

Balrog



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	4/2	5	5	4

*Attaque avec ses 2 Armes à chaque tour

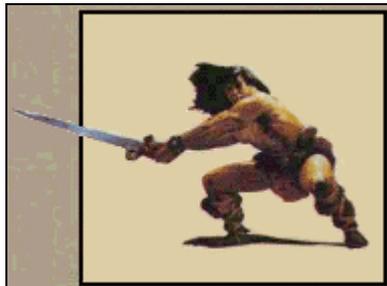
(Epee 4D ; Fouet 2D).

*Attaque le même Héros avec ses 2 Armes.

*Peut Attaquer en diagonale avec ses 2 Armes.

*Peut aussi lancer 3 fois « Tempête de Feu ».

Barbare



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
9	4	2	6	2

Peut Attaquer en diagonale

Chauve-Souris



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	1	2	1	1

*Peut voler au-dessus de n'importe quelle figurine durant son Déplacement.

Venimeuse

Troll Boss



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
12	3/3/4	7	7	3

*3 rounds après la première blessure, il récupère 2 Points de Corps par tour.

*Peut seulement être tué par le feu ou l'acide.

Troll de Joshua



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4/4	4	5	2

*Régénère 1 Point de Corps par tour (le Feu annule cette capacité à jamais)

*2 Attaques pouvant atteindre des cibles différentes.

*Grand Monstre (2 cases)

Troll d'Azrael

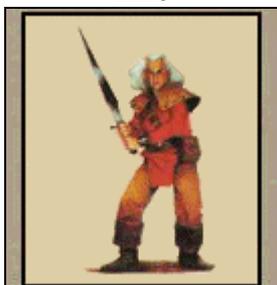


Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	5	4	3	2

*Régénère 2 Points de Corps par tour.

*Peut seulement être tué par le feu ou l'acide.

Elfe



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
7	3	3	4	4

*Peut Attaquer en diagonale.

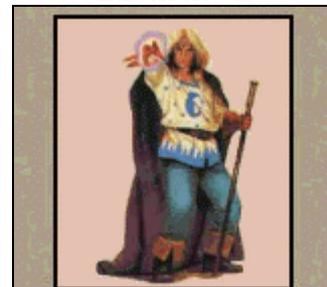
*Peut lancer jusqu'à 3 Sorts.

Nain



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	2	5	5	3

Enchanteur



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	1	2	3	6

*Peut Attaquer en diagonale.

*Peut lancer jusqu'à 9 Sorts.

Elémental d'Air Majeur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

18 7 9 12 8

*Peut lancer les
3 Sorts de l'Air initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques d'Air.

Elémental d'Air Mineur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

16 6 6 7 4

*Peut lancer les
3 Sorts de l'Air initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques d'Air.

Elémental de Terre Majeur

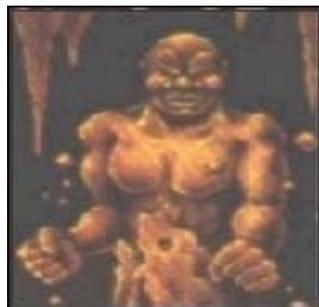


Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

5 11 9 12 8

*Peut lancer les
3 Sorts de la Terre initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques de Terre.

Elémental de Terre Mineur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

3 6 8 7 4

*Peut lancer les
3 Sorts de la Terre initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques de Terre.

Elémental de Feu Majeur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

6 8 9 12 8

*Peut lancer les
3 Sorts du Feu initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques de Feu.

Elémental de Feu Mineur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

5 5/2 6 8 4

*Peut lancer les
3 Sorts du Feu initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques de Feu.
*2 Attaques

Elémental d'Eau Majeur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

9 10 9 12 8

*Peut lancer les
3 Sorts de l'Eau initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques d'Eau.

Elémental d'Eau Mineur



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

7 4 6 7 6

*Peut lancer les
3 Sorts de l'Eau initiaux.
*Imperméable à
toutes les Attaques d'Eau.

Elémental de Feu



Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

7 3 2 2 0

*Craint seulement les Sorts &
les Artefacts (les Armes
normales seront détruites).
*Les Sorts du Feu augmentent
ses Points de Corps au lieu de le
blesser (même au-delà de 2 !).

Champion du Chaos



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
7	4	4	4	4

Seigneur du Chaos



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
7	4/4	4	4	4

2 Attaques par round
contre la même cible
ou 2 cibles adjacentes

Garde du Jugement Dernier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
7	4	5	3	3

Il n'ont besoin que
d'1 Bouclier Noir
pour bloquer tous les coups
d'1 adversaire !

Gargouille Terrible



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	4/2	5	3	4

- *Attaque avec ses 2 Armes à chaque tour (Epée 4D ; Fouet 2D).
- *Attaque le même Héros avec ses 2 Armes.
- *Peut Attaquer en diagonale avec ses 2 Armes.

Baron Morcar Von Zargon



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4	4	6	10

*Zargon peut lancer
1 Sort à chaque tour
(Il connaît tous les Sorts que
vous utilisez dans HeroQuest !)

Vagabond



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	6	5	10	4

Voleur d'Âme

Dès qu'il blesse 1 Héros, lancer 1 dé ; si Bouclier Noir, lancer 1d6 pour déterminer leur caractéristique augmentée d'1 Point ! (1-2=Dépl. ; 3=Att. ; 4=Déf. ; 5=Corps ; 6=Esprit)

Chien de l'Enfer



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	-	2	2	3

- *Immunié aux Sorts du Feu.
- *Inflige automatiquement 1 brûlure à chaque Héros adjacent, le repoussant d'1 case (1D : à moins d'1 Bouclier Blanc, le Héros perd 1 Point de Corps).
- *Ne craint que les Attaques à Distance & la Magie !

Scarabée Géant



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	2	4	2	1

*les Scarabées Géants
indiquent généralement
qu'une plus grande bête
n'est pas loin
(c'est-à-dire un Dragon !)*

Djinn



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
∞	4	3	5	6

- *Déplacement illimité !
- *Peut lancer tout Sort du Chaos, mais préfère DOMINATION !
- *Attaque seulement s'il n'y a pas d'autres monstres !
- *A zéro Point de Corps, il accorde 3 vœux avant de disparaître !

Gobelin Archer



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	2	1	1	1

*Peut Attaquer à Distance
1 cible en vue.

Gobelin Eclaireur



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	2	1	1	2

* Alerte : Cette capacité peut seulement être employée 1 fois si le Gobelin commence 1 Tour hors de vue des héros ; agit comme s'il venait de jeter le Sort du Chaos « Evocation des Orcs »

Chaman Gobelin



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
9	2	2	3	6

*Connaît les 6 Sorts de Chaman Orc

Gobelin Lancier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	2	1	1	1

*Peut Attaquer en diagonale.
* Si la lance est jetée, il tentera de fuir et Attaquera avec 1 dé s'il doit passer par les Héros !

Orc Démon



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	6	6	5	6

Épée Démon *Hypnose*
Blessure Venimeuse
Ne craint que les Armes Magiques & les Sorts

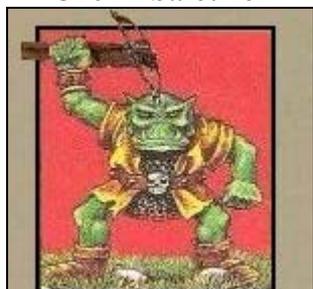
Orc Supérieur



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4	3	2	2

Juste une version plus ardue de l'Orc standard

Orc Arbalétrier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	3	2	1	2

*Peut Attaquer à Distance

Orc Champion



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
7	4	3	3	2

Ces Orcs sont des combattants vétérans

Orc Chef de Guerre



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	5	4	3	2

Excellents tacticiens pour mener les tribus au combat

Skaven



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	2	2	1	2

infos

Skaven Guerrier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	3	2	2	2

infos

Skaven Champion



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4	3	3	2

infos

Skaven Assassin



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	2	2	1	2

infos

Skaven Moine de la Peste



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	2	2	1	2

infos

Skaven Encenseur de la Peste



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	2	2	1	2

infos

Skaven Seigneur de Guerre



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	6	5	3	2

infos

Skaven Sorcier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	1	2	1	3

infos

Rat



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	1*	1*	1	1

*Poison

*Attaque & Défense automatiques

Minotaure



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	2	5	5	2

infos

Snotling (Petit Gobelin)



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	1	1	1	1

infos

Araignée



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
10	1	0	1	1

infos

Araignée Géante Chasseresse Traqueuse



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4	2	4	0

infos

Araignée Géante Chasseresse Embusquée



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	4	2	4	0

infos

Araignée Géante Chasseresse Lance-Filet



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	4	2	4	0

infos

Araignée Géante Fileuse Régulière



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	3	2	3	0

infos

Araignée Géante Fileuse Hypnotique



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	2	2	3	0

infos

Loup



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	3	3	2	1

Loup normal

Squelette Effroyable



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	2	2	1	0

infos

Squelette Guerrier



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
6	3	2	2	0

infos

Zombi Contagieux



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	2	3	1	0

infos

Goule



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	3	3	1	0

infos

Pharaon



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
4	4	4	2	0

infos

Momie Invulnérable



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
4	3	4	2	0

infos

Champion Mort-Vivant



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8	4	4	3	0

infos

Changeur de Forme



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
8*	2*	3*	3*	5

infos

Druide des Marais



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
5	1	2	4	6

Magie des Marais

ÆKOLÒ HÉLBRASS

***Marque du Chaos :**
 Peut relancer 1 dé (1 fois par Quête).
***Magie :** 50% de Résistance à tous les Sorts du Chaos, qu'il peut jeter 2 fois par Quête ! Il peut aussi apprendre les Sorts des autres Collèges comme 1 Enchanteur !
 Immunisé contre Sommeil, Domination, Peur, & Sorts similaires affectant le mental !
***Souffle de Vie :** Récupère chaque tour 1 pt Corps si 4+ sur 100 (5+ pour réussir !) ; +1 pt Corps aux fig. adjacentes qui obtiennent "6".



Dépl.	Att.	Déf.	Corps	Esprit
2d6	*4*	*4*	8+2	7

Arme initiale : *Lame du Vent*
 Armure initiale: *Armure du Chaos*

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos

Monstre IMAGE

Dépl. Att. Déf. Corps Esprit

--	--	--	--	--

infos