

## SOLDATS ALLEMANDS, le visage de l'ennemi

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7*	n°8	n°9	n°10
FOR	11	13	12	15	13	11	15	13	15	15
CON	15	15	12	13	11	13	14	7	10	11
TAI	18	17	11	13	13	10	11	12	15	14
INT	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
POU	8	16	16	11	10	12	10	11	13	14
DEX	11	14	12	18	11	11	15	15	13	15
PV	17	16	12	13	12	12	13	10	13	13
BD	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	+D4	+D4	+D4	+D4

*\*Un officier ayant grade de lieutenant*

### Armes :

Fusil semi-automatique cal.303 40%, dommages 2D6+4  
Baïonnette 35%, dommages 1D4+2+BD  
Fusil (en tant que gourdin) 25%, dommages 1D8+BD  
Coup de poing 50%, dommages 1D3+BD  
Lutte 25%, dommages spéciaux  
Pistolet Mauser\* 35%, dommages 1D8, 3/round

**Armure** : 1 point de vêtements épais, 2 points de casque

### Compétences :

Dissimulation 35%, Ecouter 35%,  
Se Cacher 35%, Tendre une Embuscade 80%, TOC 35%

## SOLDAT POSSEDE, Pion Maudit des Rejetons

FOR	Originale +3
CON	Originale
TAI	Originale
INT	19
POU	17
DEX	Originale -5
PV	Originaux +3

### Armes :

Poings 50%, dommages 1D3+bd  
Crosse de Fusil 20%, dommages 1D8 + bd  
Lutte 25%, dommages spéciaux (préfère les étranglements)

**Armure** : Comme la victime, mais tous les dommages subis jusqu'au moment de cette péripétie sont ignorés.

## GOULES, Sinistres Dévoreurs

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7*	n°8	n°9	n°10
FOR	18	15	20	14	18	17	18	20	21	19
CON	18	16	12	13	18	9	16	13	14	9
TAI	8	12	12	13	13	17	10	14	14	14
INT	13	14	12	12	13	12	12	18	13	13
POU	10	10	15	14	10	9	9	13	14	12
DEX	12	12	15	12	8	13	13	10	18	14
PV	13	14	12	13	15	13	13	13	14	11
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D4	+D6	+D6	+D6

### Armes :

Griffes x2 30%, dommages 1D6+BD

Morsure 30%, 1D6+harcèlement "automatique" 1D4

\* Peut attaquer à la fois avec ses griffes et ses crocs au cours d'un même round. Si la Goule parvient à porter une morsure, elle s'accroche ensuite à sa proie et - au lieu de faire usage de ses griffes - la "harcèle" avec ses dents, lui infligeant automatiquement 1D4 points de dommages. Pour mettre fin à cela et se dégager, la victime doit réussir un jet FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

**Armure :** arme à feu et projectiles ne causent que la moitié de leurs dommages normaux, arrondis à l'unité supérieure.

### Compétences :

Creuser 75%, Discrétion 80%, Ecouter 70%, Grimper 55%, Sentir la Putréfaction 65%, Sauter 75%, Se Cacher 60%, TOC 50%

## VILLAGEOIS, Serviteurs dégénérés des rejets stellaires

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	14	13	9	10	12	12	11	13	8	13
CON	12	12	11	13	9	8	9	10	7	7
TAI	13	13	13	12	14	14	13	13	8	10
APP	6	7	4	5	9	10	3	4	15	8
INT	17	14	14	11	10	11	9	12	14	9
POU	8	9	10	10	9	6	7	3	14	7
DEX	13	13	13	13	12	12	12	11	16	10
PV	14	13	14	13	12	11	11	12	8	9
BD	+D4	+D4	+D4	-	+D4	+D4	-	-	-D4	-
Arme	Mau	Four	Mau	Mau	Four	Four	Serp	Serp	Fus	Serp

	n°11	n°12	n°13	n°14	n°15	n°16	n°17	n°18	n°19	n°20
FOR	7	12	9	10	18	14	16	15	13	12
CON	5	10	11	10	18	10	13	10	12	14
TAI	9	10	11	8	18	10	11	9	8	13
APP	9	8	6	9	6	4	3	3	4	6
INT	8	11	10	10	8	9	10	9	8	10
POU	7	8	10	11	9	10	9	6	13	4
DEX	10	13	13	12	11	12	17	16	15	13
PV	7	10	11	9	18	10	12	10	10	14
BD	-D4	-	-	-	+D6	-	+D4	-	-	+D4
Arme	Fus	Mau	Four	Four	Four	Fus	Serp	Four	Mau	Serp

### Armes :

Tous. Poings 55%, dommages 1D3+bd  
 Coup de pieds 50%, dommages 1D4+bd  
 Lutte (tous) 45%, dommages spéciaux  
 Poignards 30%, dommages 1D4+2+bd  
*Mau* Pistolet Automatique Mauser 25%, dommages 1D6 + bd  
 Coup de crosse de pistolet 35%, dommages 1D6+bd  
*Fus* Fusil 25%, dommages 2D6+4, 1/2 rounds  
 Baïonnette 20%, dommages 1D4 + 2 +bd  
*Four* Fourche 35%, dommages 1D8 + 2 +bd  
*Serp* Serpe 30%, dommages 1D8 + bd

### Armure : Aucune

### Compétences :

Discrétion 40%, Dissimulation 50%, Ecouter 50%, Escalade 50%, Esquiver 35%,  
 Lancer 40%, Pickpocket 15%

## ZOMBIES, Esclaves Ecervelés du Mal

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	n°10
FOR	19	15	13	18	16	16	15	24	24	21
CON	19	25	15	19	21	19	9	18	13	10
TAI	13	14	14	10	10	14	11	12	15	15
POU	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1
DEX	8	11	9	6	8	7	6	8	8	6
PV	16	19	14	14	15	16	10	15	14	12
BD	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D4	+D6	+D6	+D6

### Armes :

Fusil en tant que gourdin 25%, dommages 1D8+1+bd

**Armure** : aucune, mais les armes "empalantes" (balles, baïonnettes etc.) ne font que 1 point de dégâts et les dommages des autres doivent être divisés par deux.

**Perte de SAN** : 1/D8 points (0/4 après avoir vu l'Armée des Ténèbres).

## DRAGON, Un Rejeton des Etoiles se Montre Enfin !

FOR	39
CON	31
TAI	50
INT	27
POU	17
DEX	12
PV	40

**Bonus aux dommages** : + 5D6

**Armure** : 8 points de peau reptilienne

### Armes :

Griffes 30%, dommages 6D6  
Morsure 50%, dommages 7D6

**Perte de SAN** : 0/1D8 points.