



### Skaven



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 2 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 2  
 Esprit: 3



### Archer du Chaos



Déplacement: 8 cases  
 Attaque à distance de 8 cases:  
 2 dés, Attaque: 2 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 2  
 Esprit: 3



### Homme-Bête



Déplacement : 5 cases  
 Attaque : 3 dés  
 Défense : 3 dés  
 Corps : 1  
 Esprit : 3



### Lancier Haut Elfe



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 3 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 4



### Lancier Elfe Noir



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 4 dés  
 Défense: 3 dés  
 Corps: 4  
 Esprit: 5



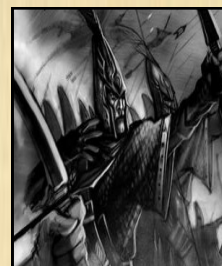
### Homme-Bête du Nord



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 3 dés  
 Défense: 3 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 3



### Archer Elfe Noir



Déplacement: 8 cases  
 Attaque à distance de 10 cases:  
 3 dés, Attaque: 3 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 4



### Archer Haut Elfe



Déplacement: 8 cases  
 Attaque à distance de 10 cases:  
 3 dés, Attaque: 3 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 2  
 Esprit: 4



### Guerrier Dragon



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 4 dés  
 Défense: 3 dés  
 Corps: 5  
 Esprit: 3  
 Maitrise 2 Sorts du Chaos



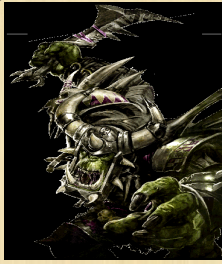








### Orc Noir



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 3 dés  
 Défense: 3 dés  
 Corps: 4  
 Esprit: 2



### Démon du Chaos



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 4 dés  
 Défense: 3 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 3  
 Insensible aux Sorts de Feu  
 Maîtrise 2 Sorts de Feu  
 Et 2 Sorts de Terre



### Homme-Bête Mineur



Déplacement: 6 cases  
 Attaque: 2 dés  
 Défense: 1 dé  
 Corps: 2  
 Esprit: 1



### Horreur Rose



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 3 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 2  
 Régénère un point de Corps  
 À chaque tour



### Ogre Géant



Déplacement: 3 cases  
 Attaque: 5 dés  
 Défense: 4 dés  
 Corps: 4  
 Esprit: 2



### Minotaure



Déplacement: 6 cases  
 Attaque: 5 dés  
 Défense: 4 dés  
 Corps: 4  
 Esprit: 4  
 Peut attaquer deux fois  
 Si le résultat d'un jet  
 d'attaque est de trois crânes



### Loup Géant



Déplacement: 8 cases  
 Attaque: 2 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 3  
 Esprit: 2



### Chevalier du Chaos Mineur



Déplacement: 6 cases  
 Attaque: 2 dés  
 Défense: 2 dés  
 Corps: 2  
 Esprit: 3



### Chevalier du Chaos Majeur



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









## Saurus Atlante



Déplacement: 6 cases

Attaque: 2 dés

Défense: 2 dés

Corps: 3

Esprit: 2

Régénère un point  
de Corps à chaque  
tour de combat

