



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

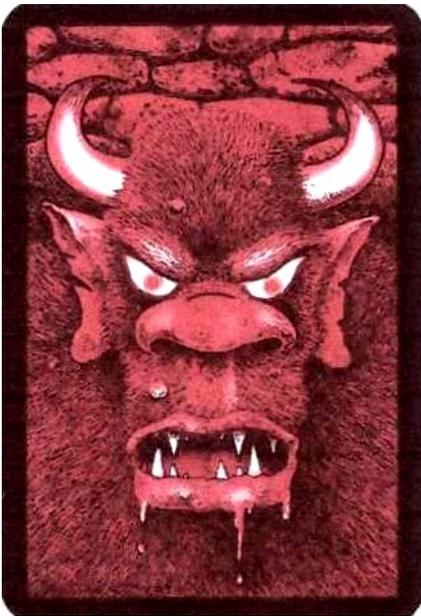
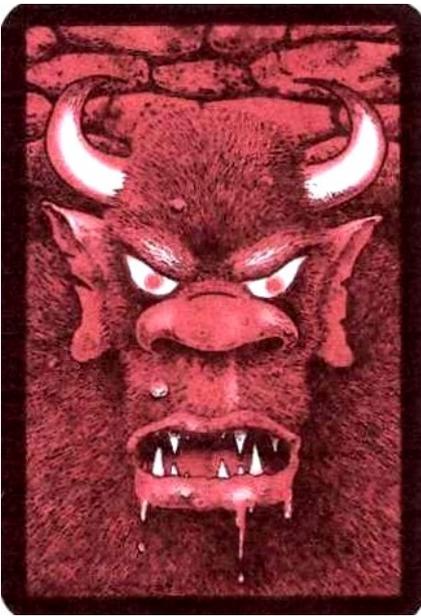
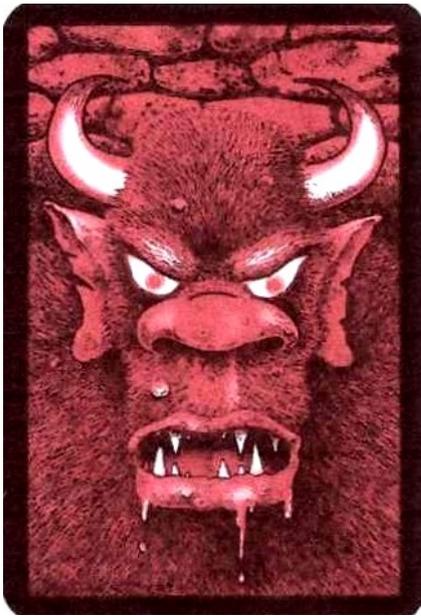
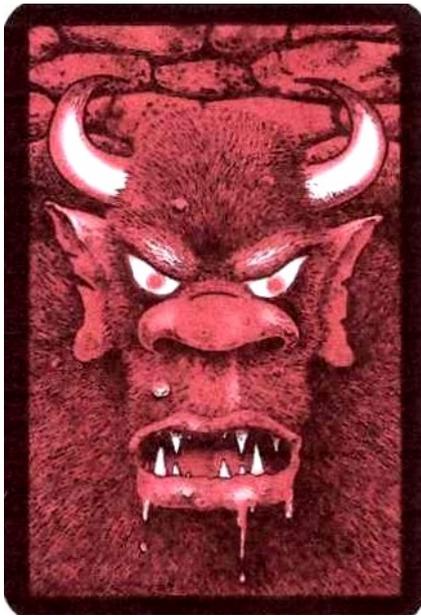
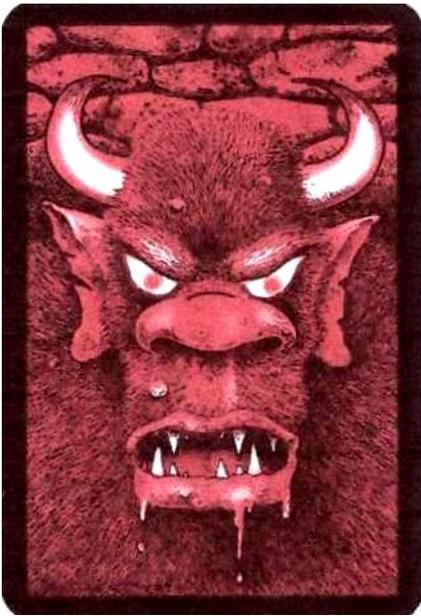


Guerrier Dragon



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

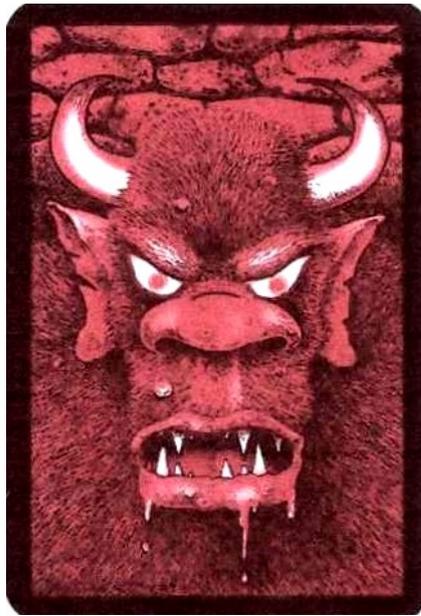
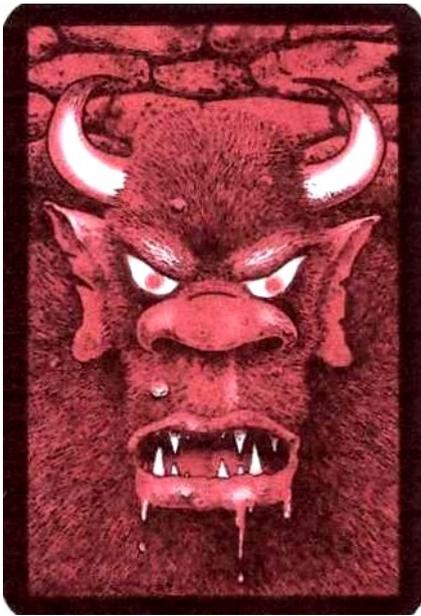
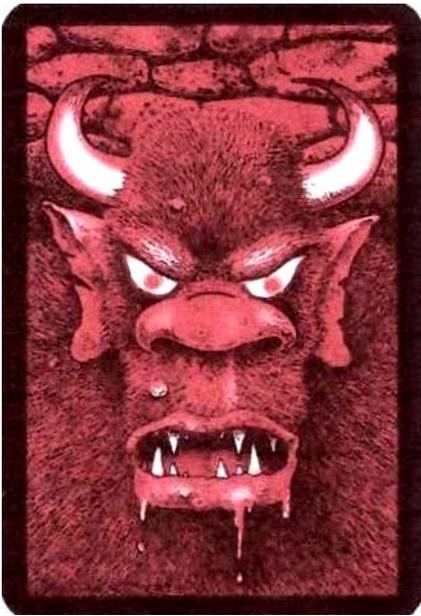


Chevalier du Chaos Majeur



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

