

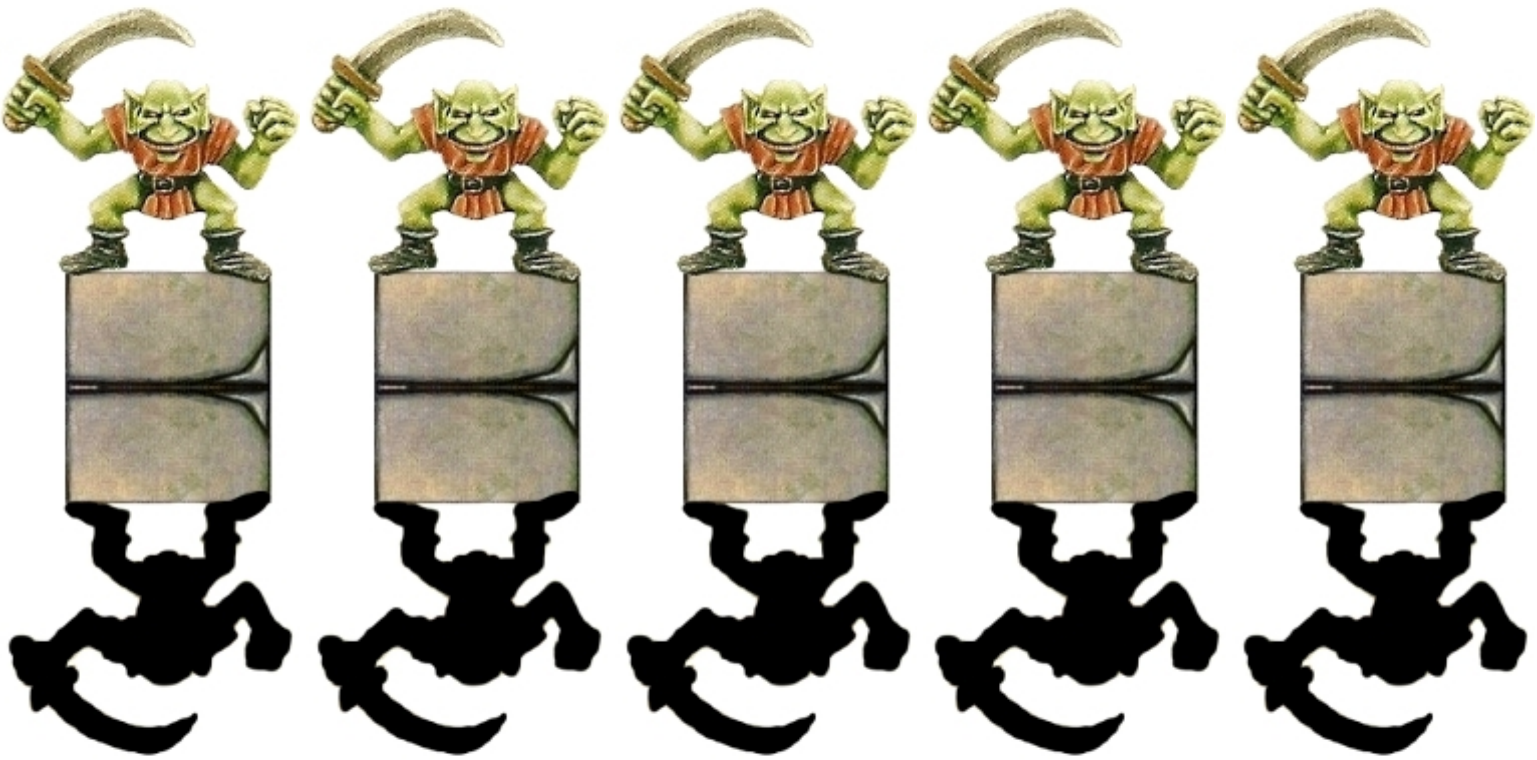
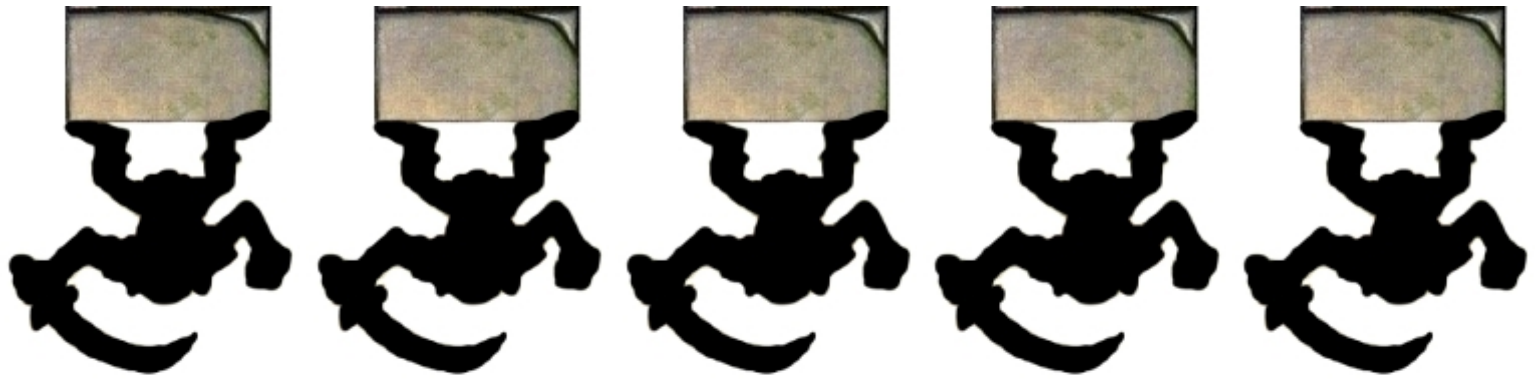
ADVANCED HEROQUEST

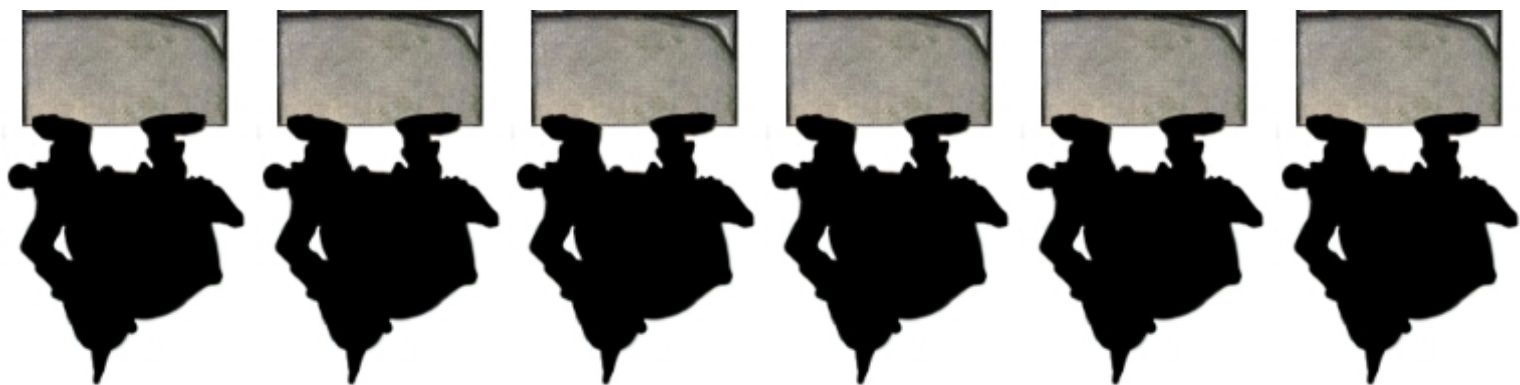
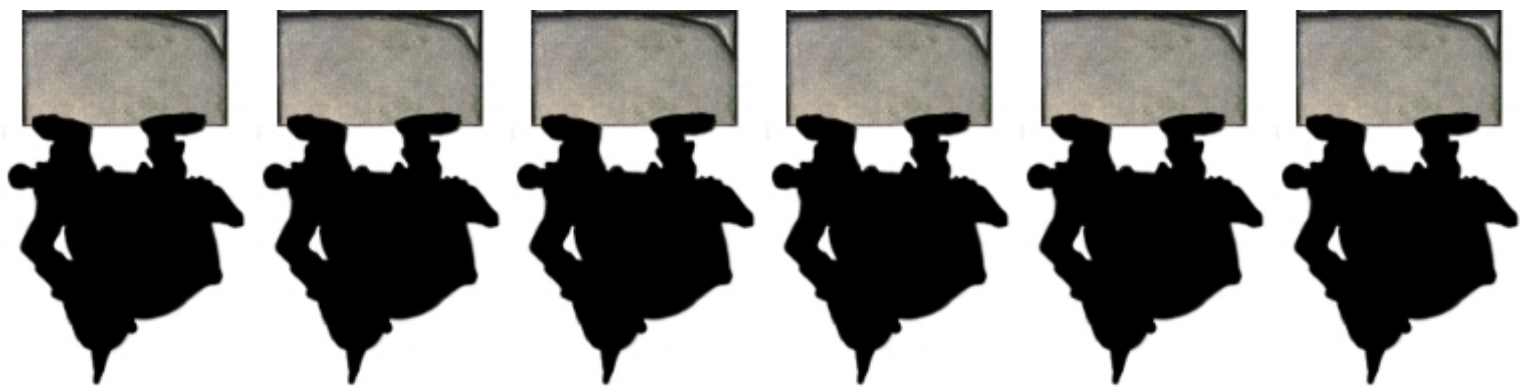
La Nouvelle Génération

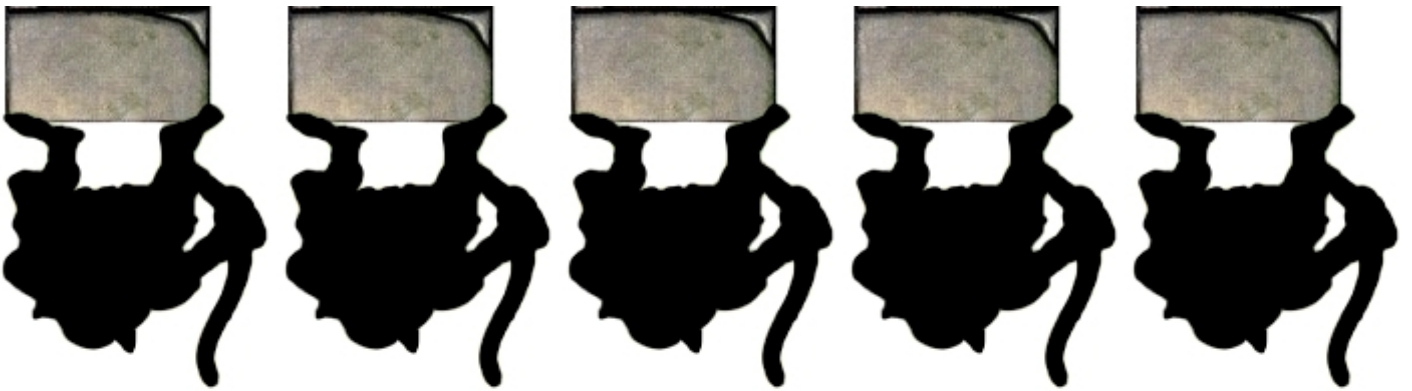


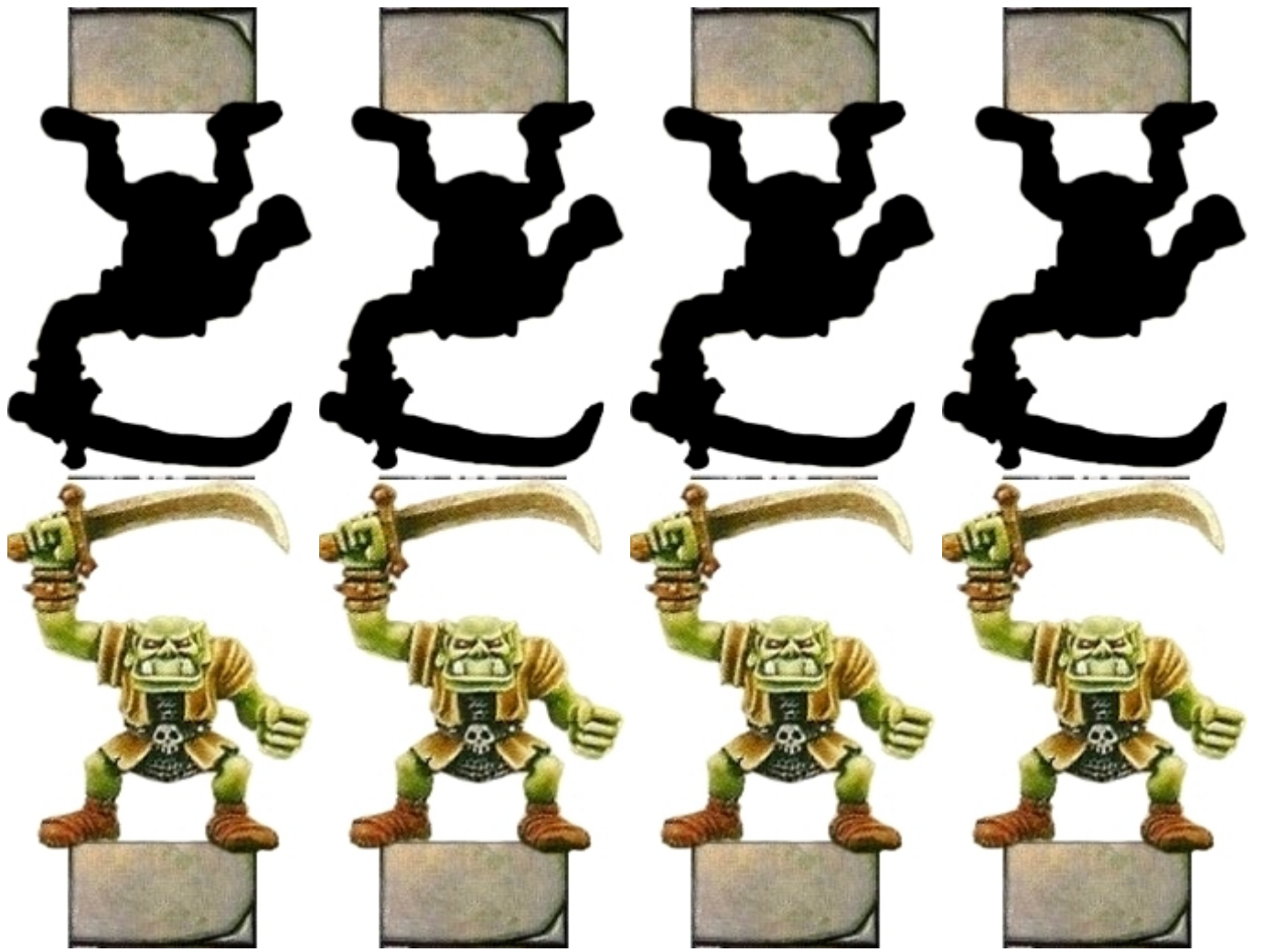
**FIGURINES EN PAPIER, ADVANCED HEROQUEST
LES MONSTRES ORIGINAUX**

Les Monstres de Base

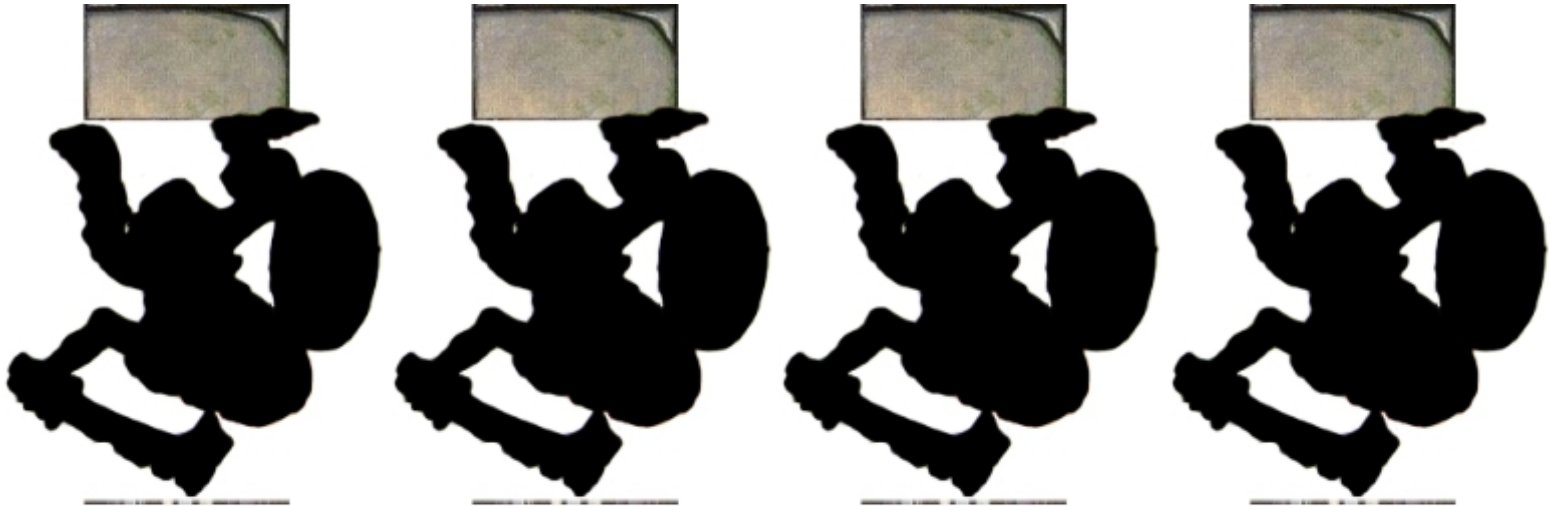























GOBELIN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	5	4	5	6	5	5	2	1/2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	ÉPÉE <MALADRESS : 1, COUP-CRITIQUE : 12>													
ARCHER GOBELIN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
5	5	4	5	6	5	5	2	1/2						
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	7	8	9	10	11*	24	3						
	Équipement / Notes													
	DAGUE <MALDRESS : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, ARC COURT, 6 FLÈCHES, *IMPOSSIBLE D'OBTENIR UN COUP-CRITIQUE À CETTE DISTANCE.													

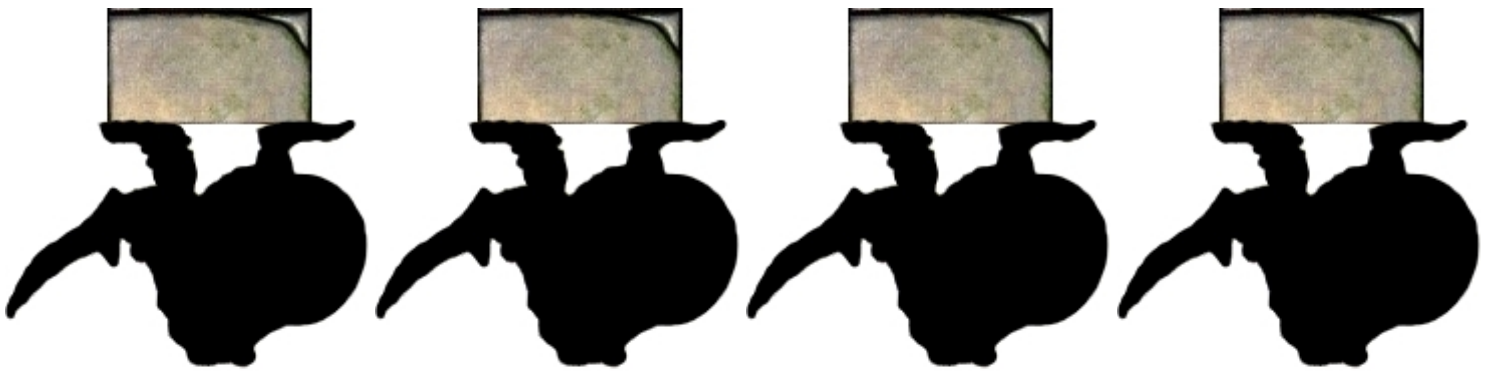
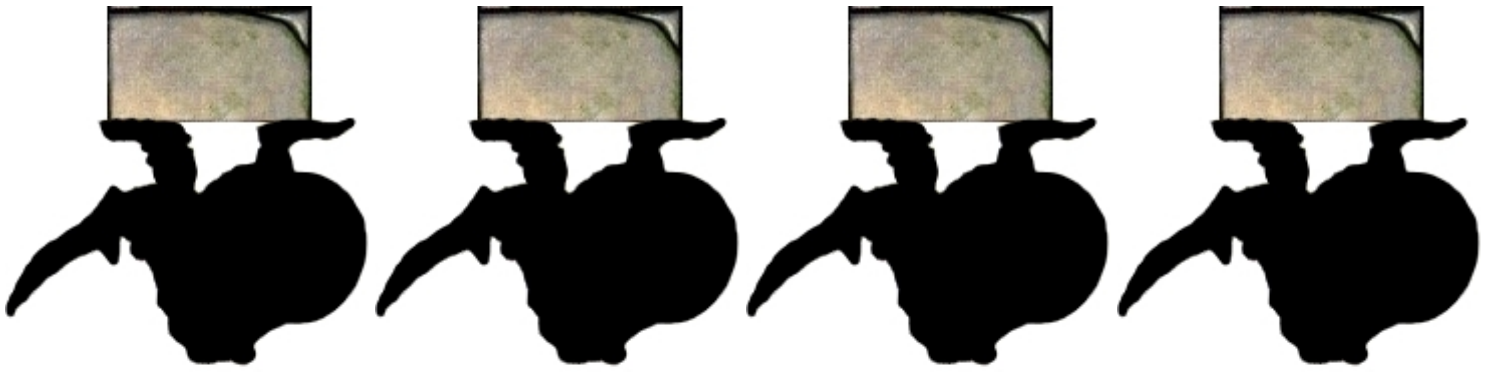
ORQUE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	5	5	8	6	7	5	4	1					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, ARMURE DE CUIR, BOUCLIER.														

SENTINELLE ORQUE <LA QUÊTE DE SONNEKLINGE>	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	5	7	7	7	7	5	4	2				
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, SENTINELLE : AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE.														

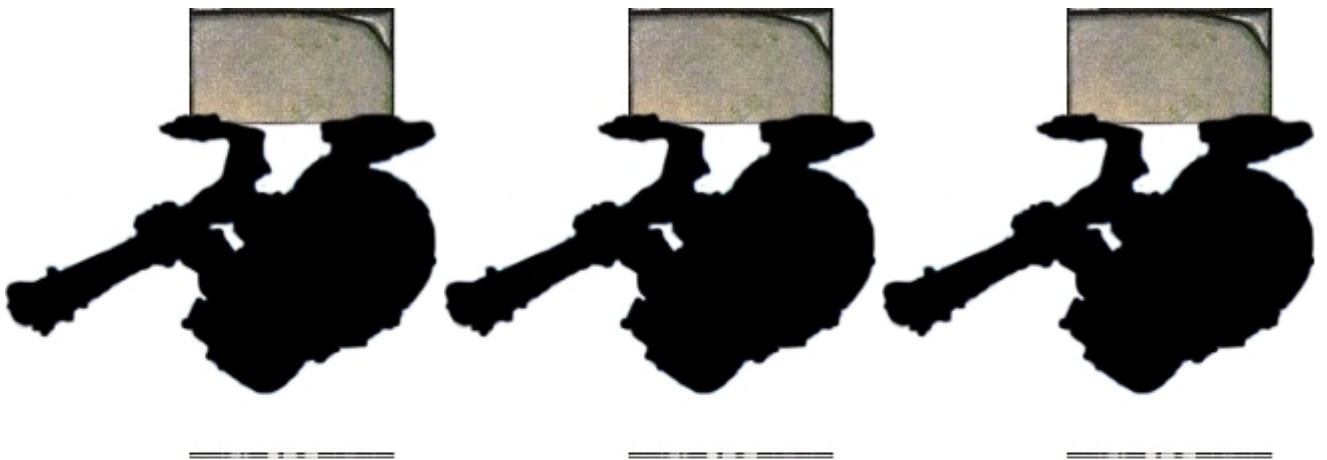
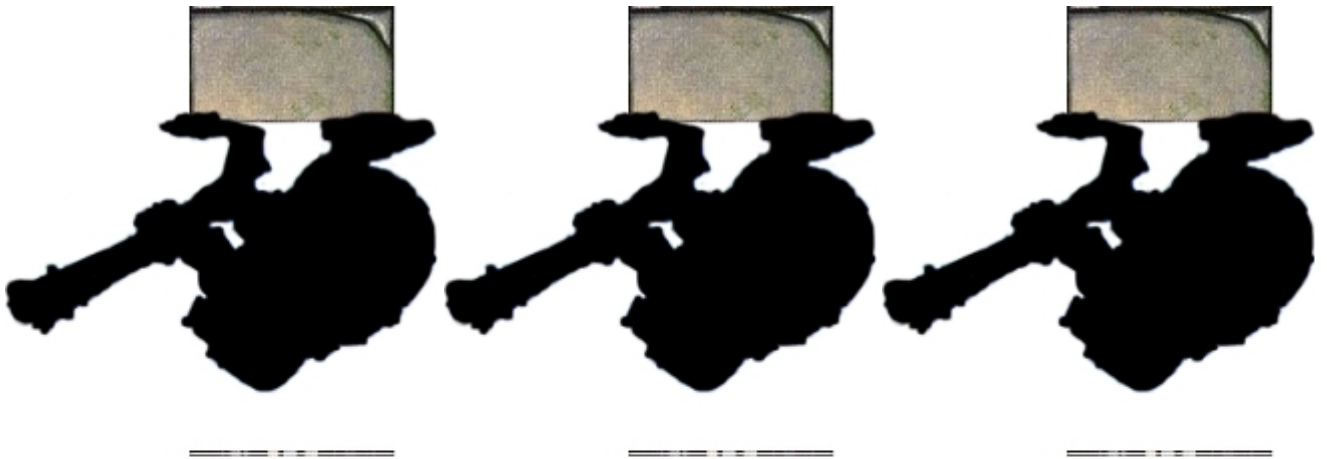
CHAMPION ORQUE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	5	6	8	5	8	5	4	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, ARMURE DE CUIR, BOUCLIER.														

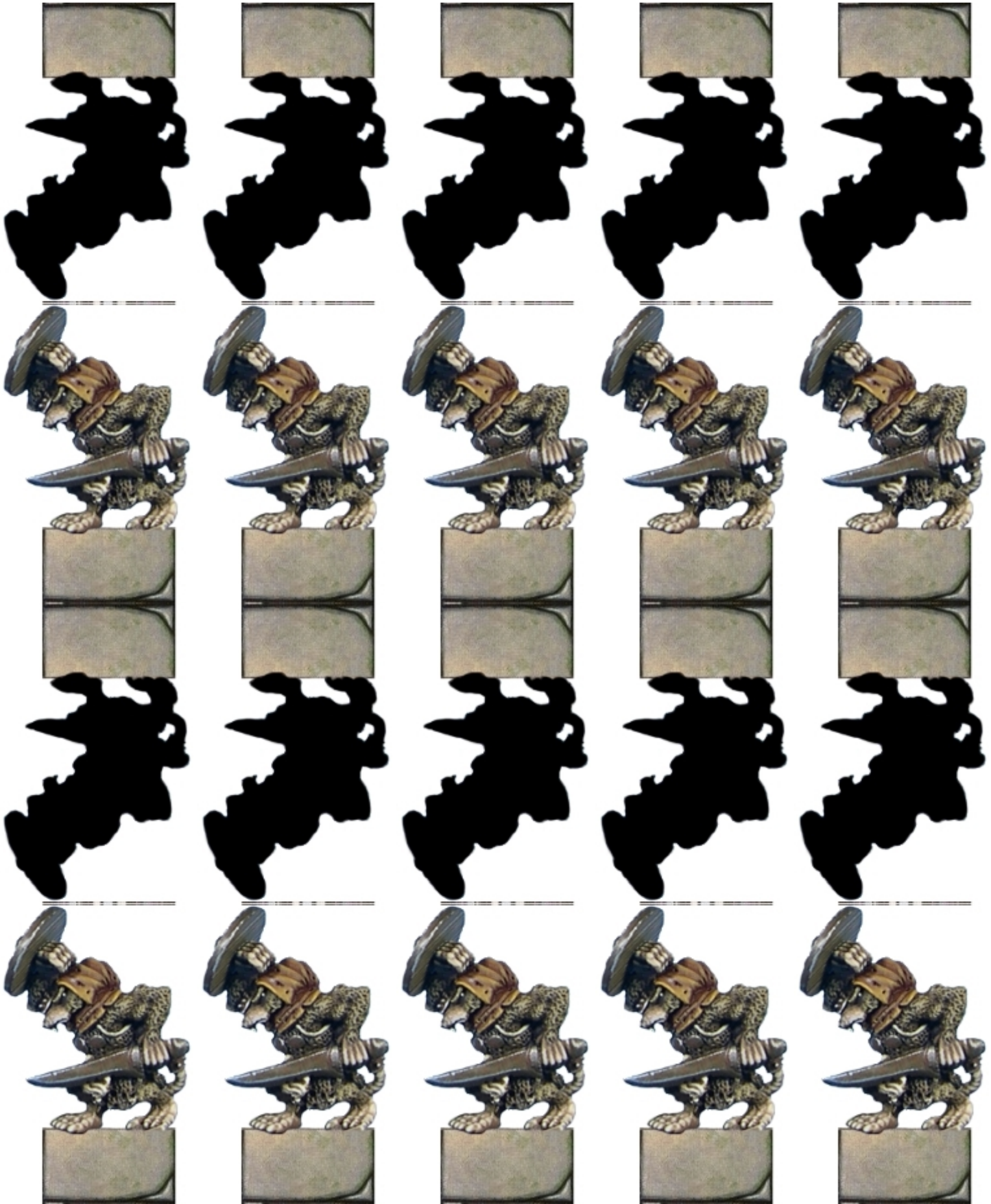
SEIGNEUR DE GUERRE ORQUE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	5	6	9	6	9	6	4	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance		4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, COTTE DE MAILLES.														

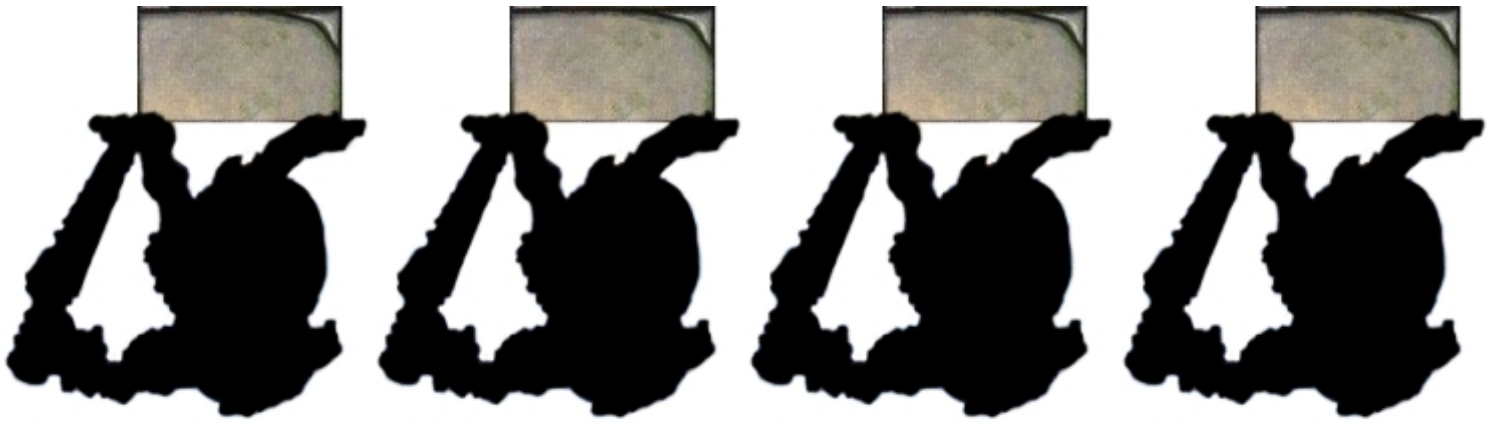
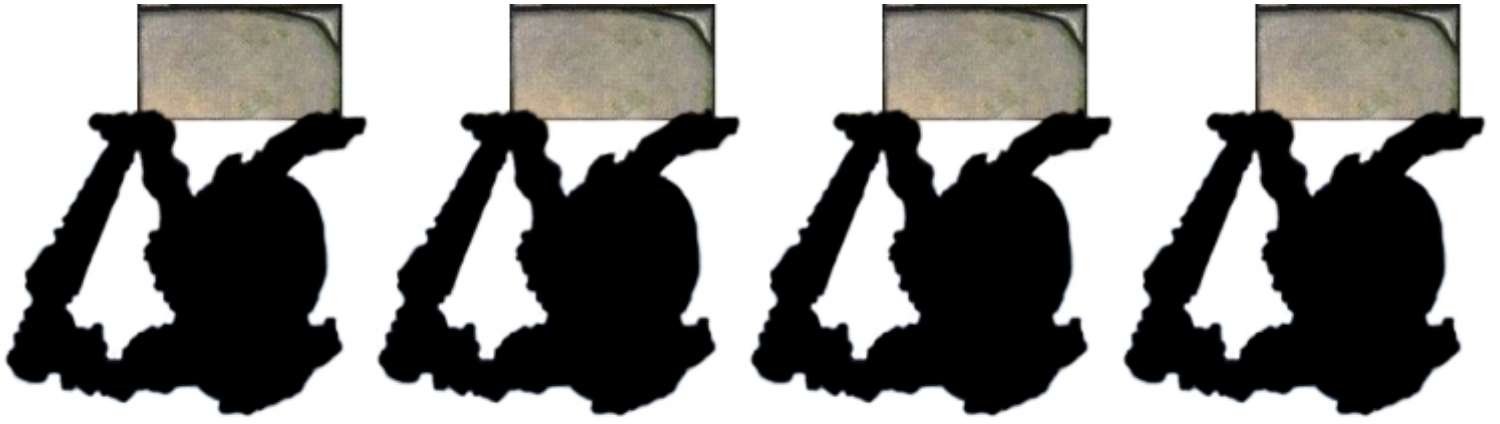
CHEF DE GUERRE ORQUE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	3	6	9	6	10	7	4	8					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
Jet pour Toucher														
Équipement / Notes														
ARME À 2 MAINS (MALADRESSE : 1-2, COUP-CRITIQUE : 11-12), COTTE DE MAILLES.														



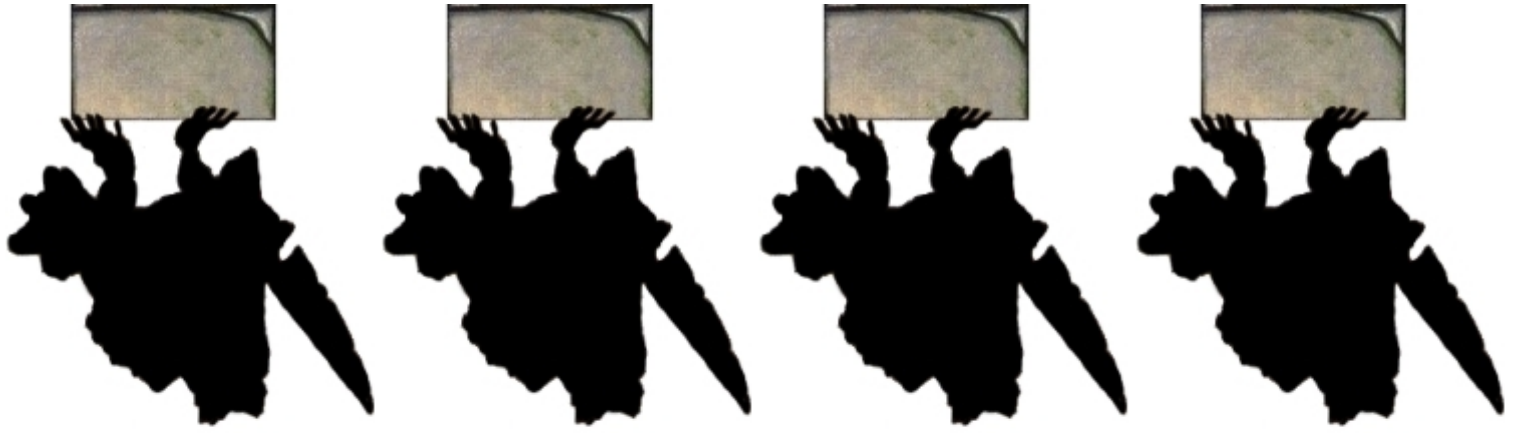
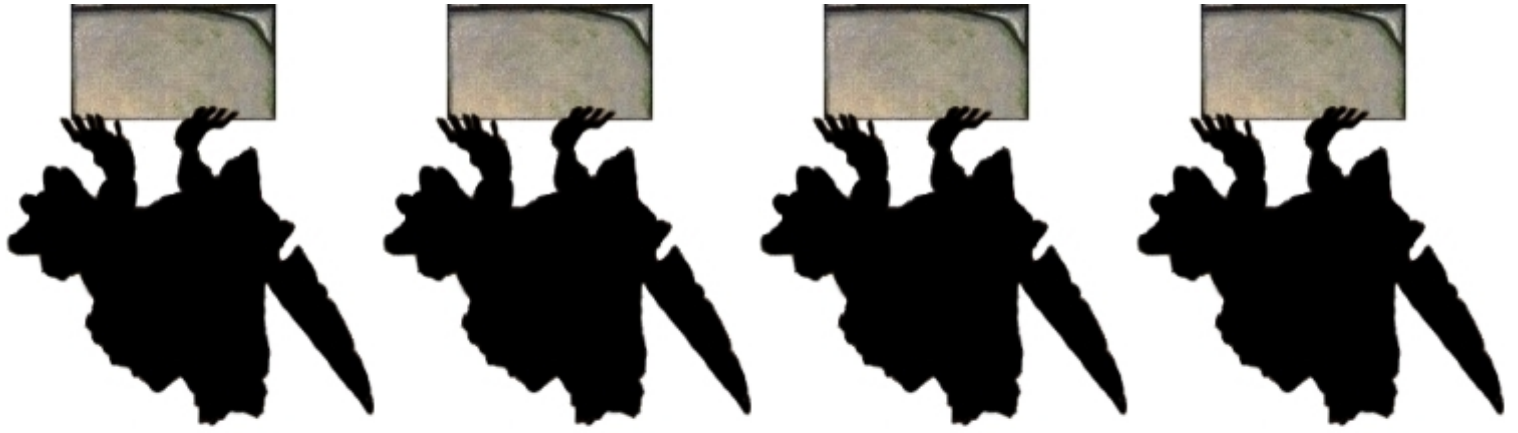


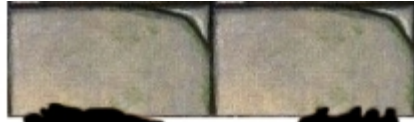


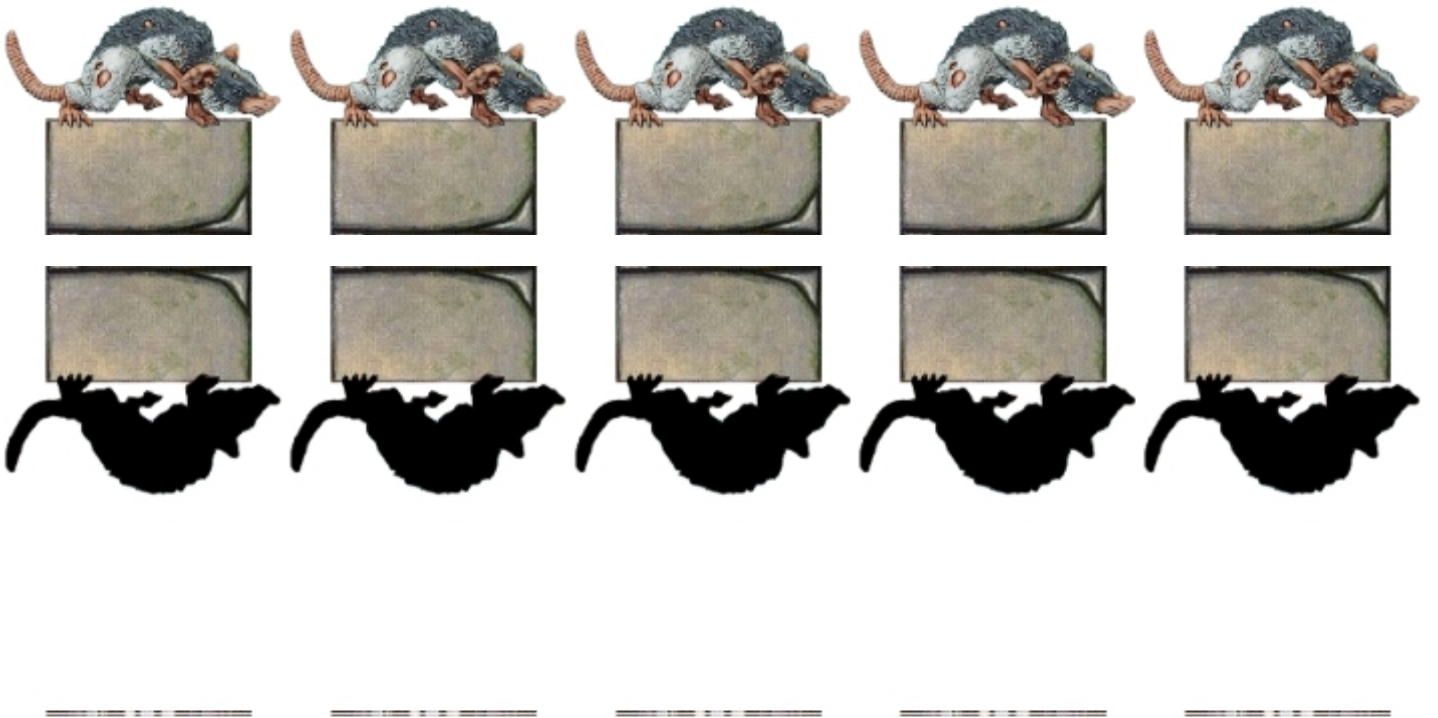




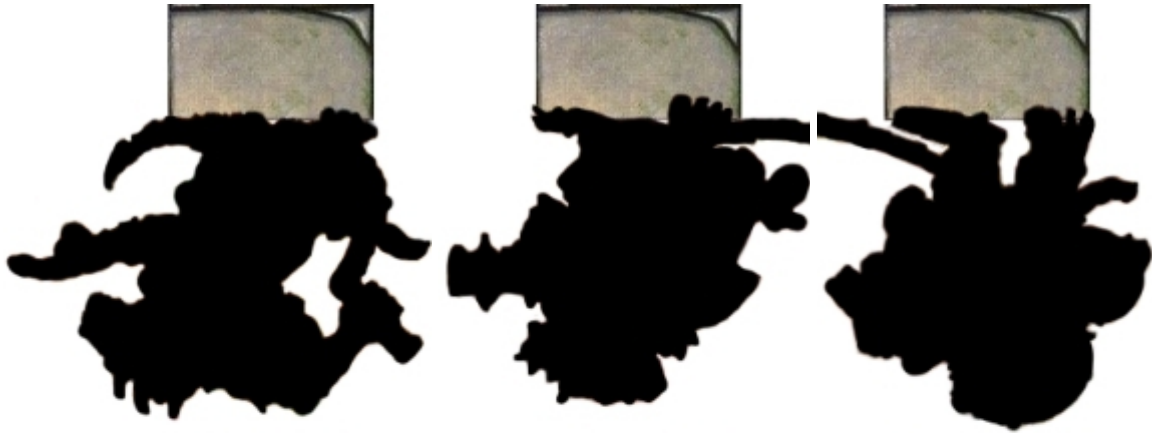


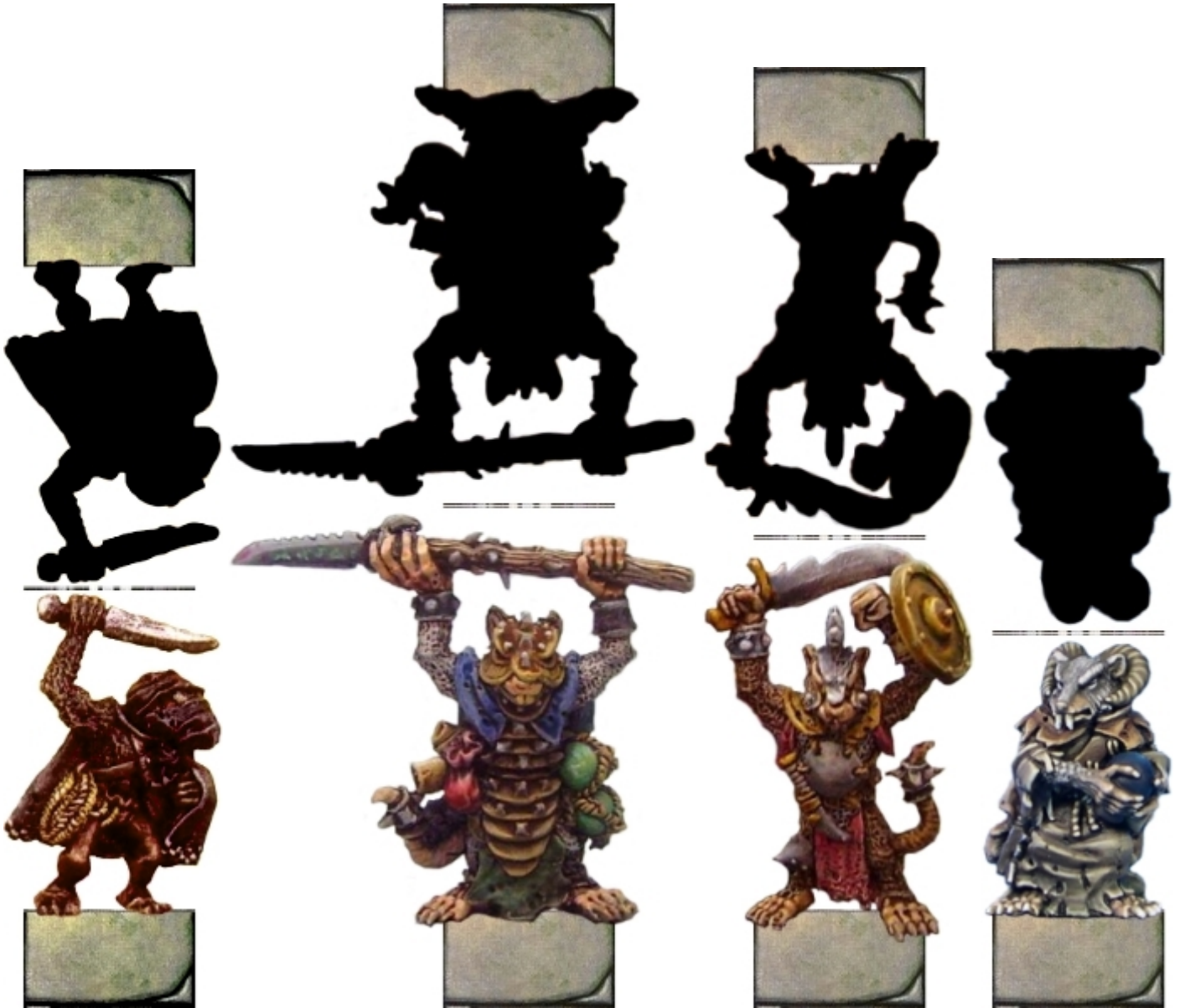


















GUERRIER SKAVEN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	5	5	7	10	6	6	3	1					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
EPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12) ARMURE DE CUIR, BOUCLIER														


ESCLAVE SKAVEN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	5	5	7	11	5	5	3	1/2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
POINGS (NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE), A MOINS QU'UN MAÎTRE ESCLAVAGISTE SE TROUVE DANS SA LIGNE DE VUE OU À 6 CASES OU MOINS DE LUI, UN ESCLAVE DOIT TESTER SA BRAVOURE ET FUIR IMMÉDIATEMENT S'IL ÉCHOUÉ.														


SENTINELLE SKAVEN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV						
	6	6	5	6	11	6	6	3	2						
	Combat au Corps-à-Corps														
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom	
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3	
	Combat à Distance														
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom							
	Jet pour Toucher														
	Équipement / Notes														
EPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, SENTINELLE : AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE.															


CHAMPION SKAVEN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV						
	7	5	6	8	9	8	6	3	2						
	Combat au Corps-à-Corps														
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom	
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4	
	Combat à Distance														
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom							
	Jet pour Toucher														
	Équipement / Notes														
EPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12> COTTE DE MAILLES, BOUCLIER															


SKAVEN COUREUR NOCTURNE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	5	5	12	6	6	3	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE, DAGUE EMPOISONNÉE, COMPTE COMME UNE EPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>.													


FRONDEUR SKAVEN COUREUR NOCTURNE (LE SERMENT DU TUEUR DE TROLL)	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	6	5	5	10	6	6	3	3					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	12	3						
	Équipement / Notes													
	EPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE, FRONDE : PERMET DE SE DÉPLACER ET DE TIRER DANS LE MÊME TOUR, MUNITIONS ILLIMITÉES.													


SKAVEN COUREUR D'ÉGOUT	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	7	5	5	12	6	6	3	3					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE, DAGUE EMPOISONNÉE, COMPTE COMME UNE EPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12).													


RAT OGRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	3	8	8	7	8	4	7	7					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	6
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GRIFFES ET CROCS (NI MALADRESSES, NI COUP-CRITIQUE), GRANDE CRÉATURE CRÉATURE EFFRAYANTE, FOU FURIEUX SANS DRESSEUR DU CLAN MOULDER.													


RAT GÉANT 〈LES RIVIÈRES DE SANG〉	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	-	3	5	10	6	6	1	1/2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRIFFES CROCS 〈NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE〉.														


TISSEUR DE SORTS DU CLAN SKRYRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	6	4	5	10	6	9	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	12	2						
Équipement / Notes														
DAGUE 〈MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12〉, SORTS: BOULE DE FEU XI, CRÂNE ENFLAMMÉ DE LA TERREUR XI														


MOINE DE LA PESTE DU CLAN PESTILENS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	4	5	10	6	8	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	12	2						
	Équipement / Notes													
	DAGUE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>													
	PARCHEMIN DE FLÉTRISSURE.													


ENCENSEUR À PESTE DU CLAN PESTILENS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	4	5	10	6	6	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	*	*						
	Équipement / Notes													
	BÂTON <COMPTE COMME UNE ÉPÉE : MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE 12>, * VOIR RÈGLES SPÉCIALES.													


GLOBADIER SKAVEN DU CLAN SKRYRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	3	5	10	6	6	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	*	*						
	Équipement / Notes													
HALLEBARDE (MALADRESSE : 1-2, COUP-CRITIQUE : 11-12) PEUT ATTAQUER EN DIAGONALE. * VOIR RÈGLES SPÉCIALES.														


DRESSEUR SKAVEN DU CLAN MOULDER	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	5	6	6	10	7	5	3	3					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
FOUET EMPOISONNÉ (COMPTE COMME HACHE OU MARTEAU, EXCEPTÉ : MALADRESSES : 1-2 ET COUPS-CRITIQUES : 11-12, NE PEUT ÊTRE RÉCUPÉRÉ PAR LES HÉROS), ARMURE DE CUIR.														


SKAUVEN MAÎTRE ESCLAVAGISTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	5	5	5	10	6	5	3	3					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3		4-12		13-24		25-36		37+		Portée Max	D12 Dom	
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
FOUET EMPOISONNÉ (COMPTE COMME HACHE OU MARTEAU, EXCEPTÉ : MALADRESSES : 1-2 ET COUPS-CRITIQUES : 11-12, NE PEUT ÊTRE RÉCUPÉRÉ PAR LES HÉROS)														


ÉQUIPE DE LANCE-FEU	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	6	4	4	10	6	6	3	10					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3		4-12		13-24		25-36		37+		Portée Max	D12 Dom	
	Jet pour Toucher	6		7		8		9		10		*	*	
	Équipement / Notes													
ÉPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), *VOIR RÈGLES SPÉCIALES. NE PEUT TIRER SI UN DES DEUX SERVANTS DE L'ARME EST ABSENT.														

ÉQUIPE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
JEZZAILACHIS SKAVEN	6	6	4	4	10	6	6	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	6	7	8	9	10	*	*						
	Équipement / Notes													
	ÉPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), *VOIR RÈGLES SPÉCIALES. NE PEUT TIRER SI UN DES DEUX SERVANTS DE L'ARME EST ABSENT.													

ASSASSIN DU CLAN ESHIN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	9	5	7	12	9	7	4	8					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	DAGUE EMPISONNÉE (COMPTE COMME UNE ÉPÉE, MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), AJOUTE +2 AU JET DE SURPRISE, FUITE : PEUT FUIR SANS PION DE DONJON "ÉVASION" À LA FIN D'UNE PHASE DU MJ SI AUCUN ENNEMI NE SE TROUVE À MOINS DE 6 CASES.													

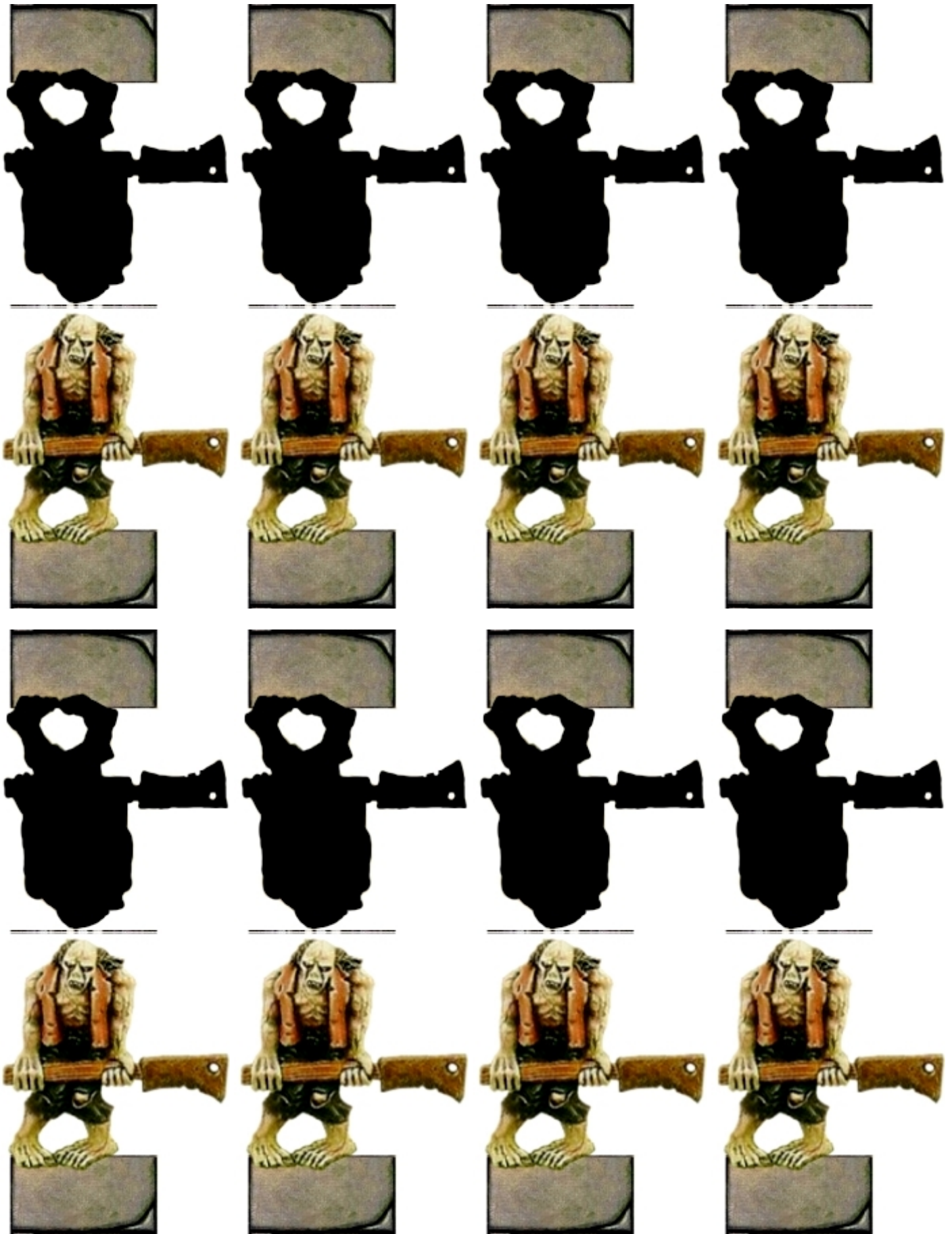
SEIGNEUR DE GUERRE SKAVEN	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	5	7	8	9	9	7	4	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	6
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
HALLEBARDE MAGIQUE <MALADRESSE : 1-2, COUP-CRITIQUE : 11-12>, PEUT ATTAQUER DANS LES CASES EN DIAGONALE, COTTE DE MAILLES.														

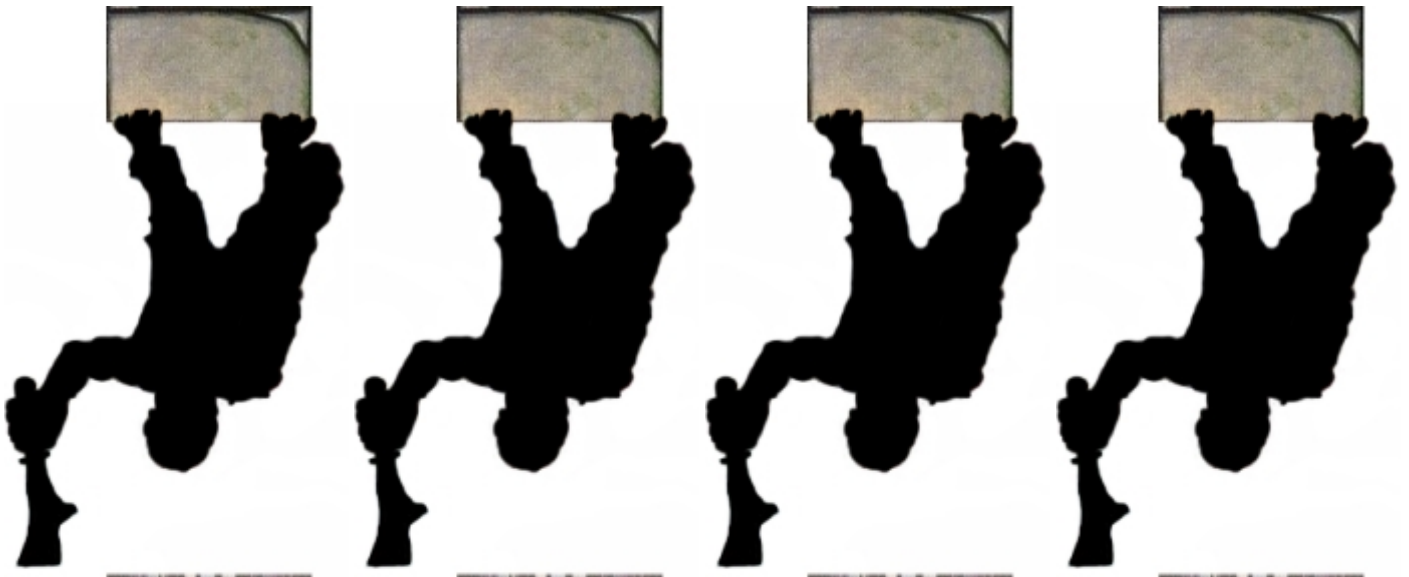
SEIGNEUR DE GUERRE DU CLAN MORS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8+2	5	7+2	8	9	9	7	4	10					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	7
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
EPÉE RUNIQUE <CC : +2, F : +2, MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, COTTE DE MAILLES.														

PROPHÈTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
GRIS SKAUVEN	5	7	5	5	10	6	10	4	10					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	1
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher	5	6	7	8	9	12	2						
	Équipement / Notes													
	DAGUE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), SORTS : ASPHYXIE X1, CRÂNE ENFLAMMÉ DE LA TERREUR X1, BOULE FEU X2, ANNEAU DE PROTECTION MAGIQUE													

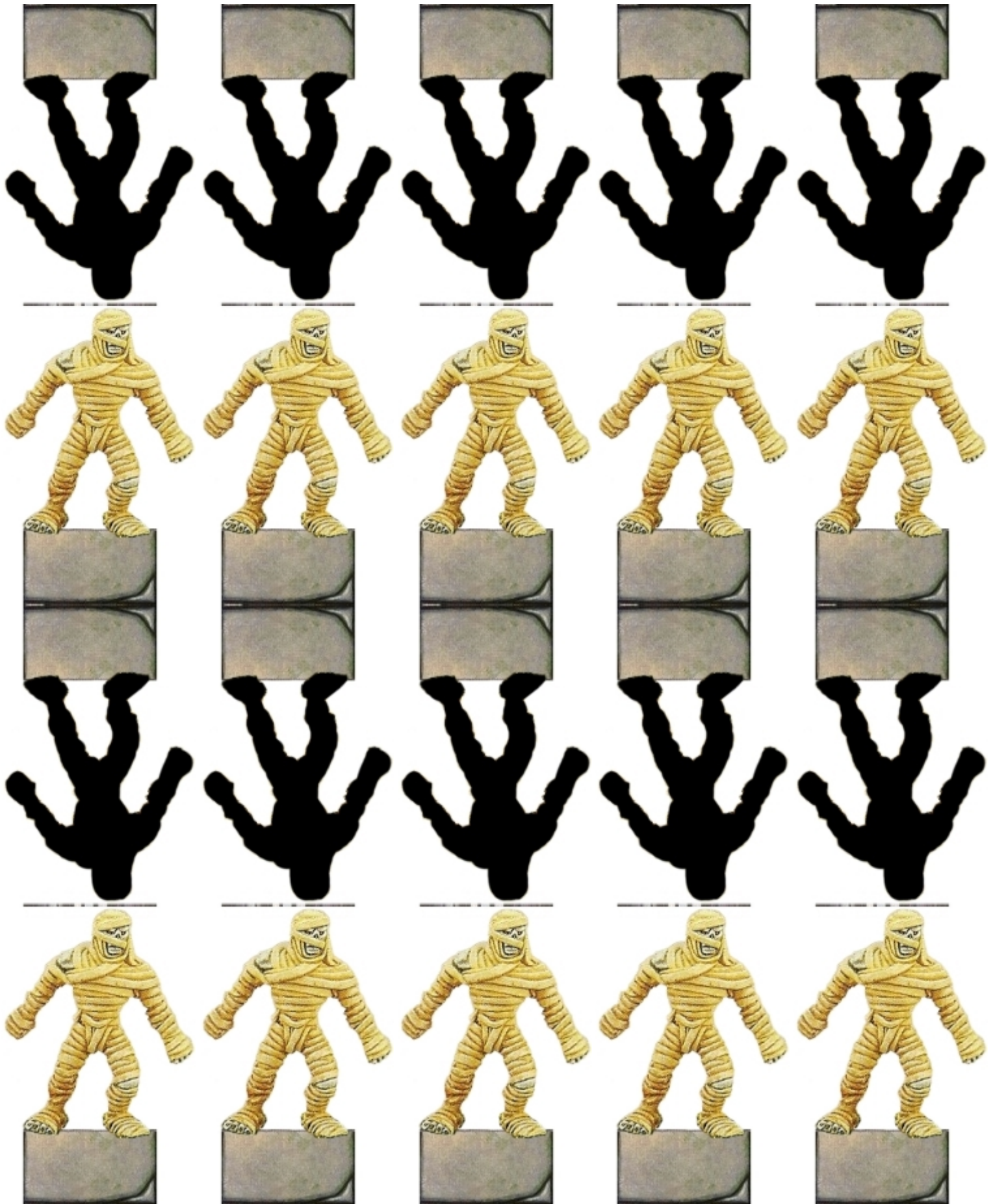


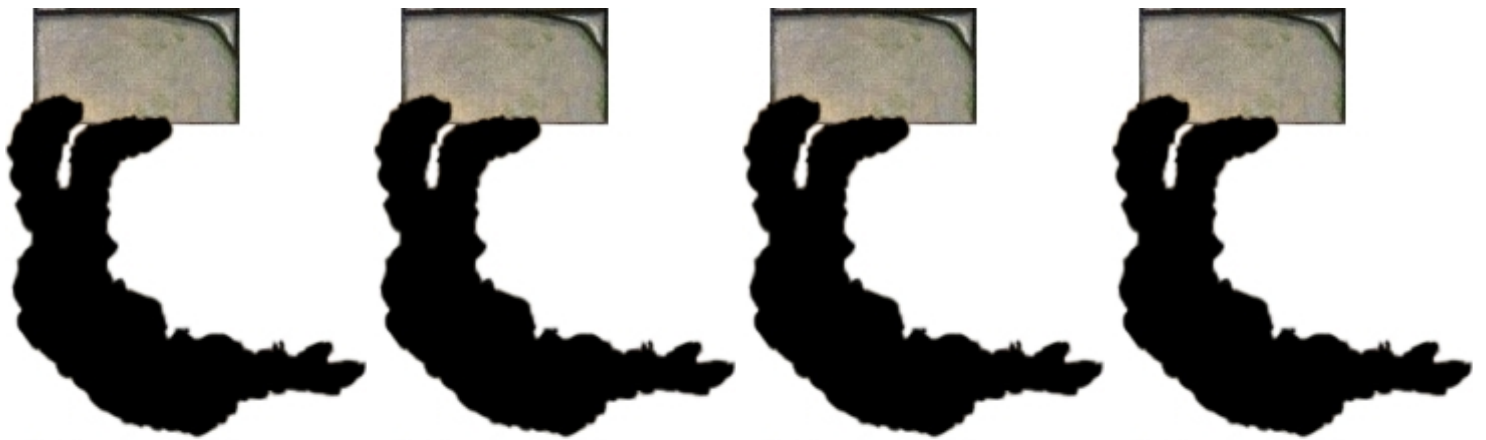
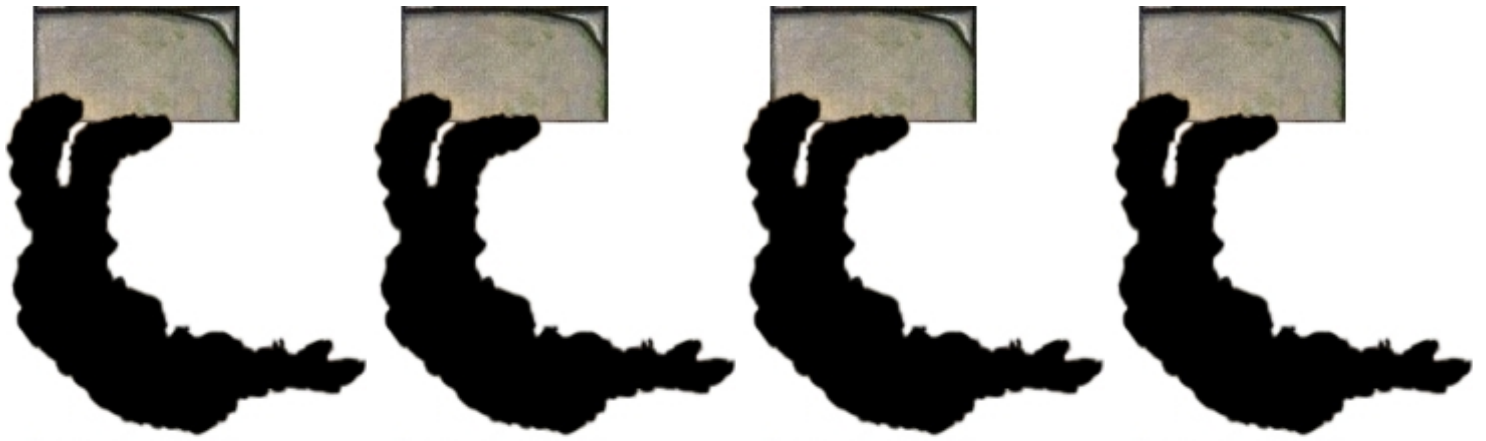




















SQUELETTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	4	5	5	6	10	2	3	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	FAUX (COMPTE COMME UNE HALLEBARDE : MALADRESSE : 1-2, COUP CRITIQUE : 11-12) PEUT ATTAQUER LES CASES EN DIAGONALE, CRÉATURE EFFRAYANTE.													


ZOMBIE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	1	5	4	6	10	2	3	1					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	HACHOIR (COMPTE COMME UNE HACHE : MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12) CRÉATURE EFFRAYANTE													


GOULE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	2	5	6	6	8	2	4	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GORJIN (COMPTE COMME MARTEAU DE GUERRE, MALADRESSE : 1 COUP-CRITIQUE : 12) CRÉATURE EFFRAYANTE													


MOMIE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	1	6	8	6	10	5	4	10					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GRIFFES (NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE), CONTAGIEUX, CRÉATURE EFFRAYANTE, INFLAMMABLE													

CHAMPION MORT-VIVANT	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	1	6	8	6	10	3	4	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12> COTTE DE MAILLES, CRÉATURE EFFRAYANTE														

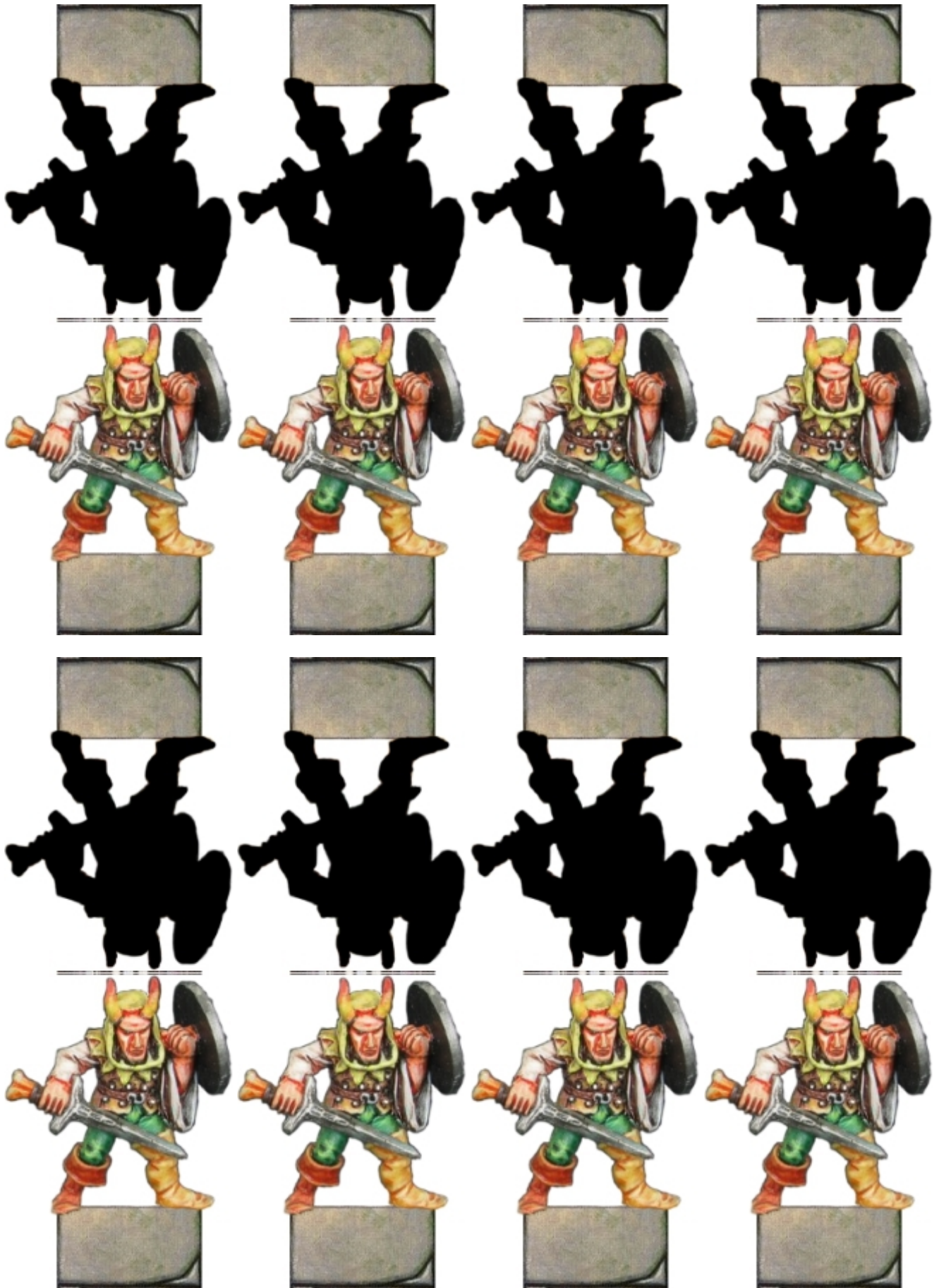
REVENANT <LA QUÊTE DE SONNEKLINGE>	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	1	5	5	5	10	2	3	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
<MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12> , CRÉATURE EFFRAYANTE, CRÉATURE INVULNÉRABLE.														

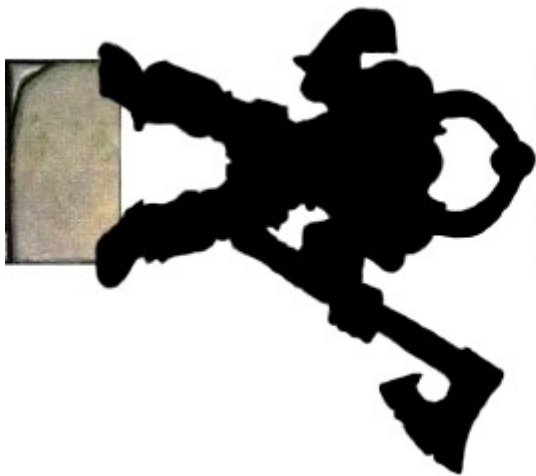
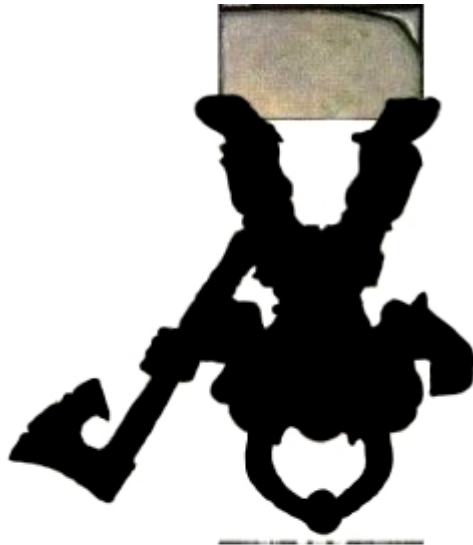
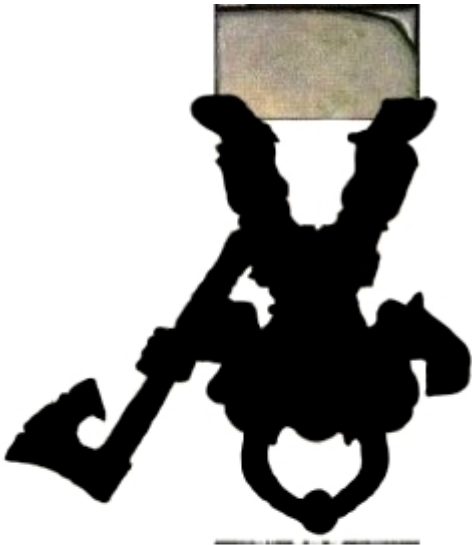
REVENANT	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	4	6	9	7	10	6	6	8					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	ÉPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), COTTE DE MAILLES, DRAIN DE FORCE, CRÉATURE EFFRAYANTE, CRÉATURE INVULNÉRABLE.													

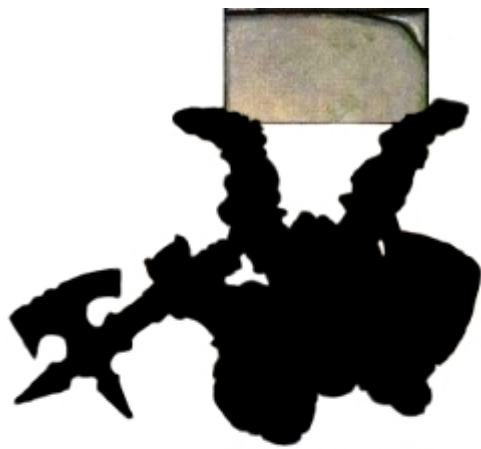
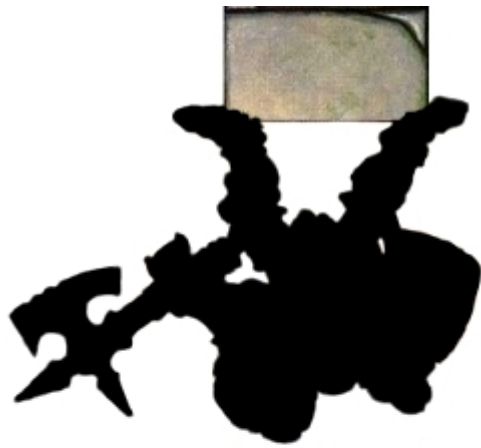
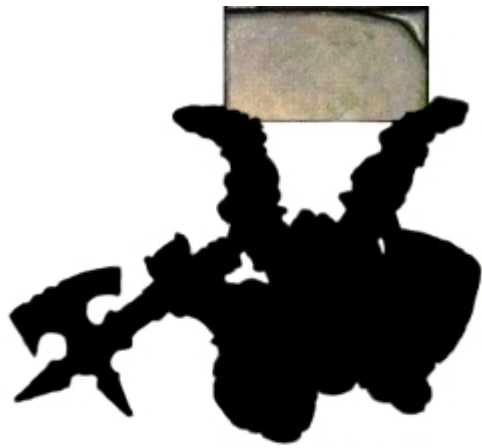
LICHE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	7	7	9	7	10	10	8	12					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	BÂTON (COMPTE COMME UNE LANCE, MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), CRÉATURE EFFRAYANTE, HYPNOSE, SORTS : ECORCHEUR, FORCES DE L'AU-DELÀ, BOULE DE FEU (X2), PANIQUE, FLAMMES DE L'ENFER.													

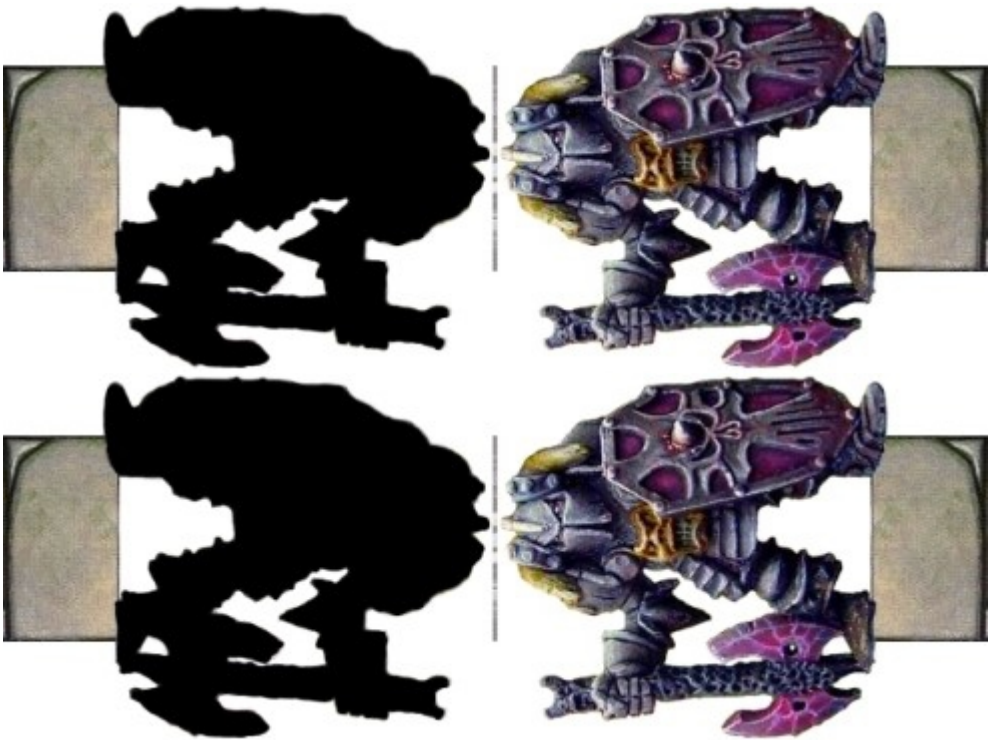
VAMPIRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	8	7	9	8	10	10	6	14					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5+5
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GRIFFES ET CROCS (NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE), CRÉATURE EFFRAYANTE, RÉGÉNÉRATION, CRÉATURE INVULNÉRABLE, DOUBLE ATTAQUE, HYPNOSE, DRAIN DE FORCE, SORTS : BOULE DE FEU, PANIQUE, FLAMMES DE L'ENFER													







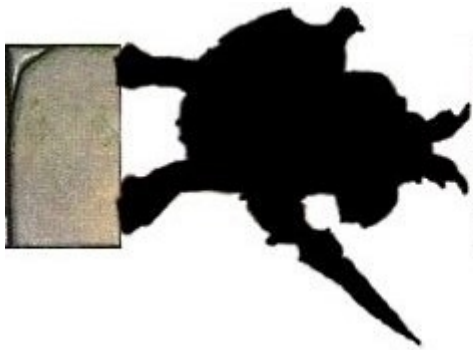
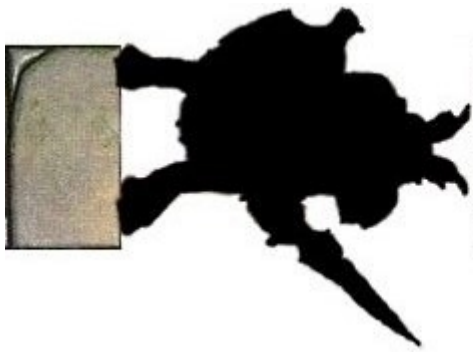
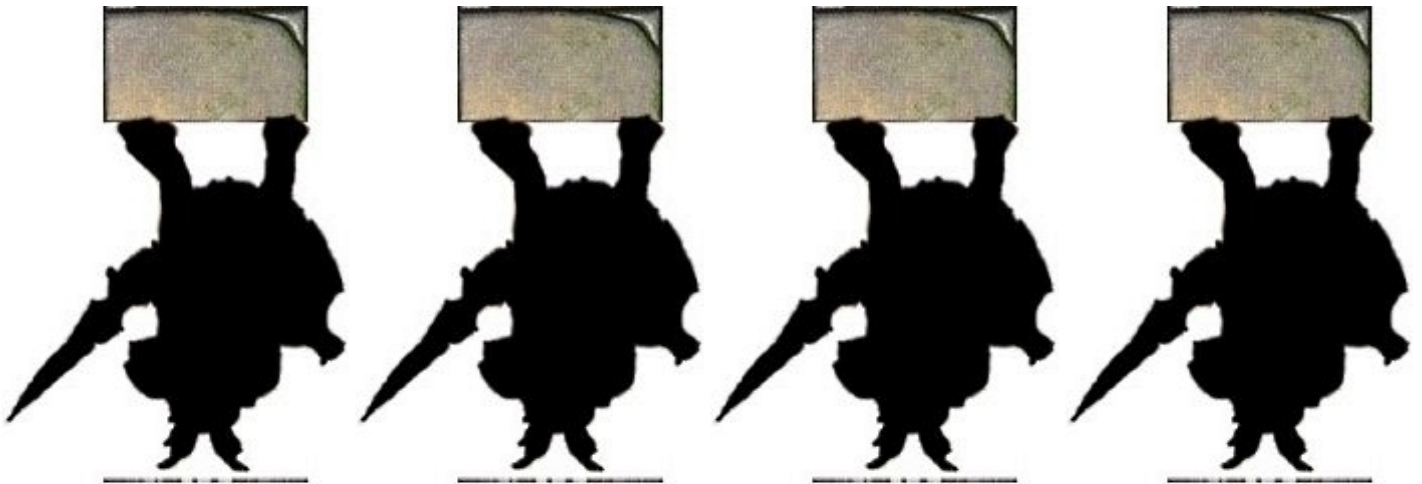




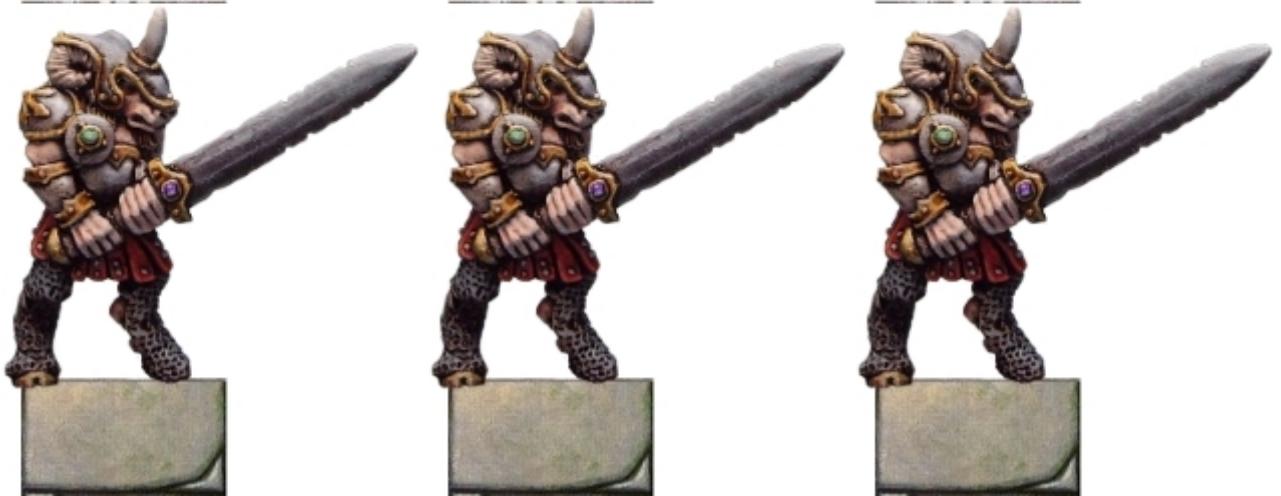


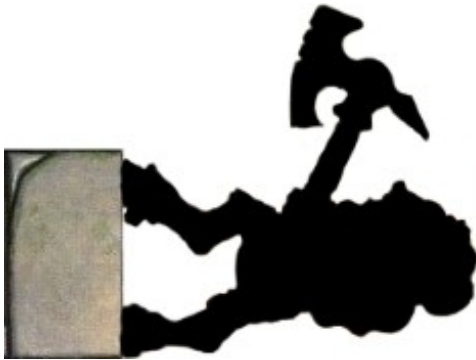
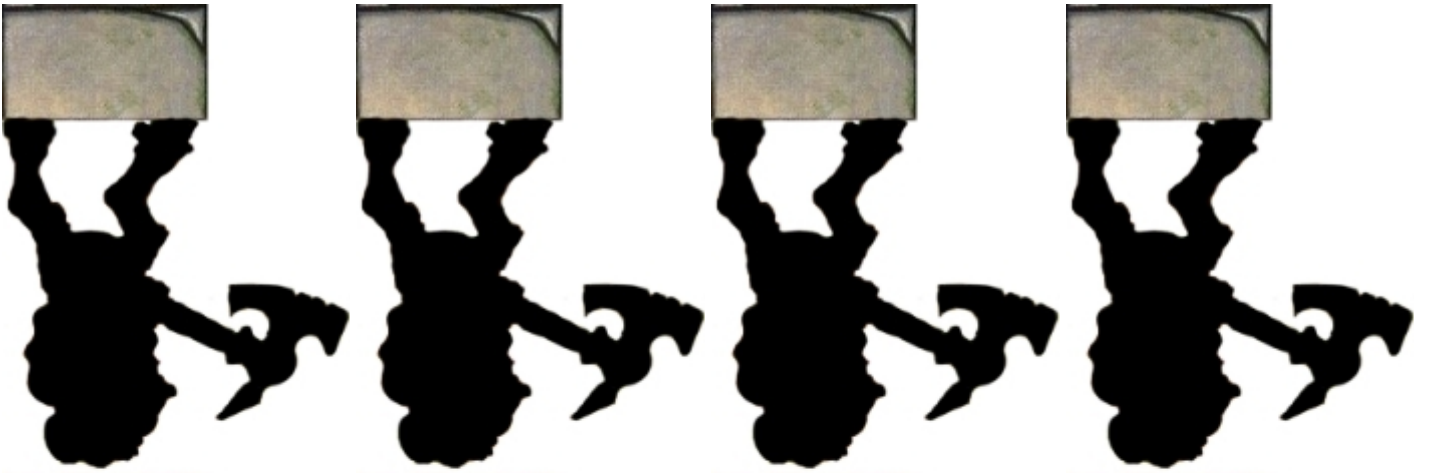




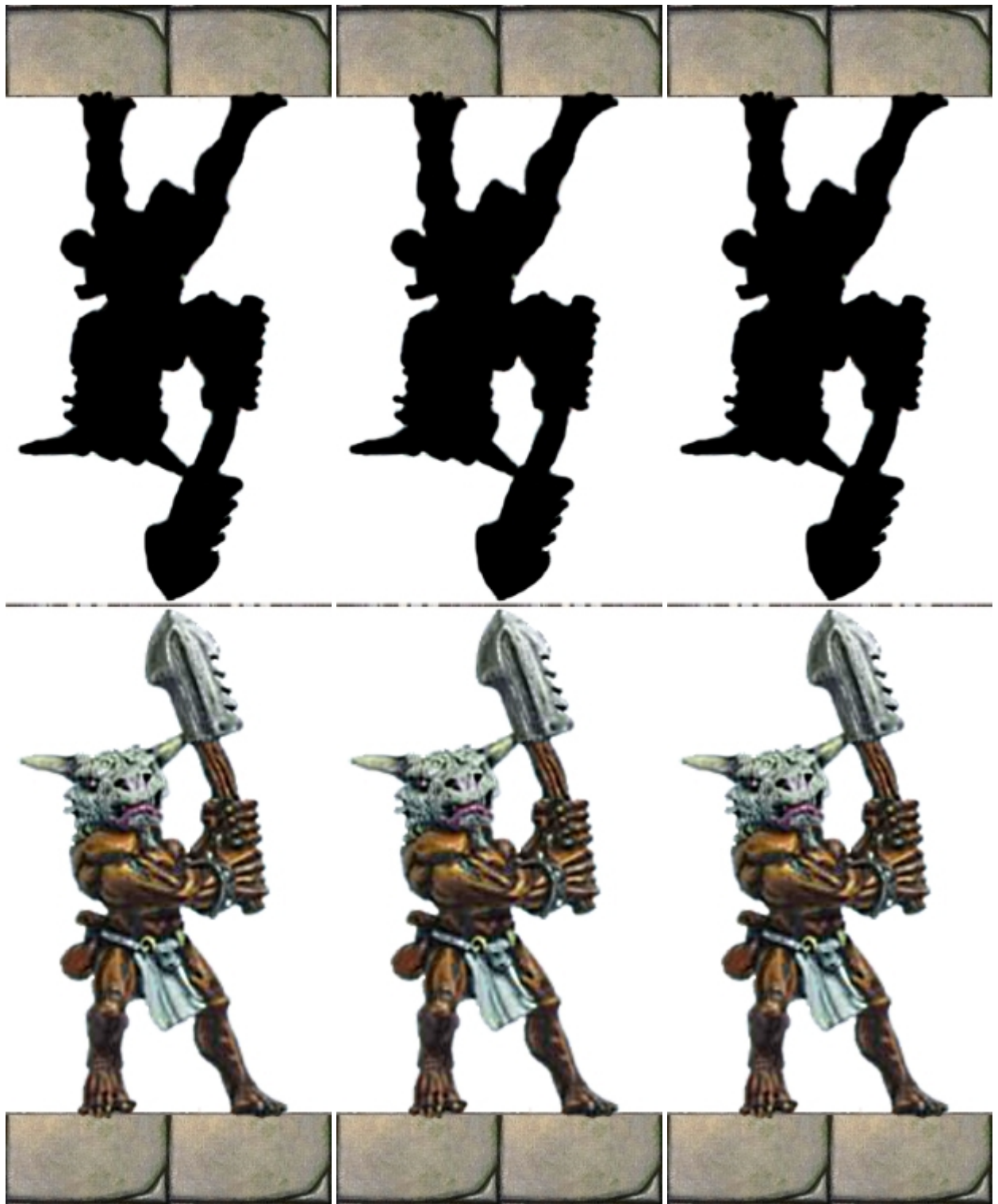


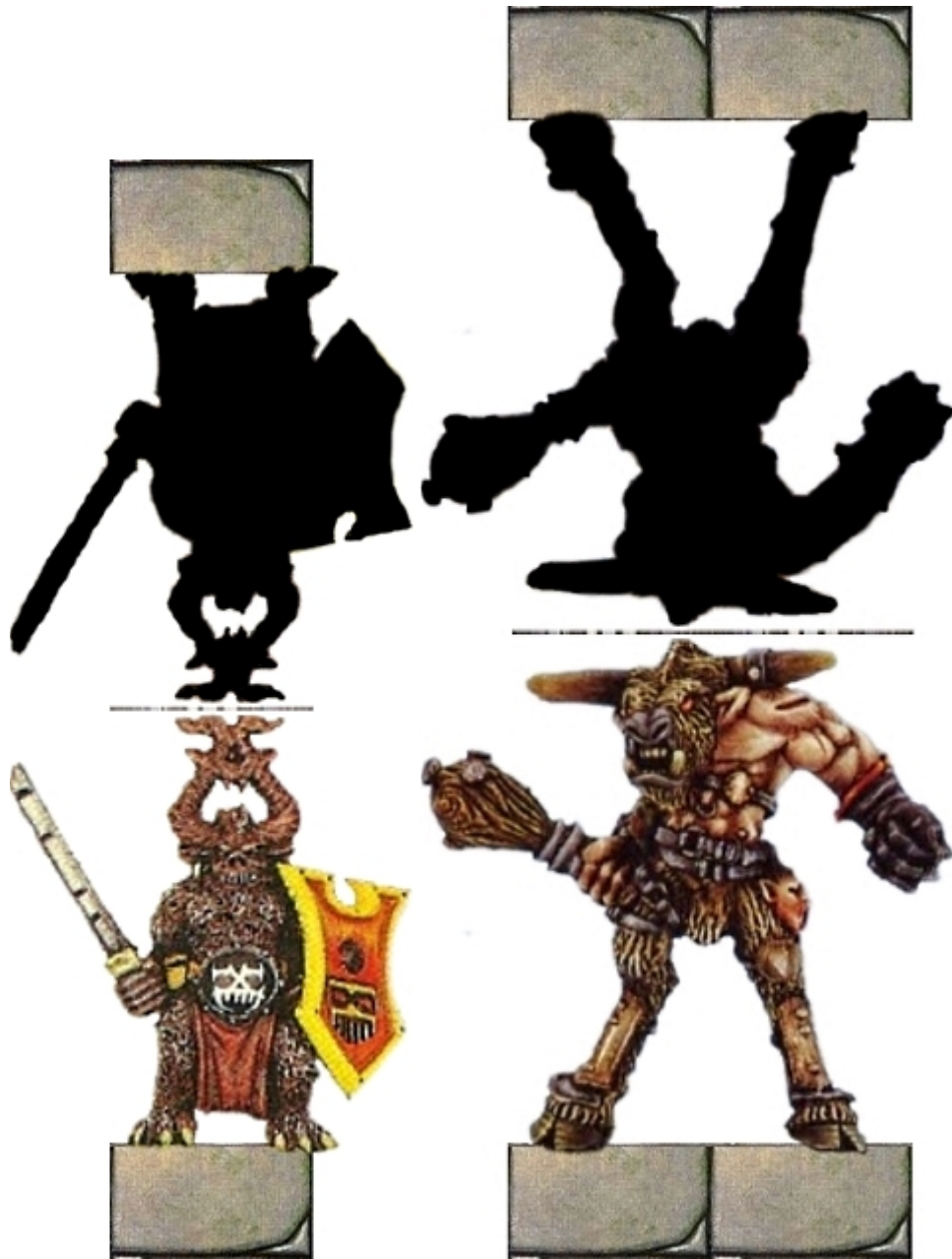


















BANDIT DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	5	5	7	7	8	6	3	1					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, ARMURE DE CUIR, BOUCLIER.														

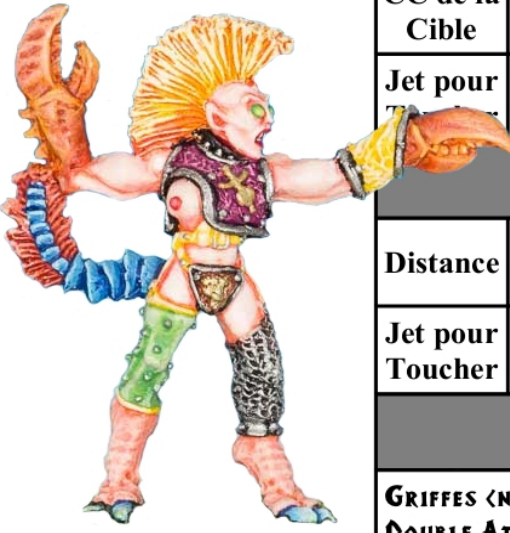
SENTINELLE BANDIT DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	6	5	6	8	8	6	3	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, SENTINELLE : AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE.														


GUERRIER DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	4	6	9	6	9	8	4	4					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4
	Combat à Distance													
	Portée	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
HACHE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>														
BOUCLIER, ARMURE DE PLATE.														


CHAMPION DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	10	4	6	10	6	10	8	4	8					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	5
	Combat à Distance													
	Portée	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
ARMURE DE PLATE, BOUCLIER, HACHE À DEUX MAINS <MALADRESSE : 1-2, COUP CRITIQUE : 11-12>														
IL NE S'AGIT PAS D'UNE ERREUR, LE CHAMPION PEUT MANIER CETTE ARME D'UNE SEULE MAIN.														


SORCIER DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	3	5	7	8	9	10	4	11					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
FAUX <COMPTE COMME UNE HALLEBARDE, MALADRESSE : 1-2 COUP-CRITIQUE : 11-12, PEUT ATTAQUER EN DIAGONALE>, SORTS : ASPHYXIE : XI, BOULE DE FEU : XI, CRÂNE ENFLAMMÉ DE LA TERREUR : XI														

SEIGNEUR DU CHAOS	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	12	3	6	10	6	10	8	5	12					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	4+4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
2 HACHES <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, DOUBLE ATTAQUE, ARMURE DE PLATE.														

DÉMONETTE DE SLAANESH	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	1	5	7	10	10	6	4	12					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3+3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRIFFES (NI MALADRESSE NI COUP-CRITIQUE), CRÉATURE EFFRAYANTE, CRÉATURE INVULNÉRABLE, DOUBLE ATTAQUE, SORT : BOULE DE FEU X 1														

BUEUR DE SANG	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	3	8	10	10	8	5	6	12					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	6
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRIFFES (NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE), CRÉATURE INVULNÉRABLE, CRÉATURE VOLANTE, CRÉATURE EFFRAYANTE, GRANDE CRÉATURE.														

DÉMON MAJEUR DE TZEENTCH	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV				
	7	1	8	9	8	10	-	10	20				
Combat au Corps-à-Corps													
CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	6+6
Combat à Distance													
Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+					Portée Max			D12 Dom
Jet pour Toucher													
Équipement / Notes													
GRIFFES <NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE>, CRÉATURE EFFRAYANTE, CRÉATURE VOLANTE, GRANDE CRÉATURE, DOUBLE ATTAQUE, CRÉATURE INVULNÉRABLE, SORTS : ASPHYXIE : X2, BOULE DE FEU : X2, CRÂNE ENFLAMMÉ DE LA TERREUR : X2													

HOMME-BÊTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV				
	6	4	5	7	7	7	5	4	2				
Combat au Corps-à-Corps													
CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
Combat à Distance													
Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+					Portée Max			D12 Dom
Jet pour Toucher													
Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>.													

HOMME-BÊTE

«LES PRÊTRES DU PLAISIR»





CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
6	4	5	8	6	7	5	4	1					
Combat au Corps-à-Corps													
CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
Combat à Distance													
Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
Jet pour Toucher													
Équipement / Notes													
ÉPÉE «MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12», BOUCLIER, ARMURE DE CUIR.													


SENTINELLE HOMME-BÊTE





CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
6	5	5	7	8	7	6	4	2					
Combat au Corps-à-Corps													
CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
Combat à Distance													
Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
Jet pour Toucher													
Équipement / Notes													
ÉPÉE «MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12», SENTINELLE : AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE.													

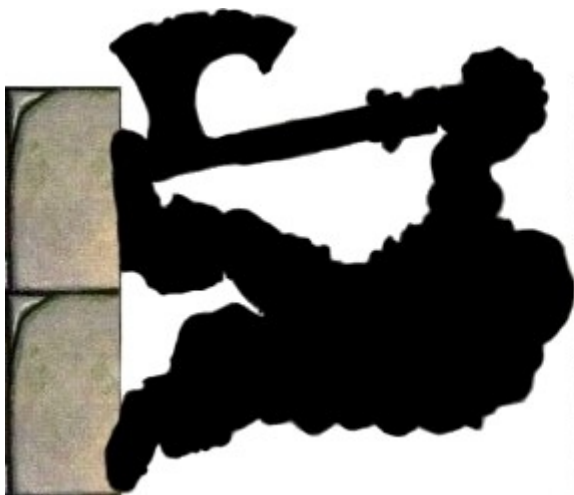
SENTINELLE HOMME-BÊTE <small>(LES PRÊTRES DU PLAISIR)</small>	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	6	5	5	7	7	7	5	4	2					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
EPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), BOUCLIER, SENTINELLE : AJOUTE +1 AU JET DE SURPRISE.														

CHAMPION HOMME-BÊTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	8	5	6	9	6	8	6	5	4					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
EPÉE (MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12), BOUCLIER, ARMURE DE CUIR.														

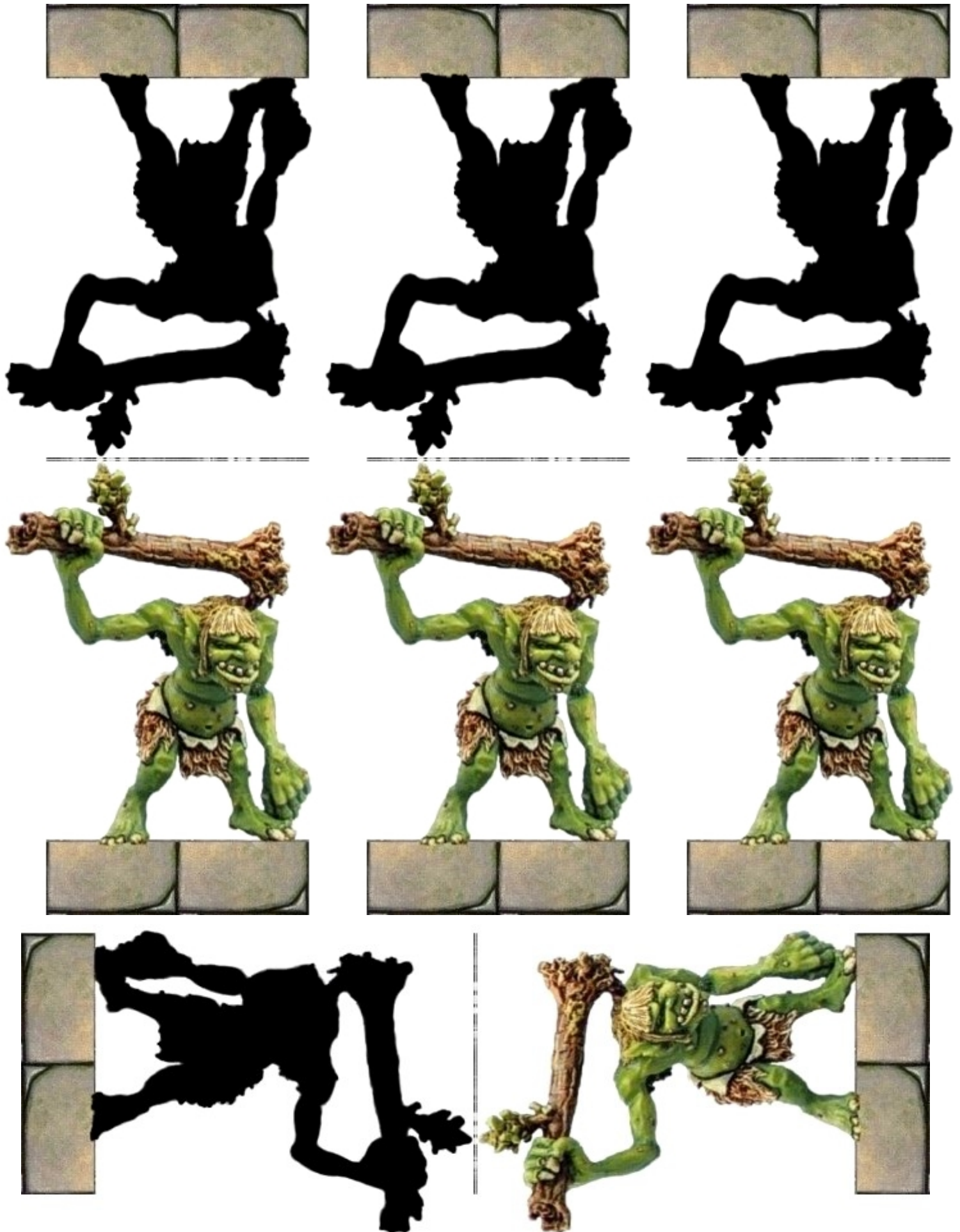
MINOTAURE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	4	7	8	8	8	8	4	9	9				
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	7
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
GRANDE ARME <MALADRESSE : 1-2, COUP-CRITIQUE : 11-12>, BERSERK, CRÉATURE EFFRAYANTE, GRANDE CRÉATURE														

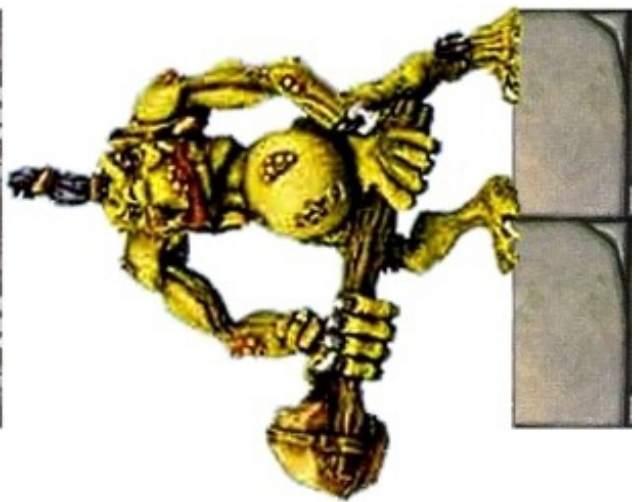
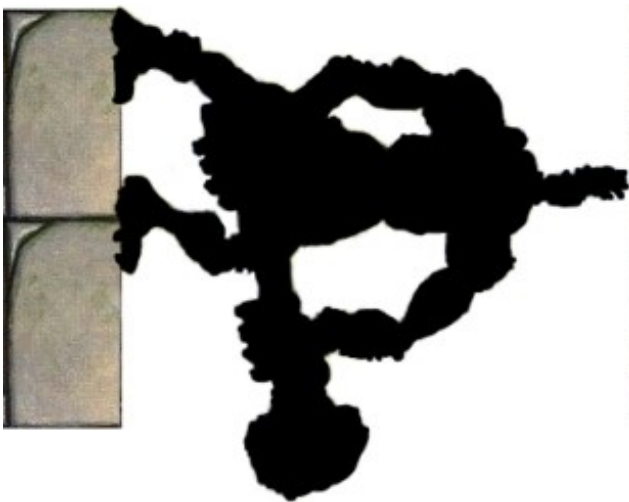
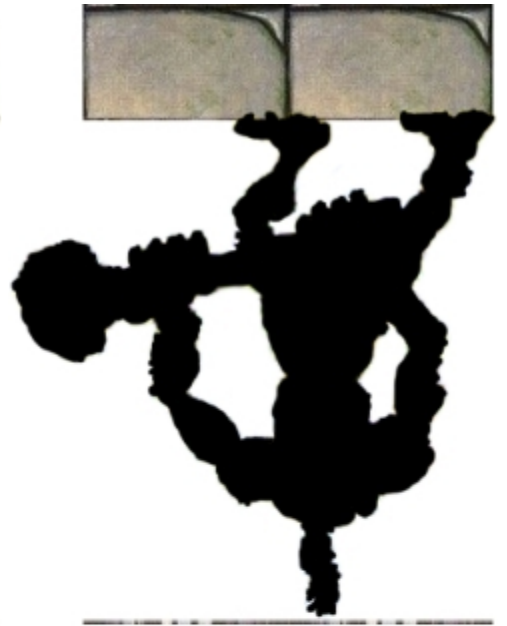
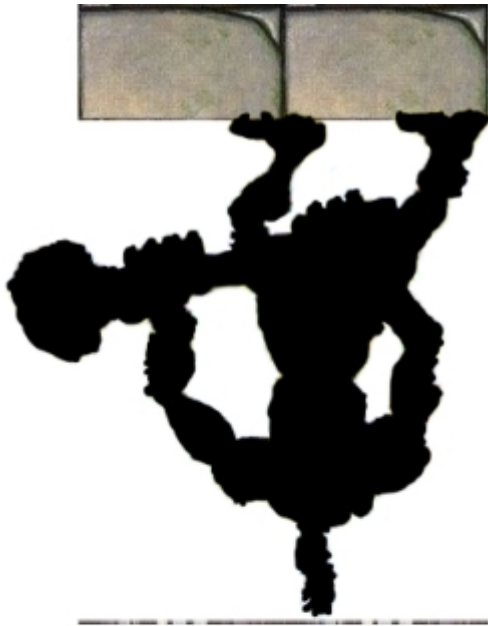
SEIGNEUR HOMME-BÊTE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	6	7	10	6	9	7	6	6					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	5
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
ÉPÉE <MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, BOUCLIER, COTTE DE MAILLES.														

SEIGNEUR MINOTAURE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	4	8	9	8	9	6	10	11					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRANDE ARME <MALADRESSE : 1-2 COUP-CRITIQUE : 11-12> BERSERK, CRÉATURE EFFRAYANTE, GRANDE CRÉATURE														


















OGRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	7	3	8	8	7	7	4	9	8					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	8
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GRANDE ARME (MALADRESSE : 1-2, COUP-CRITIQUE : 11-12), GRANDE CRÉATURE, CRÉATURE EFFRAYANTE.													

CHEF OGRE	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	9	1	9	10	5	8	6	10	10					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
	Équipement / Notes													
	GRANDE ARME (MALADRESSE : 1-2 COUP-CRITIQUE : 11-12), COTTE DE MAILLES, CRÉATURE EFFRAYANTE, GRANDE CRÉATURE													

TROLL	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	1	9	8	7	6	4	9	9					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	9
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRANDE ARME (MALADRESSE : 1-2 COUP-CRITIQUE : 11-12), CRÉATURE EFFRAYANTE, GRANDE CRÉATURE, RÉGÉNÉRATION (NE RÉGÈNE PAS LES BLESSURES DUES AU FEU)														

TROLL DES CAVERNES	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV					
	5	1	9	9	7	4	3	9	9					
	Combat au Corps-à-Corps													
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom
	Jet pour Toucher	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	7
	Combat à Distance													
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom						
	Jet pour Toucher													
Équipement / Notes														
GRIFFES ET CROCS (NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE), GRANDE CRÉATURE, RÉGÉNÉRATION, CRÉATURE EFFRAYANTE, FOU FURIEUX SANS DRESSEUR DU CLAN MOULDER.														

FIMIR	CC	CT	F	E	V	Br	Int	B	PV						
	6	2	5	7	6	8	5	4	7						
	Combat au Corps-à-Corps														
	CC de la Cible	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	D12 Dom	
	Jet pour Toucher	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	3+2	
	Combat à Distance														
	Distance	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Portée Max	D12 Dom							
	Jet pour Toucher														
	Équipement / Notes														
	HACHE < MALADRESSE : 1, COUP-CRITIQUE : 12>, QUEUE <NI MALADRESSE, NI COUP-CRITIQUE>, DOUBLE ATTAQUE , GRANDE CRÉATURE , ARMURE DE CUIR .														

ADVANCED HEROQUEST

La Nouvelle Génération



CE LIVRET CONTIENT NON SEULEMENT L'ENSEMBLE DES FIGURINES DE MONSTRES DE HEROQUEST ET ADVANCED HEROQUEST EN VERSION PAPIER À DÉCOUPER ET PLIER, MAIS IL CONTIENT ÉGALEMENT CERTAINES DES FIGURINES DE MONSTRES PRÉSENTÉES DANS LES DIFFÉRENTES QUÊTES OFFICIELLES PARUES DANS WHITE DWARF. POUR CHAQUE GRANDE FAMILLES DE MONSTRES, VOUS TROUVEREZ DES TABLEAUX DE RÉFÉRENCE INDIVIDUELS QUE VOUS POURREZ DÉCOUPER POUR EN FAIRE DES FICHES PRATIQUES À CONSULTER LORS DE VOS PARTIES. NOTEZ QUE LES RÈGLES AUXQUELLES SE RÉFÉRENT CES TABLEAUX SONT LES RÈGLES OFFICIELLES, CERTAINES CORRECTIONS ONT ÉTÉ APPORTÉES.