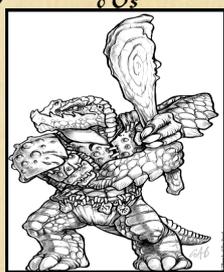




Troglodyte Broyeur 8 Os



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

Toute créature atteinte
 par ses coups perd
 1 dé de déplacement
 durant trois tours



Fourmi Guerrière



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

Immunisée au feu et au poison.
 Ne peut-être contrôlée par un sort.
 Attaque empoisonnée:
 perte d'un point de Corps
 à chaque tour



Négrier de Querdar



Déplacement: 6 cases
 Attaque: 2 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 4
 Esprit: 3

Immunisé contre le poison.
 Peut se rendre invisible
 durant deux tours.



Lezard Sombre



Déplacement: 8 cases
 Attaque: 3 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 2 / Esprit: 2
 Peut attaquer deux fois
 durant un tour si adjacent
 à un autre reptile.



Saccageur de Têtes



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

Pouvoir spécial:
 diminue l'attaque d'un dé d'un
 adversaire de son choix
 en mêlée.



Guerrière Banshee



Déplacement: 10 cases
 Attaque: 4 dés
 Défense: 4 dés
 Corps: 2 / Esprit: 4
 Pouvoir: vision démoniaque.
 Peut contrôler un Héros en le
 regardant durant
 trois tours.



Ours Noir Céleste



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

Résiste au froid et à l'acide.
 Insensible
 aux Sorts de Chaos.



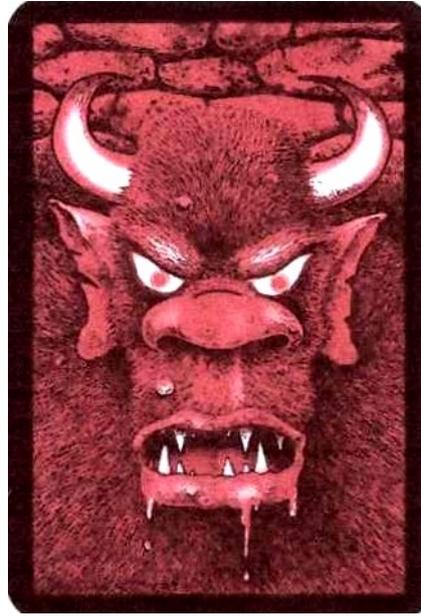
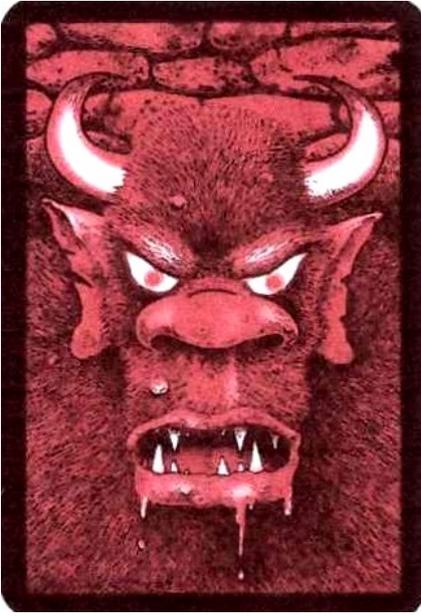
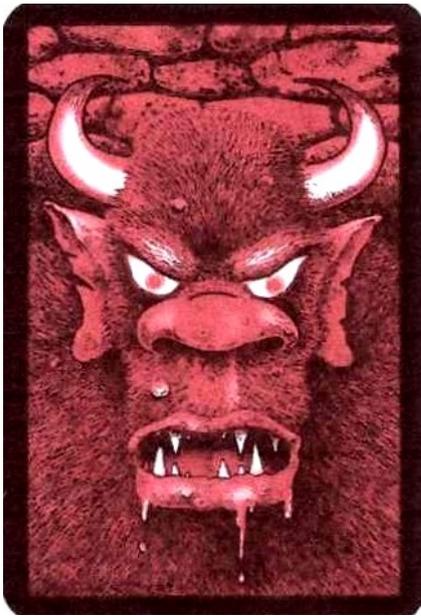
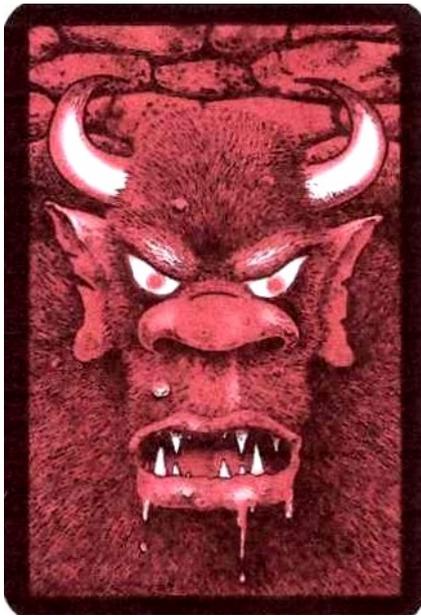
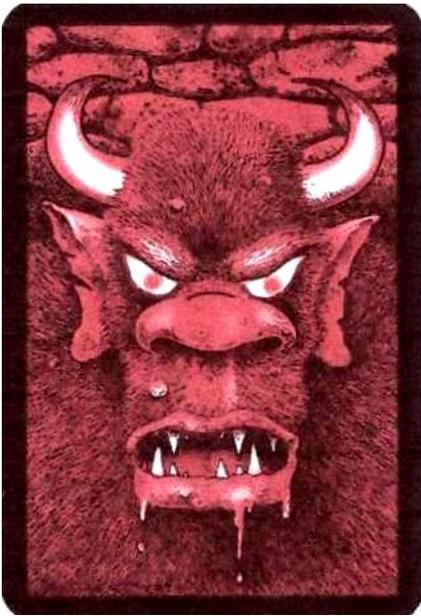
Kobold Coriace



Déplacement: 4 cases
 Attaque: 3 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 6
 Esprit: 2

Adore l'humidité
 qui renforce sa défense
 d'un dé supplémentaire





Wulf, Nain Berserk



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

A chaque tour en combat, ce compagnon jette un dé 6. Si un 6 sort, le nain devient fou de rage et combat avec 6 dés en attaque. Peut détecter les pièges. Insensible aux Sorts de Feu.

Chevalier de Chalice



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

Ne peut-être contrôlé par un Sort. Son Aura tue les momies, les zombies, les squelettes à chaque attaque qu'il lance contre ces créatures. Est immunisé contre tout poison.

Clerc de St Cuthbert



Déplacement: 2 dés
 Attaque: 2 dés
 Défense: 2 dés
 Corps: 4
 Esprit: 4

Contrôle les animaux par simple contact. Elimine les vampires par sa simple présence.

Chaal, Vampire Banshee



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

Absorbe le sang de toute créature ennemie tuée pour se régénérer.

