

Heinrich KemmlerPts
142Type
Mort-VivantQualité | Combat
3+ | 2Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 2Règles spéciales
Chef – Héros – Invocateur
Science du désengagement – Vol**Krell**Pts
84Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 4Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 4Règles spéciales
Armure lourde – Lame fantôme
Protecteur (Kemmler) – Assassin – Robuste**Loup funeste**Pts
38Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 3Déplacement
LongArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 3Règles spéciales
Animal**Spectre**Pts
69Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 3Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 3Règles spéciales
Terreur
Science du désengagement – Vol**Banshee**Pts
80Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 2Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 2Règles spéciales
Terreur - Gênant
Science du désengagement – Vol**Chauve-souris**Pts
45Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 2Déplacement
LongArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 2Règles spéciales
Animal – Vol**Varghulf**Pts
99Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 4Déplacement
LongArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 4Règles spéciales
Terreur – Robuste
Animal – Grand – Sauvage**Golem de chair**Pts
54Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 3Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 3Règles spéciales
Robuste
Grand**Araignée**Pts
41Type
Mort-VivantQualité | Combat
4+ | 3Déplacement
MoyenArme | Portée | C
Corps à corps | CC | 3Règles spéciales
Animal – Grand – Grimpeur
Poison – Armure lourde