

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 3 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 4													
12	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6, Régénération 2, Vomi.
13	Minotaures & Ogres	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Peur 5.
		6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Peur 5
14	Centaures & Hommes Bêtes	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D6	Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4
		4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lancer <i>lances</i> (Force 3).
15	Démonettes de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+.
16	Nurglings	4	3	4+	3	3	2	4	2	50	-	S	2D6	Embuscade A, Aura Démoniaque -1, Peur 4, Attaques Groupées, Peste
21	Incendiaires de Tzeentch	9	3	2+	5	4	17	4	S	300	-	S	1D6+1	Embuscade – Magie 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 7. Attaque d'incendiaire de Tzeentch, Résistance Magique 6+.
22	Sanguinaires de Khorne & Minotaures & Hommes Bêtes	4	5	2+	4	3	7	6	2	200	-	1	1D6	Equipés de Lames Infernales, Aura Démoniaque -1, Peur 5.
		6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1	
		4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6	Lancer <i>lances</i> (Force 3).
23	Guerriers du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	2D6	-
24	Vermine de Choc Skavens & Champion Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
		5	4	3+	4	3	11	5	2	270	2	2	1	Arme Magique, Jamais bloqué.
25	Assassins Skavens	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6+2	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
26	Orques & Chef Orques	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Equipés de [1-3] Arcs (Force 4) ou [4-6] Epées.
		4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arme Magique.
31	Fantômes	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6+2	Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
32	Revenant	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Peur 7
33	Scorpions Géants	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Dard (2D6).
34	Mères des Araignées	5	3	-	S	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Toile (1D6)
35	Rats Ogres & Vermine de Choc Skavens	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Peur 5.
		5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
36	Horreurs Roses de Tzeentch Horreurs Bleues de Tzeentch	4	5	2+	4	3	8	6	2	200	-	1	6	Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+. Mort → Horreurs Bleues.
		4	3	4+	3	3	4	7	1	100	-	1	S	Aura Démoniaque -1, Peur 4, Résistance Magique 6+.
41	Bêtes de Slaanesh	6	3	-	3	3	8	3	3	250	-	1	6	Aura de Slaanesh, Aura Démoniaque -1, Peur 6.
42	Guerriers du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	7	-
43	Portepeste de Nurgle	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+4	Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste.
44	Nains du Chaos & Tromblons Nains du Chaos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	1D6+2	Résistance Magique 6+.
		3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	1D6+2	Armés de Tromblons, Résistance Magique 6+.
45	Sorcier Nain du Chaos & Centaures Taureaux & Hobgobelins	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). Peur 5, Résistance Magique 6+.
		8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Embuscade – Magie A, Fuite, Gardes (Sorcier Nain du Chaos).
46	Snotlings & Rats Géants	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	12	Embuscade – Magie A, Attaques Groupées.
		6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	S	12	Suicidaires (Voir Bestiaire).
51	Araignées Géantes & Chauve-souris Géantes	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	12	Toile (1D3)
		8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Embuscade – Magie A, Vol.
52	Orques Noirs & Gobelins	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6+2	-
		4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs).

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 4 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 5													
12	Juggernauts de Khome & Cavaliers Guerriers du Chaos	7 4	3 6	- 1+	5 4	5 4	35 12	2 6	2 2	700 240	2 2	2 1	1D3+1 -	Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués. <i>Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.</i>
13	Nécromancien & Squelettes & Revenants & Fantômes	4 4	4 2	3+ 5+	4 3	3 3	25 5	3 2	2 1	680 80	- -	2 1	1 2D6	Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Régénération 2. Equipés de [1-3] Arcs (Force 4) ou [4-6] Epées, Peur 5, Gardes (Nécromancien), Régénération 1. Peur 7. Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
14	Démonettes de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Embuscade 5+, Aura Démoniaque -1, Peur 6, Résistance Magique 6+.
15	Sorcier Skaven & Assassin Skaven & Champion Vermine de Choc Skaven & Chef Skaven	5 6 5 5	3 5 4 5	4+ 3+ 4+ 2+	3 4 4 4	4 3 3 4	15 7 10 20	5 5 5 6	1 2 1 3	560 300 110 590	- - 1 2	2 1 1 2	1 1D6 1D6+3 1	Esquive 5+, Magie Skaven 1, Dissipation 6+. Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes. Equipés de Hallebardes, Combat en rangs, Gardes (Sorcier Skaven). Esquive 5+, Jamais bloqué, Epée suintante.
16	Champions Hommes Bêtes	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
21	Champions Orques Noirs & Chef Orque Noir	4 4	4 5	4+ 3+	4 5	4 4	10 20	2 3	2 2	140 420	2 2	1 2	1D6+4 1	Equipés de [1-3] Arcs (Force 3) ou [4-6] Epées. Arme Magique.
22	Maître de Meute Elfe Noir & 1-3 Chiens du Chaos 4-6 Chiens de Combat	5 6 5	5 4 4	2+ - -	4 4 3	3 4 3	15 8 6	7 4 6	2 2 1	150 160 130	2 2 -	1 1 1	1 1D6 1D6	Equipés d'Arbalètes (Force 5), Conduite de Meute, Haine des Elfes. Embuscade 5+, Attaques Groupées. Embuscade 5+, Attaques Groupées.
23	Gobelins & Gobelins fanatiques & Grand Chef Gobelins	4 4 4	2 2 4	5+ 5+ 2+	3 3 4	3 3 4	2 2 12	2 2 4	1 1 3	20 300 330	- - 2	1 S 1	24 1D3 1	Equipés de [1-3] Arcs (Force 1) ou [4-6] Lances (Combat en rangs). Equipés de Boulets, Jamais bloqués. Arme Magique, Résistance Magique 5+ (Anneau).
24	Minotaures & Ogres	6 6	4 3	4+ 5+	4 4	4 5	15 13	3 3	2 2	440 400	- -	2 1/2(5+)	1D3 1D3	Peur 5. Peur 5.
25	Scorpions Géants & Mère des Araignées	5 5	3 3	- -	5 5	6 4	20 20	1 1	2 2	450 450	- -	2 2	1D3 1D3	Dard (2D6). Toile (1D6).
26	Hommes Bêtes & Champion Homme Bête	4 4	4 5	4+ 3+	3 4	4 4	6 30	3 4	1 2	100 610	- -	1 1/2(5+)	1D6+2 1	Lancer <i>lances</i> (Force 3). Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
31	Sorcier Nain du Chaos & Centaures Taureaux & Nains du Chaos & Tromblons Nains du Chaos	3 8 3 3	4 4 4 4	4+ 4+ 4+ 4+	3 4 3 4	5+1 4 4 4	8 12 8 8	3 2 2 2	1 2 1 1	590 410 140 140	2 2 2 1	1/2(6+) 1/2(5+) 1/2(6+) 1	1 3 8 8	Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E). Peur 5, Résistance Magique 6+. Résistance Magique 6+. Equipés de Tromblons, Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+.
32	Maître de Meute Elfe Noir & 1-4 Chiens du Chaos 4-6 Chiens de Combat	5 6 5	5 4 4	2+ - -	4 4 3	3 4 3	15 8 6	7 4 6	2 2 1	150 160 130	2 2 -	1 1 1	1 1D6 1D6	Equipés d'Arbalètes (Force 5), Conduite de Meute, Haine des Elfes. Embuscade 5+, Attaques Groupées. Embuscade 5+, Attaques Groupées.
33	Rats Ogres & Vermine de Choc Skavens	6 5	4 4	- 4+	5 4	5 3	20 5	5 5	2 1	500 95	- 1	2 1	1D3 12	Peur 5. -
34	Fantômes	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6+2	Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
35	Trolls de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2.
36	Bêtes de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 5 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 6													
12	Elfes Noirs & Furies Elfes Noirs & Assassins Elfes Noirs & Héros Elfe Noir	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	2D6	Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes.
		5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	1D6	Frénésie 4+, Haine des Elfes.
		5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
		5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Arme Magique.
13	Dragons Ogres	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Peur 8.
14	Champions du Chaos & Guerriers du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armure Magique, Arme Magique.
		4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6	-
15	Lance-Feu Skaven & Jezzails Skavens & Seigneur Skaven	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1	Equipés de Lance-Feu.
		5	3	4+	3	3	6	4	1	300	1	1	1D6	Equipés de Jezzails (Force 5, Ignore 3 Points d'Armure).
		5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
16	Bêtes de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Trainée de Bave.
21	Juggernauts de Khorne & Cavaliers Guerriers du Chaos	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué
		4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	<i>Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.</i>
22	Nécromancien & Momies & Fantômes & Revenants	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magie Nécromantique 1, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Régénération 2.
		3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
		4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
		4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Peur 7, Gardes (Nécromancien).
23	Trolls de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2.
24	Champions Hommes Bêtes & Minotaures & Hommes Bêtes	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arme Magique, Lancer lances (Force 8).
		6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Peur 5.
		4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lancer lances (Force 3).
25	Dragons Ogres	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Peur 8.
26	Bêtes de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Trainée de Bave.
31	Ogres & Minotaures & Rats Ogres	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Peur 5.
		6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Peur 5.
		6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Peur 5.
32	Trolls & Trolls de Pierre	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Peur 6, Régénération 2, Vomi.
		6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2.
33	Chamane Orque & Champions Orques Noirs & Grand Chef Orque	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique
		4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1	1D6	Gardes (Chamane Orque), Equipés d'Arcs (Force 4).
		4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Insensibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique.
34	Spectres & Fantômes & Revenants	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
		4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	1D6	Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
		4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Peur 7.
35	Centaures Taureaux & Champion Centaure Taureau	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Peur 5, Résistance Magique 6+
		8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
36	Gorgones	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Peur 9, Pétrification.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 6 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 7													
12	Sorcier Nain du Chaos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E).
	Champion Centaure Taureau &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+.
	Héros Centaure Taureau	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
13	Cockatrice	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Peur 10, Vol, Pétrification.
14	Hippogriffe &	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10.
	Champions du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armure Magique, Arme Magique.
15	Maître Sorcier Nain du Chaos &	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magie Nains du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Centaures Taureaux &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Peur 5, Résistance Magique 6+
	Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Gardes (Maître Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+.
	Champion Centaure Taureau	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
16	Champion Sorcier Skaven &	5	3	4+	4	4	18	5	1	1180	2	2	1	Magie Skaven 2, Dissipation 5+, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Epée suintante.
	Lance-Feu Skavens &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (Champion Sorcier Skaven).
	Prêtre de la Peste Skavens	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée suintante.
21	Gardiens des Tombes &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Peur 5, Régénération 1.
	Momies &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Roi des Tombes	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
22	Griffon	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Vol, Terreur 10.
23	Champion Nécromancien &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Momies &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Fantômes &	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	6	Gel 1, Immatérialité -1, Peur 6.
	Revenants	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7, Gardes (Nécromancien).
24	Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Résistance Magique 6+.
	Tromblons Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Equipés de Tromblons, Gardes (Sorcier), Résistance Magique 6+.
	Seigneur Nain du Chaos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
25	Chamane Homme Bête	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Gardes (Chamane Homme Bête), Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
	Seigneur Homme Bête	3	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 10).
26	Cockatrice	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Peur 10, Vol, Pétrification.
31	Hippogriffe	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10.
32	Hommes Bêtes &	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lancer <i>lances</i> (Force 3).
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
	Héros Homme Bête	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objet Magique, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 9).

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 6 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
33	Ogres &	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	-
	Minotaures &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	-
	Champion Minotaure	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1	Peur 6, Arme Magique.
34	Elfes Noirs &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	12	Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes.
	Furies Elfes Noirs &	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	6	Frénésie 4+, Haine des Elfes.
	Assassins Elfes Noirs &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	6	Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Héros Elfe Noir &	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Arme Magique.
35	Champions du Chaos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armure Magique, Arme Magique.
	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Aura Démoniaque -1, Peur 7, Résistance Magique 5+, Jamais bloqués
	Cavaliers Guerriers du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le juggernaut ou son cavalier.
36	Spectres &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
	Revenants &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Peur 7.
	Seigneur Revenant	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
41	Centaures Taureaux &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Peur 5, Résistance Magique 6+
	Champion Centaure Taureau &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Héros Centaure Taureau	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
42	Trolls &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Peur 6, Régénération 2, Vomi.
	Trolls de Pierre	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Peur 6, Drain Magique 6, Régénération 2.
43	Seigneur du Chaos	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.
	Champions du Chaos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique.
	Guerriers du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
44	Centaures &	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Equipés d'Arcs (Force 4), Peur 4.
	Minotaures &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	-
	Champion Centaure	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
45	Gorgones	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Peur 9, Pétrification.
46	Grands Chefs Orques &	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Insensibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique.
	Seigneur de Guerre Orque &	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
	Chamane Orque	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magie Orque 1, Résistance Magique 6+, Arme Magique.
51	Griffon	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Vol, Terreur 10.
52	Dragons Ogres &	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Peur 8.
	Champion Dragon Ogre	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
53	Grands Chefs Orques &	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Gardes (Chamane), Insensibilité 6+, Armure Magique, Arme Magique.
	Champion Chamane Orque	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+)	1	Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique.
54	Bêtes de Nurgle &	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	3	Aura Démoniaque -1, Paralysie, Peste, Traînée de Bave.
	Portepeste de Nurgle &	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+2	Aura Démoniaque -1, Peur 5, Peste.
	Guerriers du Chaos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	12	-
55	Champions Orques Noirs &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	-
	Grand Chef Orque Noir	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armure Magique, Arme Magique.
56	Moines de la Peste Skavens &	5	3	4+	3	4	5	4	1	60	-	1	6	Frénésie 5+, Epées suintantes.
	Assassins Skavens &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Prêtre de la Peste Skavens &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epée suintante.
	Seigneur Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquive 5+, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 7 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 8													
12	Prophète Gris Skaven &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.
	Prêtres de la Peste Skavens &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes.
	Lance-Feu Skavens &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris).
	Assassins Skavens	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
13	Hydre	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11.
14	Champions Centaures &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
	Héros Centaure	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique.
15	Sorcier Elfe Noir &	5	4	3+	3	4	12	7	1	590	-	1	1	Magie Elfe Noire 1, Haine des Elfes, Résistance Magique 6+, Objet Magique.
	Assassins Elfes Noirs &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	6	Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Elfes Noirs &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	8	Equipés d'Arbalètes (Force 4), Haine des Elfes, Esquive 6+.
	Championnes Furies	5	5	2+	4	3	13	7	2	600	-	1	1D6	Frénésie 3+, Haine des Elfes.
16	Maître Sorcier Skaven &	5	3	4+	4	4	30	6	2	1900	-	2	1	Magie Skaven 3, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Prêtres de la Peste Skavens &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes.
	Lance-Feu Skavens	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (maître sorcier skaven).
21	Maître Sorcier Nain du Chaos &	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magie Nains du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Tromblons Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Equipés de Tromblons, Gardes (maître sorcier), Résistance Magique 6+.
	Champions Centaures &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
	Seigneur Nain du Chaos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
22	Héros Minotaure &	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+)	1	Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
	Champions Minotaures	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	3	Peur 6, Arme Magique.
23	Champions Centaures &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
	Héros Centaure	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique.
24	Chamanes Homme Bête &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamane), Arme Magique.
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
	Seigneur Homme Bête	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 10).
25	Sorcier du Chaos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique, Parade 5+.
	Champions du Chaos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique.
	Guerriers du Chaos &	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
	Héros du Chaos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
26	Champion Nécromancien &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Revenants &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7, Gardes (Champion Nécromancien).
	Spectres &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
	Seigneur Revenant	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
31	Dragons Ogres &	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Peur 8.
	Champion Dragon Ogre	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 7 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
32	Chamanes Hommes Bêtes & Champions Hommes Bêtes & Champions Hommes Bêtes & Héros Homme Bête	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.
		4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamanes), Arme Magique.
		4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
		4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objet Magique, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 9).
33	Champion Chamane Orque & Champions Orques Noirs & Grand Chef Orque Noir & Seigneur de Guerre Orque	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+)	1	Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique.
		4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	2D6	Gardes (Champion Chamane Orque).
		4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armure Magique, Arme Magique.
		4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
34	Gorgones & Griffon	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Peur 9, Pétrification.
		6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Vol, Terreur 10.
35	Assassins Elfes Noirs & Champions Elfes Noirs & Seigneurs Elfe Noir	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Embuscade - Magie 5+, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
		5	5	5	4	3	14	7	2	480	2	2	2D6	Haine des Elfes, Esquive 6+, Arme Magique.
		5	7	A	4	4	34	9	4	1600	4	3	2	Esquive 4+, Haine des Elfes, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
36	Géant	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué.
41	Manticore	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11.
42	Hydre	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Jamais bloqué, Terreur 11.
43	Wyvern	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Capture, Vol, Résistance Magique 5+, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10.
44	Comte Vampire & Gardiens des Tombes & Momies & Roi des Tombes	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire.
		4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Peur 5, Régénération 1.
		3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
		3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D6).
45	Chimère	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11.
46	Cockatrice & Hommes Bêtes & Champions Hommes Bêtes & Héros Homme Bête	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Peur 10, Vol, Pétrification.
		4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lancer <i>lances</i> (Force 3).
		4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
		4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objet Magique, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 9).
51	Lammasu & Champion Centaure Taureau & Nains du Chaos & Héros Centaure Taureau	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10.
		8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
		3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Résistance Magique 6+.
		8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
52	Grand Taurus & Nains du Chaos & Tromblons Nains du Chaos & Seigneur Nain du Chaos	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10.
		3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Résistance Magique 6+.
		3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Equipés de Tromblons, Résistance Magique 6+.
		3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
53	Seigneur de la Peste Skaven & Prêtres de la Peste Skavens	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante.
		5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes.
54	Maître Assassin Skaven & Assassins Skavens	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante.
		6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 8 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 9													
12	Dragon	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0.
13	Seigneur Vampire & Revenants & Spectres	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	4	3	1	Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 3, Résistance Magique 5+, Vampire. Peur 7. Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
		4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	
		4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	
14	Manticore	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11.
15	Hydre	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11.
16	Wyvern &	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Capture, Vol, Résistance Magique 5+, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10.
	Champions Orques Noirs & Prophète Gris Skaven &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	2D6	
21	Prêtres de la Peste Skavens &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique. Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Gardes (Prophète Gris), Arme Magique, Epées suintantes. Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Assassins Skavens	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	
	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	
22	Champions Centaures Taureaux	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Griffon & Hippogriffe	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	
23	Hippogriffe	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10. Vol, Terreur 10.
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	
24	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10. Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Champions Centaures Taureaux	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	
	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	
25	Momies & Roi des Tombes	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien), Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Héros Dragon Ogre & Champions Dragons Ogres	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	
	Sorcier du Chaos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	
26	Champions du Chaos & Héros du Chaos & Seigneur du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	
	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	
27	Momies & Roi des Tombes	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien), Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Héros Dragon Ogre & Champions Dragons Ogres	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	
	Sorcier du Chaos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	
28	Champions du Chaos & Héros du Chaos & Seigneur du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	
	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	
29	Momies & Roi des Tombes	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien), Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Héros Dragon Ogre & Champions Dragons Ogres	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	
	Sorcier du Chaos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	
30	Champions du Chaos & Héros du Chaos & Seigneur du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	
	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	
31	Momies & Roi des Tombes	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2. Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3). Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien), Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
	Héros Dragon Ogre & Champions Dragons Ogres	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	
	Sorcier du Chaos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	
32	Champions du Chaos & Héros du Chaos & Seigneur du Chaos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+. Gardes (Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique. Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique. Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Grand Taurus & Héros Centaure Taureau &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	
	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 8 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
33	Champions Chamanes Hommes Bêtes & Champions Hommes Bêtes & Seigneurs Hommes Bêtes	4	4	4+	4	5	34	4	1	4340	-	2	2	Magie Hommes Bêtes 2, Objet Magique, Arme Magique.
		4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	6	Arme Magique, Gardes (Champions Chamanes), Lancer <i>lances</i> (Force 8).
		4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 10).
34	Maître Sorcier du Chaos & Champions du Chaos & Héros du Chaos	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	1	Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+.
		4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Gardes (Maître Sorcier du Chaos), Armure Magique, Arme Magique.
		4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
35	Géant	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué.
36	Prophète Gris Skaven & Prêtres de la Peste Skavens & Lance-Feu Skavens	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.
		5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	6	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Gardes (Prophète Gris), Arme Magique, Epées suintantes.
		4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris).
41	Lammasu & Héros Centaure Taureau	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10.
		8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
42	Seigneur Chamane Orque & Champion Chamane Orque & Champions Orques Noirs & Grand Chef Orque Noir & Seigneur de Guerre Orque	4	3	5+	4	5	42	5	3	2870	2	2/3(5+)	1	Magie Orque 3, Dissipation 5+, Résistance Magique 4+, Objet Magique, Arme Magique.
		4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+)	1	Magie Orque 3, Résistance Magique 5+, Arme Magique.
		4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	2D6	Gardes (Seigneur Chamane).
		4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armure Magique, Arme Magique.
		4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Insensibilité 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
43	Comte Vampire & Gardiens des Tombes & Momies & Roi des Tombes	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire.
		4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Peur 5, Régénération 1.
		3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
		3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
44	Chimère	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11.
45	Liche & Squelettes Revenants & Spectres	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
		4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Equipés d'Arcs (Force 3), Peur 5, Gardes (Liche), Régénération 1.
		4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7.
		4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
46	Seigneur Sorcier Nain du Chaos & Tromblons Nains du Chaos & Héros Centaure Taureau &	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
		3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Equipés de Tromblons, Gardes (Seigneur Sorcier), Résistance Magique 6+.
		8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1D3	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
51	Héros Minotaure & Champions Minotaures & Champions du Chaos	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+)	1	Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
		6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1D3	Peur 6, Arme Magique.
		4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armure Magique, Arme Magique.
52	Chamane Homme Bête & Champions Hommes Bêtes & Champion Centaure & Héros Centaure	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.
		4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	6	Equipés d'Arbalètes (Force 7), Gardes (Chamane), Arme Magique.
		8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
		8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 9 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer sur le Tableau des Monstres de Niveau 10													
12	Gardien des Secrets	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué.
13	Grand Immonde	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption.
14	Sorcier Nain du Chaos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magie Nains du Chaos 1, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Anneau de Protection (+1E).
	Champions Centaures Taureaux &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Gardes (Sorcier Nain du Chaos), Résistance Magique 6+.
	Héros Centaures Taureaux &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	3	Peur 7, Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
	Seigneur Centaure Taureau	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Peur 7, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
15	Duc du Changement	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6D6	1	Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques, Pouvoir de tzeentch.
16	Grand Dragon	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor de Dragon +1.
21	Dragon	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0.
22	Wyvern &	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Capture, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 6, Grand Monstre, Jamais Bloqué, Dard (3D6), Terreur 10.
	Cockatrice	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Peur 10, Vol, Pétrification.
23	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Maître Nécromancien &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Revenants & Spectres	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7.
		4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	6	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
24	Seigneur Vampire &	6	8	1+	7	6	42	9	5	3750	4	3	1	Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Objet Magique, Arme Magique, Vampire.
	Comtes Vampires & Revenants	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	2	Embuscade - Magie A, Vol, Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 5+, Vampire.
		4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7.
25	Grand Taurus &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10.
	Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Résistance Magique 6+.
	Tromblons Nains du Chaos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Equipés de Tromblons, Résistance Magique 6+.
	Seigneur Nain du Chaos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
26	Seigneur Sorcier Nain du Chaos &	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magie Nains du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 3+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique,.
	Lammasu (Monture) &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Vol, Résistance Magique 4+, Souffle Sorcier, Terreur 10. <i>Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, le lammasu ou son cavalier.</i>
	Champions Nains du Chaos & Seigneur Nain du Chaos	3	5	3+	4	4	16	3	2	480	2	2/3(5+)	6	Résistance Magique 6+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
		3	7	1+	5	4	33	5	4	1600	3	3	1	Résistance Magique 5+, Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 9 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
31	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Maître Nécromancien &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Squelettes &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Equipés d'Arcs (Force 3), Peur 5, Gardes (Liche), Régénération 1.
	Revenants & Spectres	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7, Gardes (Seigneur Nécromancien). Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
32	Prophète Gris Skaven &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.
	Lance-Feu Skavens &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris).
	Prêtres de la Peste Skavens &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes.
	Assassins Skavens &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Seigneur de la Peste Skaven &	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante.
Maître Assassin Skaven &	6	8	1+	4	4	32	10	S	2300	-	4	1	Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante.	
33	Héros Dragon Ogre &	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Champions Dragons Ogres	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
34	Prophètes Gris Skaven &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.
	Prêtres de la Peste Skavens &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Embuscade - Magie A, Frénésie 4+, Arme Magique, Epées suintantes.
	Lance-Feu Skavens &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	1D3	Equipés de Lance-Feu.
	Assassins Skavens &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Embuscade A, Assassinat 6+, Esquive 5+, Epées suintantes.
	Rats Ogres & Vermine de Choc Skavens	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Peur 5.
5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-		
35	Dragon	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0.
36	Héros Dragon Ogre &	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Peur 9, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique.
	Champions Dragons Ogres	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
41	Cavalier Seigneur du Chaos &	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
	Manticore (Monture) &	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11. <i>Choisissez quelle cible votre guerrier attaque, la Manticore ou son cavalier.</i>
	Héros du Chaos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1D6	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique.
42	Hydre	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Jamais bloqué, Terreur 11.
43	Géant &	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué.
	Hippogriffe	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10.
44	Chimère &	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Dard (3D6), Terreur 11.
	Manticore	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Vol, Dard de Manticore, Terreur 11.
45	Chamanes Homme Bête &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magie Hommes Bêtes 1, Arme Magique.
	Champions Hommes Bêtes &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Gardes (Chamane Hommes Bêtes), Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 8).
	Seigneurs Hommes Bêtes &	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armure Magique, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Lancer <i>lances</i> (Force 10).
	Héros Minotaure	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+)	1	Peur 9, 2 Objets Magiques, Arme Magique.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 10 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
11	Lancer 2 fois sur ce Tableau													
12	Buveur de sang	6	10	A	8	7	125	8	10	8000	-	8	1	Equippé d'une Hache de Khome et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+.
13	Gardien des Secrets	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Embuscade – Magie 2+, Aura de Slaanesh, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Jamais Bloqué.
14	Grand Immonde	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Embuscade – Magie 5+, Magie du Chaos 4, Démon Majeur 13, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Peste, Flot de corruption.
15	Seigneur Nécromancien &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Embuscade - Magie A, Magie Nécromantique 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Maître Nécromancien &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	-	3	1	Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Revenants &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7.
	Spectres &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	6	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
16	Roi des Tombes	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	4	Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
16	Maîtres Sorciers du Chaos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+.
	Champions Centaures &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	3	Equippés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Gardes (Maîtres Sorciers du Chaos),, Armure Magique, Arme Magique.
	Héros Centaure &	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Equippé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique.
	Seigneur du Chaos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
21	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Revenants &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7.
	Spectres &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
	Roi des Tombes &	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	2	Peur 7, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Pourriture Sépulcrale (1D3).
22	Seigneur Revenant	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
22	Dragon	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0.
23	Duc du Changement	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6D6	1	Embuscade – Magie A, Démon Majeur 13, Magie du Chaos 5, Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Source Magique, Grand Monstre, 3 Objets Magiques, Pouvoir de tzeentch.
24	Grand Dragon	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Magie du Chaos 1, Terreur 13, Trésor de Dragon +1.
25	Dragon Empereur	6	8	-	8	8	94	6	9	7500	8	8	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor de Dragon +2.
26	Vampire Seigneur Nécromancien &	6	7	2+	6	5	38	8	3	4750	5	4	1	Vol, Magie Nécromantique 4, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 4 Objets Magiques, Arme Magique, Vampire, Embuscade - Magie A, Dissipation 4+.
	Champion Nécromancien &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magie Nécromantique 2, Résistance Magique 4+, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Momies &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	4	Peur 7, Pourriture Sépulcrale (1D3).
31	Spectres	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
31	Dragon Empereur	6	8	-	8	8	94	6	9	7500	8	8	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 4+, Insensibilité 3D6, Grand Monstre, Magie du Chaos 2, Terreur 14, Trésor de Dragon +2.

• TABLEAU DES MONSTRES DE NIVEAU 10 •

D66	Race et type	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Or	Arm	Dom.	Nbre	Règles spéciales
32	Vermingarque Skaven	8	8	A	8	7	75	10	8	6000	8	6	1	Embuscade – Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation.
33	Roi Liche	6	7	A	7	6	63	4	5	7500	6	6	1	Magie du Chaos 2, Magie Nécromantique 3, Dissipation 4+, Grand Monstre, Résistance Magique 4+, 3 Objets Magiques, Terreur 14, Régénération 4, Arme Magique, Armure Magique.
34	Grand Taurus & Géant	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Souffle Enflammé, Vol, Terreur 10.
		6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué.
35	Griffon & Hippogriffe & Seigneur du Chaos	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Vol, Terreur 10.
		8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10.
		4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
36	Prophètes Gris Skavens &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, 4 Objets Magiques, Arme Magique.
	Lance-Feu Skavens & Maîtres Assassins Skavens &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	S	3	Equipés de Lance-Feu, Gardes (Prophète Gris).
	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	3	Embuscade - Magie A, Assassinat 4+, Esquive 4+, Résistance Magique 5+, Arme Magique, Epée suintante.	
	Seigneurs de la Peste Skavens	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	2	Nuage de Mort, Esquive 3+, Frénésie 3+, Résistance Magique 3+, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Jamais bloqué, Terreur 10, Epée suintante.
41	Vermingarque Skaven	8	8	A	8	7	75	10	8	6000	8	6	1	Embuscade – Magie A, Equipé d'une Vouge Maléfique, Esquive 3+, Frénésie 5+, Démon Majeur 14, Insensibilité 6, Grand Monstre, Magie Skaven 4, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Téléportation.
42	Hydre &	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Souffle Enflammé 4 (Embuscade A), Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Résistance Magique 5+, Jamais bloqué, Terreur 11.
	Hippogriffe & Manticore	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Vol, Terreur 10.
	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Vol, Dard de Manticore (Embuscade - Magie A), Terreur 11.	
43	Buveur de sang	6	10	A	8	7	125	8	10	8000	-	8	1	Equipé d'une Hache de Khorne et d'un Fouet Démon, Drain de Pouvoir, Vol, Démon Majeur 14, Impassibilité 3+, Insensibilité 12, Grand Monstre, Drain Magique 5+.
44	Géant	6	3	4+	7	6	64	3	S	2000	5	5	1	Peur 11, Attaques de Géant, Impassibilité 5+, Insensibilité 10, Grand Monstre, Jamais Bloqué.
45	Maîtres Sorciers du Chaos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magie du Chaos 3, Dissipation 4+, Résistance Magique 4+, Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Parade 5+.
	Champions Centaures &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	3	Equipés d'Arcs (Force 7), Peur 8, Gardes (Maîtres Sorciers du Chaos),, Armure Magique, Arme Magique.
	Héros Centaure &	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Equipé d'un Arc (Force 8), Peur 9, Armure Magique, Arme Magique, Objet Magique.
	Seigneur du Chaos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique.
46	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Peur 10, Magie Nécromantique 3, 2 Objets Magiques, Arme Magique, Régénération 2.
	Revenants &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Peur 7, Gardes (Liche).
	Spectres &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	S	3	Gel 2, Immatérialité -1, Terreur 8.
	Seigneur Revenant	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Peur 8, Armure Magique, Arme Magique.
51	Dragon	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Souffle de Dragon (Embuscade - Magie A), Vol, Impassibilité 5+, Insensibilité 7, Grand Monstre, Terreur 12, Trésor de Dragon +0.

