



<p align="center">Elfe Archer</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 4(1) Défense : 2 Corps : 3 Esprit : 2</p> <p>Attaque avec 4 dés de combat contre les cibles à distance, mais avec seulement 1 dé contre les cibles adjacentes.</p>	<p align="center">Elfe Archimage "Sinestra"</p>  <p>Déplacement : 8 Attaque : 4 Défense : 4 Corps : 4 Esprit : 9</p> <p><u>Connaît les Sorts du Chaos suivants:</u> Annulation de Sort, Tempête de Feu, Esprit : Frappé, Miroir Magique, Réanimation, Guérison Chaotique, Evocation des Loups, Malédiction du Loup-Garou.</p>	<p align="center">Elfe Guerrier</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 4 Défense : 3 Corps : 3 Esprit : 2</p>
<p align="center">Fimir</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 3 Défense : 3 Corps : 2 Esprit : 3</p>	<p align="center">Ogre</p>  <p>Déplacement : 4 Attaque : 6 Défense : 4 Corps : 10 Esprit : 2</p>	<p align="center">Ogre Guerrier</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 5 Défense : 5 Corps : 2 à 5 (Variable) Esprit : 1</p>
<p align="center">Ogre Champion</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 5 Défense : 5 Corps : 4 ou 5 (Variable) Esprit : 1</p>	<p align="center">Ogre Cheftain</p>  <p>Déplacement : 4 Attaque : 6 Défense : 6 Corps : 4 ou 5 (Variable) Esprit : 2</p>	<p align="center">Ogre Seigneur</p>  <p>Déplacement : 4 Attaque : 6 Défense : 6 Corps : 5 (Variable) Esprit : 5</p>

Gargouille



Déplacement : 6
Attaque : 4
Défense : 5
Corps : 3
Esprit : 4

Gobelin



Déplacement : 10
Attaque : 2
Défense : 1
Corps : 1
Esprit : 1

Gremlin des Glaces



Déplacement : 10
Attaque : 2
Défense : 3
Corps : 3
Esprit : 3

Capacité Spéciale:
Voleur d'Objets

Guerrier du Chaos



Déplacement : 7
Attaque : 4
Défense : 4
Corps : 3
Esprit : 3

Horreur Gelée



Déplacement : 8
Attaque : 5
Défense : 4
Corps : 6
Esprit : 4

Connait 12 Sorts du Chaos:
Refroidissement, Tempête de Glace,
Blocs de Glace, Esprit : Gelé,
Patinage, Apaisement, & 6 autres
au choix de Zargon (sauf Fuite)

Loup Géant



Déplacement : 9
Attaque : 6
Défense : 3
Corps : 6
Esprit : 1

Orc



Déplacement : 8
Attaque : 3
Défense : 2
Corps : 1
Esprit : 2

Ours de Guerre Polaire



Déplacement : 6
Attaque : 4/4
Défense : 3
Corps : 6
Esprit : 2

Capacité Spéciale: 2 Attaques

Yéti



Déplacement : 8
Attaque : 3
Défense : 3
Corps : 5
Esprit : 2

Capacité Spéciale:
Etreinte
(Attaque par écrasement)

<p style="text-align: center;">Momie</p>  <p>Déplacement : 4 Attaque : 3 Défense : 4 Corps : 2 Esprit : 0</p>	<p style="text-align: center;">Squelette</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 2 Défense : 2 Corps : 1 Esprit : 0</p>	<p style="text-align: center;">Zombi</p>  <p>Déplacement : 5 Attaque : 2 Défense : 3 Corps : 1 Esprit : 0</p>
<p style="text-align: center;">Chaman Orc (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 7 Attaque : 5 Défense : 5 Corps : 5/4 Esprit : 7</p> <p>Connaît les 6 Sorts de Chaman Orc</p>	<p style="text-align: center;">Grand Mage (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 5 Attaque : 5 Défense : 5 Corps : 5/4 Esprit : 8</p> <p>Connaît les 6 Sorts de Grand Mage</p>	<p style="text-align: center;">Maître des Orages (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 7 Attaque : 6 Défense : 5 Corps : 5/4 Esprit : 6</p> <p>Connaît les 6 Sorts de Maître des Orages</p>
<p style="text-align: center;">Nécromancien (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 4 Défense : 6 Corps : 5/4 Esprit : 7</p> <p>Connaît les 6 Sorts de Nécromancien</p>	<p style="text-align: center;">Grand Alchimiste (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 8 Attaque : 3 Défense : 3 Corps : 4 Esprit : 4</p> <p>Connaît les Sorts du Chaos suivants: Esprit Frappé, Guérison Chaotique, Evocation des Loups, Malédiction du Loup-Garou.</p>	<p style="text-align: center;">Nécromancien "Tormuk" (Sorcier)</p>  <p>Déplacement : 8 Attaque : 4 Défense : 4 Corps : 6 Esprit : 6</p> <p>Connaît les Sorts du Chaos suivants: Domination, Miroir Magique, Esprit Frappé, Réanimation, Evocation des Loups, Malédiction du Loup-Garou.</p>

Gargouille "Bellthor"



Déplacement : 6
Attaque : 4
Défense : 6
Corps : 3
Esprit : 3

Ne bouge pas tant que tous les Héros ne sont pas dans la salle. Ne peut être blessée tant qu'elle n'a pas attaqué. Voir les notes de la Quête "La Porte de Bellthor" pour les détails.

Guerrier du Chaos "Skulmar" Capitaine de la Légion Oubliée



Déplacement : 8
Attaque : 5
Défense : 6
Corps : 3
Esprit : 4

Guerrier du Chaos de la Garde du Malheur



Déplacement : 8
Attaque : 4
Défense : 6
Corps : 3
Esprit : 3

Mage du Feu "Balur" (Sorcier)



Déplacement : 8
Attaque : 2
Défense : 5
Corps : 3
Esprit : 7

Connaît les Sorts du Chaos suivants:
Boule de Feu, Tempête de Feu,
Tempête, Evocation des Orcs,
Peur, Fuite.

Seigneur Sorcier



Déplacement : 10
Attaque : 5
Défense : 6
Corps : 4
Esprit : 5

Connaît les Sorts du Chaos suivants:
Evocation des Morts-Vivants,
Tempête de Feu, Tempête,
Eclair Foudroyant, Peur,
Domination.

Reine Sorcière "Kessandria"



Déplacement : 6
Attaque : 4
Défense : 6
Corps : 3
Esprit : 4

Connaît les Sorts du Chaos suivants:
Eclair Foudroyant, Tempête, Peur,
Sommeil, Nuage de Chaos.

Squelette Cavalier Fantôme



Déplacement : 8
Attaque : 4
Défense : 4
Corps : 3
Esprit : 3

Squelette de Roi Nain



Déplacement : 6
Attaque : 3
Défense : 4
Corps : 2
Esprit : 0

Ces monstres n'attaquent pas à moins d'être attaqués en premier.

Skaven (Homme-Rat)



Déplacement : 8
Attaque : 2
Défense : 2
Corps : 1
Esprit : 2

<p>L'Arbalétrier (Mercenaire)</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 3 Défense : 3 Corps : 2 Esprit : 2</p> <p>Prix: 75 po Capacité Spéciale: peut Attaquer à Distance</p>	<p>L'Eclaireur (Mercenaire)</p>  <p>Déplacement : 9 Attaque : 2 Défense : 3 Corps : 2 Esprit : 2</p> <p>Prix: 50 po Capacité Spéciale: Détece & Désarme les Pièges (comme les Nains)</p>	<p>L'Epéiste (Mercenaire)</p>  <p>Déplacement : 5 Attaque : 4 Défense : 5 Corps : 2 Esprit : 2</p> <p>Prix: 100 po</p>
<p>L'Hallebardier (Mercenaire)</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 3 Défense : 3 Corps : 2 Esprit : 2</p> <p>Prix: 75 po Capacité Spéciale: peut Attaquer en Diagonale</p>	<p>L'Arbalétrier (Homme d'Armes)</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 2 Défense : 3 Corps : 1 Esprit : 2</p> <p>Prix: 75 po Capacité Spéciale: peut Attaquer à Distance</p>	<p>L'Eclaireur (Homme d'Armes)</p>  <p>Déplacement : 9 Attaque : 2 Défense : 3 Corps : 1 Esprit : 2</p> <p>Prix: 50 po Capacité Spéciale: Détece & Désarme les Pièges (comme les Nains)</p>
<p>L'Epéiste (Homme d'Armes)</p>  <p>Déplacement : 4 Attaque : 4 Défense : 5 Corps : 1 Esprit : 2</p> <p>Prix: 75 po</p>	<p>L'Hallebardier (Homme d'Armes)</p>  <p>Déplacement : 6 Attaque : 3 Défense : 3 Corps : 1 Esprit : 2</p> <p>Prix: 50 po Capacité Spéciale: peut Attaquer en Diagonale</p>	<p>Skaven « Praznagar » Prince de l'Agonie</p>  <p>Déplacement : 7 Attaque : 4 (+2) Défense : 3 Corps : 5 Esprit : 9</p> <p><u>Epée du Chaos</u> : Att.+2 ; jamais de maladresse</p>