



• BESTIAIRE MORT-VIVANT •

Par Andrew Brockhouse, traduit par Benoit Roekens

Dans le Vieux Monde, les morts ne trouvent pas si aisément le repos. Les Nécromanciens pratiquent leurs rites impies dans de lointains châteaux ou de sombres cryptes, les Vampires rôdent dans les ténèbres. Les momies, les squelettes et les fantômes protègent leurs sépultures, gardant jalousement les trésors qu'ils convoitaient lorsqu'ils étaient vivants.

• BANSHEE •

Les banshees sont les esprits errants des femmes les plus malfaisantes que le Vieux Monde ait portées. Leur ombres éthérées s'accrochent désespérément au monde matériel, craignant de se voir châtiées pour leurs actes dans l'outre monde.

	Banshee
Points de vie	38
Mouvement	6
Combat	4
Tir	-
Force	4
Endurance	4
Armure	-
Initiative	4
Attaques	2
Dommages	Spécial
Or	1200

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Banshee	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Banshee

Gel 2; Immatérialité -1; Peur 8; Hurlement.

Hurlement

Le cri de la Banshee surpasse le pouvoir de la magie la plus ténébreuse et a un effet mortel sur ceux qui ont le malheur de l'entendre. Au début de la phase des Monstres, avant que les sorts ne soient lancés, la Banshee pousse son hurlement. Lancez 1D6 pour en connaître les effets.

- 1 Le terrible hurlement de la Banshee transforme toute créature vivante en poussière. Choisissez aléatoirement une figurine non morte vivante sur la section de plateau où la Banshee se trouve. La figurine tombe instantanément en poussière, sans possibilité d'être ressuscitée.
- 2 Le cri de la Banshee revigore tout le mort vivant du donjon. Pour le reste du tour toutes les figurines mortes vivantes sur le plateau reçoivent une attaque supplémentaire. De plus, les sorts des guerriers qui les affecteraient sont dissipés.
- 3 Le cri perçant atteint les os des guerriers. Tous les guerriers sur le plateau souffrent d'une attaque Gel 1 immédiatement.
- 4 Le hurlement inspire la peur en chaque guerrier. Chaque guerrier doit faire immédiatement un test de Peur 10. S'ils s'échouent, ils subissent le modificateur de -1 pour toucher. Si ils étaient déjà effrayés par la Banshee, le modificateur passe à -2 pour toucher.
- 5 Le cri perçant de la Banshee pénètre les os d'un guerrier au hasard. Il subit une attaque Gel 1 immédiatement.
- 6 Le hurlement perturbe les vents de Magie. Aucun guerrier ne peut lancer de sort pour le reste du tour.

• CATAPULTE À CRÂNE •

La catapulte à crânes hurlants est créée par la nécromancie. C'est une petite catapulte faite avec des os maintenus par des tendons. Au lieu de projeter des rochers, elle lance des crânes hurlants ensorcelés qui explosent au contact de leur cible.

Catapulte à Crâne Hurlant	
Points de vie	18
Mouvement	-
Combat	1
Tir	5+
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	-
Attaques	1
Dommages	2D6
Or	300

CC ADVERSE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Catapulte à Crâne Hurlant.

Catapulte à Crâne Hurlant

Si le crâne hurlant touché sa cible, celle-ci s'enflamme. Le guerrier touché est blessé comme d'habitude, mais les flammes provoquent des dommages sur les guerriers adjacents. Chaque guerrier reçoit 1D6 + la Force de dommages.



• CHAROIGNARD •

Les charognards sont d'anciens gigantesques oiseaux de proie que l'énergie maléfique du chaos a rendu immortel mais putréfié. Ils sont à mi chemin entre le monde des vivants et celui des morts, condamné à planer au dessus du monde.

	Charognard
Points de vie	10
Mouvement	8
Combat	3
Tir	-
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	4
Attaques	3+
Dommages	1D6
Or	450

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Charognard	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Charognard

Attaque de Charognard (Embuscade Magie A); Peur 6; Vol.

Attaque de Charognard

Chaque fois qu'un charognard réussit une de ses attaques, il en reçoit une supplémentaire. Ces nouvelles attaques n'appliquent pas ce bonus.

• CHAR SQUELETTE •

Les légendes disent que les guerriers venus de l'endroit appelé aujourd'hui terre des morts combattaient sur de puissants chars. Les chars squelettes sont une sinistre parodie de ceux de Nehekarra, ils sont fait d'os et de tendons maintenus ensemble par la magie noire.

	Char	Monture Squelette
Points de vie	10	6
Mouvement	Spécial	8
Combat	1	2
Tir	-	-
Force	5	3
Endurance	7	3
Armure	-	-
Initiative	-	2
Attaques	1	1
Dommages	1D6	1D6
Or	50	70

Char

Charge; Régénération 1.

Un char squelette peut-être montée par un squelette, un revenant, un nécromancien, un liche ou un vampire.

• CHAUVE-SOURIS VAMPIRE •

Au cœur des grottes les plus sombres volent les chauves-souris vampire. Ce sont des créatures qui se nourrissent de sang grâce à leurs terribles crocs.

	Chauve-souris Vampire
Points de vie	1
Mouvement	8
Combat	2
Tir	-
Force	2
Endurance	2
Armure	-
Initiative	1
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	25

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chauve-souris Vampire	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Chauve-souris Vampire

Embuscade Magie A; Vol ; Attaques Empoisonnées.

• FANTÔME •

Les fantômes sont des créatures désincarnées, des esprits, les ombres de défunts revenus hanter la terre des vivants.

	Fantôme
Points de vie	16
Mouvement	4
Combat	2
Tir	-
Force	-
Endurance	3
Armure	-
Initiative	3
Attaques	1
Dommages	Spécial
Or	-

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Fantôme	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Fantôme

Gel 1; Immatérialité -1; Peur 6.

• DRAGON ZOMBIE •

Lorsque les pouvoirs ténébreux du chaos se répandirent sur les cimetières de dragons, les carcasses de ces derniers se réveillèrent, leurs yeux s'animent d'une lueur surnaturelle, leur peau se tendit à nouveau et ils se mirent à hanter la terre des vivants.

	Dragon Zombie
Points de vie	75
Mouvement	6
Combat	4
Tir	-
Force	7
Endurance	6 (14)
Armure	8
Initiative	3
Attaques	6
Dommages	6D6
Or	5000

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Dragon Zombie		2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Dragon Zombie

Vol; Impassibilité 4+; Insensibilité 7; Grand Monstre; Souffle Pestilentiel; Terreur 13.

Souffle Pestilentiel

Les Dragons zombies peuvent expirer un nuage de gaz pestilentiel et corrosif qui empoisonnent tout ce qu'il touche. Quand le dragon attaque, lancez 1D6 pour voir combien de guerriers sont affectés. Si le résultat est supérieur au nombre de guerrier, ils sont tous affectés. Chaque guerrier affecté par le souffle subit 3D6 blessures sans modificateur pour l'armure. Tout guerrier réduit à 0 point de vie subit un effet Peste, il subit un -1 en endurance lorsqu'il sera ramené à la vie.



• GOULE •

Les goules sont les descendants de cannibales malfaisants, d'hommes qui se nourrissaient de la chair des cadavres. Au fil des âges, ce régime alimentaire les a rendus fous et ils n'ont plus rien à voir avec des humains. Ils vivent dans des lieux où la mort rôde sans cesse, se nourrissant de cadavres et attaquant parfois les voyageurs solitaires.

	Goule
Points de vie	4
Mouvement	4
Combat	2
Tir	-
Force	3
Endurance	4
Armure	-
Initiative	3
Attaques	2
Dommages	1D6
Or	80

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Goule	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Goule

Fuite; Peur 4.

• LICHES •

Certains sorciers sont assez puissants pour défier la mort et revenir parmi les vivants sous la forme funeste d'un liche. Bien que leur apparence physique ne soit pas brillante, les liches sont toujours détenteur d'un énorme pouvoir.

	Liche	Roi Liche
Points de vie	40	63
Mouvement	4	6
Combat	7	7
Tir	A	A
Force	5	7
Endurance	4	6 (12)
Armure	-	6
Initiative	6	4
Attaques	5	5
Dommages	4D6	6D6
Or	3500	7500

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Liche	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
Roi Liche	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Liche

Peur 10; Objet Magique x 2; Arme Magique; Nécromancie 3; Régénération 2.

Roi Liche

Magie du Chaos 2; Armure Magique; Dissipation 4+; Objet Magique x 3; Résistance Magique 4+; Arme Magique; Nécromancie 3; Terreur 12 ; Régénération 2.

• MOMIE •

Les momies sont protégées par une puissante magie qui les préserve de la déchéance et de la mort. Ce sont de redoutables adversaires, capables de délivrer des coups d'une force stupéfiante.

	Momie	Roi des tombes
Points de vie	40	45
Mouvement	3	3
Combat	3	4
Tir	-	-
Force	4	5
Endurance	5	5 (7)
Armure	-	2
Initiative	3	4
Attaques	2	3
Dommages	2D6	3D6
Or	450	1000

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Momie		2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Roi des Tombes		2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Momie

Peur 7; Malédiction (1D3).

Roi des Tombes

Peur 7; Armure Magique; Objet Magique; Arme Magique; Malédiction (1D6).

Attaquer une momie avec une source incandescente donne un bonus de +1D6 blessures à chaque touche.

Malédiction

Les momies peuvent provoquer une malédiction contre les fous qui oseraient les combattre. N'importe quel guerrier se trouvant sur une case adjacente à celle de la momie subit 1Dn blessures, sans modificateur pour l'Armure et l'Endurance. La malédiction inflige des Dommages Critiques.



• MONTURE SQUELETTE •

Les fantassins ne sont pas les seuls à être réanimés pour servir les nécromanciens. Des chevaux décharnés et leurs cavaliers sont eux aussi ramenés d'entre les morts pour repartir en guerre avec leurs harnachements pourris et leurs selles en lambeaux.

	Monture Squelette
Points de vie	6
Mouvement	8
Combat	2
Tir	-
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	2
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	70

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Monture Squelette	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Monture Squelette

Peur 5; Régénération 1.

Une monture squelette peut-être montée par un squelette, un revenant, un nécromancien, un liche ou un vampire.

• NECROMANCIEN •

Un nécromancien est un sorcier qui possède, grâce à ses pouvoirs, un contrôle sur la mort et les trépassés. Ce pouvoir magique lui permet d'étendre la durée de sa vie au delà des siècles et de lever des armées de squelettes et de zombies.

	Nécromancien	Champion Nécromancien	Maître Nécromancien	Seigneur Nécromancien
Points de vie	25	29	34	39
Mouvement	4	4	4	4
Combat	4	5	6	7
Tir	3+	2+	1+	A
Force	4	4	5	5
Endurance	3	3	4	4
Armure	-	-	-	-
Initiative	3	4	5	6
Attaques	2	3	4	5
Dommages	2D6	2D6	3D6	4D6
Or	680	1630	2780	4100

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nécromancien	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
Champion Nécromancien	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
Maître Nécromancien	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
Seigneur Nécromancien	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Nécromancien

Résistance Magique 5+; Arme Magique; Nécromancie 1; Régénération 2.

Champion Nécromancien

Résistance Magique 4+; Objet Magique x 2; Arme Magique; Nécromancie 2; Régénération 2.

Maître Nécromancien

Dissipation 4+; Résistance Magique 4+; Objet Magique x 3; Arme Magique; Nécromancie 3; Régénération 2.

Seigneur Nécromancien

Embuscade Magie A ; Dissipation 4+; Résistance Magique 4+; Objet Magique x 3; Arme Magique; Nécromancie 3; Régénération 2.

• REVENANT •

Bien que leurs corps ne soient plus que chair momifiée et os blanchis. Les revenants maintiennent une certaine cohérence grâce à une magie malfaisante séculaire. Ils portent d'antiques armes et armures altérées par le temps. Leur corps difformes et hideux sont couverts d'amulettes, d'anneaux et de bijoux.

	Revenant	Seigneur Revenant
Points de vie	14	35
Mouvement	4	4
Combat	3	4
Tir	-	-
Force	3	4
Endurance	4 (6)	4 (6)
Armure	2	2
Initiative	3	4
Attaques	1	2
Dommages	2D6	2D6
Or	370	650

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Revenant	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Seigneur Revenant	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Revenant

Peur 7.

Seigneur Revenant

Peur 8; Armure Magique; Arme Magique.



• SPECTRE •

L'utilisation de la magie noire draine les force vitale de l'âme et bientôt le corps perd de sa substance, jusqu'à devenir immatériel. Les sorciers à qui cet «accident» arrive deviennent des spectres. Ils ne sont plus que des ombres prisonnières des limbes. Leur cape est leur seul lien avec l'univers matériel car rien ne reste de leur corps et seuls de leurs rouges brillent à la place de leur yeux dans leur capuchon. Ils sont dangereux car leur contact glacé draine la vie.

	Spectre
Points de vie	30
Mouvement	4
Combat	3
Tir	-
Force	3
Endurance	4
Armure	-
Initiative	3
Attaques	2
Dommages	Spécial
Or	750

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Spectre	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Spectre

Gel 2; Immatérialité -1; Terreur 8.

• VAMPIRES •

Les vampires sont d'apparences humaines mais leur sang est altéré d'énergie surnaturelle. Ce sont des immortels qui doivent passer leur éternité dans les ténèbres car le jour et le soleil le brûlent atrocement.

	Comte Vampire	Seigneur Vampire	Vampire Nécromancien
Points de vie	30	42	38
Mouvement	6	6	6
Combat	7	8	7
Tir	2+	1+	2+
Force	7	7	6
Endurance	6 (9)	6 (9)	5 (9)
Armure	3	3	4
Initiative	8	9	8
Attaques	3	4	3
Dommages	2D6/3D6 (5+)	3D6	4D6
Or	2000	3750	4750

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Comte Vampire	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
Seigneur Vampire	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
Vampire Nécromancien	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Comte Vampire

Embuscade Magie A, Vol; Résistance Magique 5+; Nécromancie 2; Vampire.

Seigneur Vampire

Embuscade Magie A, Vol; Résistance Magique 5+; Nécromancie 3; Vampire.

Vampire Nécromancien

Embuscade Magie A, Vol; Résistance Magique 5+; Nécromancie 4; Dissipation 4+ ; Objet Magique x 2 ; Armure Magique ; Arme Magique ; Vampire.

Aptitude de Vampire

En plus de leurs attaques au corps à corps, les vampires peuvent faire une attaque spéciale unique par tour. Lancez 1D6 au début de la phase des monstres pour déterminer les actions du vampire pour ce tour.

1 Regard Paralysant

Le vampire paralyse du regard un des guerriers. Lancez 1D6 et ajoutez l'initiative du guerrier. Si le résultat est inférieure ou égal à 11, il est paralysé pour un tour, ne pouvant entreprendre aucune action, et est touché automatiquement si attaqué.

2 Renaissance

Le vampire récupère 3D6 points de vie à la fin de ce tour, le résultat peut dépasser son total de départ. Le vampire ne peut pas renaître s'il est tué.

3 Morsure

Le vampire mord tous les guerriers se trouvant dans des cases adjacentes. Chaque cible subit un nombre de blessures égal au niveau du donjon, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Le vampire gagne autant de points de vie qu'il a provoqué de dommages, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

4 Immatérialité

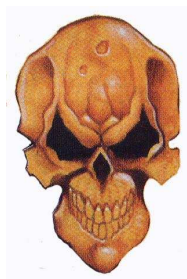
Le vampire bénéficie d'une immatérialité -2 jusqu'au départ de la phase de monstre suivante. Pendant ce temps, il bénéficie de 3 attaques par Gel au lieu de ses attaques au corps à corps normales.

5 Cape des Ténèbres

Le vampire s'enroule dans une nappe de ténèbres. Jusqu'au début de la phase de monstre suivante, toutes les attaques faites contre lui subissent un malus de -1 pour toucher. De plus, les guerriers sur la même section de plateau perdent une attaque pour la phase des guerriers suivante.

6 Brume

A la fin de la phase des monstres et après avoir effectué toutes ses attaques au corps à corps, le vampire s'évanouit dans un nuage de fumée. Retirez la figurine du plateau. Au début de la phase des monstres suivante, il réapparaît près d'un guerrier. De plus, si le vampire était blessé en quittant le plateau, il aura récupéré tout ses points de vie lorsqu'il reviendra.



• SQUELETTE •

Les squelettes sortent de la terre pour attaquer les vivants. Ils manient des armes rouillées et antiques. Parfois des vestiges de vêtements restent attachés à leur carcasse. Certains champions squelettes sont les dépouilles de guerrier mort depuis longtemps défendant leur sépulture contre les vivants.

	Squelette	Gardien des Tombes
Points de vie	5	13
Mouvement	4	4
Combat	2	3
Tir	5+	6+
Force	3	3
Endurance	3	3 (4)
Armure	-	1
Initiative	2	2
Attaques	1	1
Dommages	1D6	2D6
Or	80	110

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Squelette	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Gardien des Tombes	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Squelette

Equipés de [1-2] Arcs (F3), [3-4] Lances (Combat en Rang) ou [5-6] Epées; Peur 5; Régénération 1.

Gardien des Tombes

Peur 5; Régénération 1.

• ZOMBIE •

Les zombies sont des cadavres ramenés à la vie par les pouvoirs d'un nécromancien. Du fait de leur mort récente, ils sont plus intelligents et plus semblables aux humains que les autres morts vivants, mais ils sont soumis aux caprices du nécromancien qui les a tirés de la mort. Bien que maintenus par la nécromancie, ils continuent néanmoins à se décomposer et leur vêtement tombent en lambeaux.

	Zombie
Points de vie	5
Mouvement	4
Combat	2
Tir	-
Force	3
Endurance	3
Armure	-
Initiative	1
Attaques	1
Dommages	1D6
Or	40

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Zombie	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Zombie

Peur 3.