple-Tigre	I	2	20	**7**	6	5	Fusil Ki	40	**4**	4	**9**					2		
Q'or'anh							Gantelet choc	Contact	**Ø**	7	**12**							
Disciple-Serpent Mitrailleuse Ki	I	2	20	**8**	6	5	Mitrailleuse Ki	50	**8**	8	**13**					3		
Shaal Rihn																		
Disciple-Serpent Lance-flammes	I	2	20	**8**	6	5	Lance-flammes	Souffle	**Ø**	9	**14**					3		
Griktoryi																		
Disciple-Serpent	I	2	20	**8**	6	5	Fusil Ki	40	**4**	4	**9**					2		
Mayt																		
Disciple-Serpent	I	2	20	**8**	6	5	Fusil Ki	40	**4**	4	**9**					2		
Wanssin																		
															Coût équipement			

Nombre de Combattants 10 **Coût des Combattants** 25

Impétuosité (règle de faction) : Une fois par tour, lorsqu'une carte Activation adverse est piochée, vous pouvez activer un de vos Combattants à la place d'un Combattant adverse.