



Les Suceurs de la Nuit



Terribles créatures surgissant des cimetières les nuits de pleine lune, elles hantent les forêts à la recherche de victimes à tourmenter et kidnapper pour les expériences macabres de leur maître le terrible vampire Branlemort Van Manstein.

3+
Branlemort
4+

Infanterie
Lourde



Vampire
pervers

Grosse épée / Sorcier
"Du sang de vierge pour
mon petit déj' !"

4+
Fantôme Juteur
5+

Infanterie
Légère

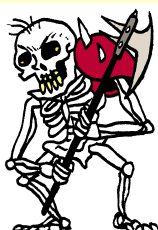


Esprit
es-tu
là ?

Foutre puant
"Quéquette tordue,
quéquette qui pue !"

4+
Heinrich
5+

Infanterie
Moyenne



Garde
Mort

Hallebarde maudite

"Eek... eek... eek..."

4+
Olga
6+

Infanterie
Légère



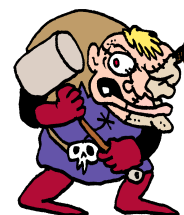
Goule
suceuse

Griffes putrides manucurées

"Hémorroïdes à sucer !"

5+
Igor
6+

Infanterie
Moyenne



Cobaye
suté

Gros maillet en fer

"Pour maître Branlemort !"



Les Suceurs de la Nuit



Les Sorciers connaissent tous
le sort de base :

"**Morsurus Bitus**"

Portée Longue.

La cible subit une touche
automatique magique.

3+
Branlemort
4+

- **Infanterie Lourde** : relance ses dés
d'attaque contre les Légers.

- **Grosse épée** : fait relancer un dé
d'attaque réussi à son ennemi. +1 Blessure
si il en inflige au moins une.

- **Sort : "Chauve-Souris, Chauve-Anus"**
La cible peut tout de suite faire une Course
ou une Charge en volant.

"Du sang de vierge pour mon petit déj' !"

4+
Fantôme Juteur
5+

- **Infanterie Légère** : ignore les malus de
Déplacement dans les Décors.

- **Trans-lucide** : peut traverser les ennemis
et les Décors Infranchissables lors de ses
Déplacements.

Relance ses jets d'Armure contre les touches
non-magiques.

"Quéquette tordue, quéquette qui pue"

4+
Heinrich
5+

- **Infanterie Moyenne**

- **Hallebarde maudite** : relance ses dés
d'attaque contre la Cavalerie.

- **Rire macabre** : une fois par partie, au
moment de l'activer, faites un rire de
squelette pour améliorer sa Qualité d'un
point jusqu'à la fin du tour.

"Eek... eek... eek..."

4+
Olga
6+

- **Infanterie Légère** : ignore les malus de
Déplacement dans les Décors.

- **Griffes putrides manucurées** : lance deux
dés d'attaque de base.

- **Bond de prédatrice** : utilisez la règlette
de distance Moyenne pour ses Charges.

"Hémorroïdes à sucer !"

5+
Igor
6+

- **Infanterie Moyenne**

- **Gros Maillet en fer** : fait relancer un jet
d'Armure réussi à son ennemi. +1 Blessure si
il en inflige au moins une.

- **Recousu à l'arrache** : lorsqu'il subit une
blessure, lancez un dé. Sur 5+, celle-ci est
ignorée.

"Pour maître Branlemort !"



Les Croisés Pignolards

Afin que ses gueux gardent un bon rendement dans la culture de ses terres, le Duc de Bourre monte souvent des croisades contre les ennemis de son fief. Ça le détend d'ouvrir des trucs vivants en deux avec son énorme épée et de faire des gros banquets en rentrant le soir dans son château.



3+ Le Duc de Bourre 4+

Cavalerie Lourde



Pourfendeur de vilains

Grosse Epée
"Tranche-tripaille"
"A moi Saint-Branlard !"

4+ Furoncle 6+

Infanterie Légère



Adeptes Sorcier

Bâton crotté / Sorcier
"Molte crotte, bâtonnet !"

4+ Chalancy 5+

Infanterie Légère



Eclaireur fûté

Arc de chiasse (Tir Long)
Epée
"Pour la Sainte-Verge !"

4+ Galard 5+

Infanterie Lourde



Enorme bourrin

Grosse hache broyeuse
"Tapé fore dan' la gueule !"

5+ Gourdin 5+

Infanterie Moyenne



La bagarre !

Masse avec des gros pics
"Du lard et des putes !"



Les Croisés Pignolards

Les Sorciers connaissent tous le sort de base :

"Boulus de Foutrus"
Portée Longue.

La cible subit une touche automatique magique.



3+ Le Duc de Bourre 4+

- **Cavalerie Lourde** : relance ses dés d'attaque contre les Légers et l'Infanterie.

- **Grosse épée "Tranche-tripaille"** : +1 Blessure si il en inflige au moins une.
Magique : relance ses dés d'attaque contre les Monstres.

- **Charge Marmule** : une fois par partie, il gagne deux dés d'attaque en Charge au lieu d'un.

"A moi Saint-Branlard !"

4+ Furoncle 6+

- **Infanterie Légère** : ignore les malus de Déplacement dans les Décors.

- **Sort : "Chiassum Collum"**
La cible voit sa Qualité réduite d'un point jusqu'à la fin du tour.

"Molte crotte bâtonnet !"

4+ Chalancy 5+

- **Infanterie Légère** : ignore les malus de Déplacement dans les Décors.

- **Arc de chiasse** : 1 Tir, portée Longue.

- **Epée** : fait relancer un dé d'attaque réussi à son ennemi.

"Pour la Sainte-Verge !"

4+ Galard 5+

- **Infanterie Lourde** : relance ses dés d'attaque contre les Légers.

- **Grosse hache broyeuse** : annule les effets des boucliers. +1 Blessure si il en inflige au moins une.

- **Pas malin** : ne peut faire aucune Action spéciale, ni fuir.

"Tapé fore dan' la gueule !"

5+ Gourdin 5+

- **Infanterie Moyenne**

- **Masse avec des gros pics** : fait relancer un jet d'Armure réussi à son ennemi.

- **Bière Bagarre** : une fois par partie, au moment de l'activer, lâchez un rot pour lui donner une attaque supplémentaire.

"Du lard et des putes !"