

Behemoth

Socle 40mm - M 4'' - D10

Entité majeure. Volant. Redoutable. Attaque de souffle (Couloir de feu de 4"). Culte de la Croisée des chemins uniquement



Chien des Enfers

Socle 25mm - M 6'' - D6

Entité simple. Redoutable. Culte de la Croisée des chemins uniquement



Séraphin

Socle 25mm - M 6'' - D10

Entité simple. Redoutable. Culte de la Croisée des chemins uniquement



Baka des Marais

Socle 40mm - M 4'' - D8

Entité majeure. Redoutable. Peau Dure. Dur à cuire. Robuste. Ignore les terrains accidentés (sauf les eaux profondes). Peut lancer des branches tournoyantes en utilisant la règle du lasso. Congrégation uniquement ou rencontres Forbidden Power.



Serpent du Temple

Socle 40mm - M 4'' - D10

Entité majeure. Redoutable. Attaque de souffle (Couloir de feu de 4"). Les figurines ennemies frappées par le souffle subissent un modificateur de -1. Congrégation uniquement.



Wendigo

Socle 25mm - M 6'' - D8

Entité mineure. Redoutable. Acharné. Cruel lorsqu'il combat un adversaire Secoué. Tribus des Change-Peaux uniquement.



Ombre Vengeresse

Socle 25mm - M 4'' - D6

Entité mineure. Ethéré. Redoutable. Robuste. Armé d'un revolver spectral (sauvegarde de -1 pour les cibles non-surnaturelles). Confédération des ténèbres uniquement.



Jackalope

Socle 20mm - M 6'' - D6

Charge de Taureau.



Chupacabra

Socle 20mm - M 6'' - D6

Se déplace toujours vers l'ennemi au sol le plus proche. Si le Chupacabra entre en contact avec une figurine au sol, elle est immédiatement retirée comme perte.



Vampire Nouveau-Né

Socle 25mm - M 6'' - D6

Cruel.



Sasquatch

Socle 40mm - M 4'' - D8

Dur à cuire, Redoutable. Gagne Cruel et Acharné lorsqu'il est Secoué. Ignore toujours les figurines d'Indiens et ne peut pas délibérément être attaqué par un Indien. Ignore les pénalités de mouvement dans les terrains forestiers.



Zombi

Socle 25mm - M 4'' - D6

Redoutable. Cuir Tanné.



Ame Perdue

Socle 25mm - M 4'' - D8

Entité. Ethéré. Redoutable. Robuste. Tire toujours sur la figurine ennemie visible à 12" ou moins au lieu de se déplacer, si possible. Cette attaque de tir ne subit jamais de modificateur et son arme ne s'enraye jamais.



Manitou

Socle 40mm - M 6'' - D10

Entité. Redoutable. Cruel. Robuste.



Cavalier Blafard

Socle 40mm - M 6'' - D8

Entité. Ethéré. Redoutable. Choisir aléatoirement une figurine non-PNJ comme proie du Cavalier. Le Cavalier se déplace toujours de 6" vers sa proie, peu importe où elle se trouve. Si la proie est retirée comme perte, le cavalier se dissipe et est retiré de la table. Si le cavalier met la proie au sol ou termine son mouvement en contact avec elle, la proie est tuée sur le coup. En ce cas, le cavalier se dissipe alors immédiatement et est retiré de la partie.



Vampire Ancien

Socle 40mm - M 6'' - D8

Volant. Charge de Taureau. Redoutable. Cruel. Cuir Tanné. Si le vampire ancien entre en contact avec une figurine au sol, l'ennemi est automatiquement retiré comme perte et le vampire retire son propre marqueur Secoué, si il en avait un.



Homme Phalène

Socle 25mm - M 6'' - D8

Volant. Redoutable. Un Homme Phalène effectue toujours un mouvement aléatoire et il n'engage ou n'attaque jamais une autre figurine. Il ne peut pas être attaqué, engagé ou blessé d'une quelconque manière, à l'exception du pouvoir Bannissement. Toute figurine à moins de 6" ou moins de l'Homme Phalène subit un modificateur additionnel de -1 à sa sauvegarde.



(Malédiction).

Sorcière Fantôme

Socle 25mm - M 4'' - D8

Ethéré. Redoutable. Robuste. Si possible, une Sorcière Fantôme effectue toujours un tir sur la figurine visible à 12" ou moins à la place de son mouvement. Cette attaque n'est jamais modifiée et n'est jamais sujette à l'enrayement. Si la cible rate sa sauvegarde, elle ne subit aucun dommage mais reçoit un marqueur Maudit à la place (cf. pouvoir



Tête volante

Socle 25mm - M 8'' - D6

Volant. Redoutable. Toute figurine située à 3" ou moins d'une tête volante subit un modificateur de -1 de à ses tests de Tir.

Esprit Furieux

Socle 25mm - M 4'' - D6

Ethéré. Redoutable. Robuste.



Bukwus

Socle 25mm - M 4'' - D8

Ethéré. Redoutable. Cuir l'année. Toute figurine non-surnaturelle mise au sol par un Bukwus lors d'un combat doit effectuer un test de cran à 1 dé. En cas d'échec, elle meurt immédiatement ! Remplacez la malheureuse figurine par un nouveau Bukwus et retirez là de la feuille la bande en suivant toutes les règles habituelles pour la mort d'une figurine.



Oiseau Tonnerre

Socle 40mm - M 2D6'' - NA

Volant. Cette figurine se déplace toujours dans une direction aléatoire, en ignorant toujours les autres figurines et les décors. Elle ne peut pas être attaquée ou blessée, sauf par le pouvoir Bannissement. Si un double 1 est obtenu sur son jet de mouvement, elle quitte la partie. Toute figurine située à 3" ou moins à la fin de son mouvement doit effectuer une sauvegarde à 5+ pour encaisser les éclairs qu'il génère.



Esprit Dévoreur

Socle 40mm - M 4'' - D10

Ethéré. Redoutable. Réussit automatiquement toute sauvegarde, mais est repoussé de 1" par succès obtenu au jet d'attaque, en ligne droite et à l'opposé de l'attaquant. Ne peut-être retiré de la partie que par le pouvoir Bannissement. Si un esprit dévoreur remporte un combat avec 2 succès ou plus, le perdant doit effectuer un test de Courage à 1 dé. En cas d'échec, le perdant meurt automatiquement, à moins de réussir son test de Sauvegarde.

Sombre Engeance

Socle 40mm - M 3'' - D8

Cosmique (3). Robuste. Redoutable. Si elle remporte un combat avec une différence de 2 succès ou plus, une sombre engeance saisit sa victime et la déchire entre ses multiples bouches. La victime malheureuse est immédiatement retirée comme perte si elle rate sa sauvegarde..

Organisme Cosmique

Socle 50mm - M 3'' - D8

Aquatique. Cosmique (3). Redoutable.
Lancez un D3 lorsque l'organisme cosmique est touché par une attaque et avant que sa sauvegarde soit effectuée. Réduisez le nombre de succès de l'attaquant du résultat.
Pour chaque jet de sauvegarde raté, la créature reçoit un marqueur secoué. Elle n'est retirée comme perte que lorsqu'elle reçoit un troisième marqueur secoué de cette manière.

Extirpateur

Socle 25mm - M 6'' - D6

Cosmique (1). Volant. Redoutable.

Horreur Caché

Socle 30mm - M 4'' - D6

Cosmique (2). Redoutable.
Lorsque cette entité apparaît, elle est placée au contact d'un bâtiment ou d'un élément de décor déterminé aléatoirement, et à plus de 1" de toute figurine. Le joueur l'ayant générée choisit son emplacement précis. Si ce n'est pas possible pour quelque raison que ce soit, elle apparaît en utilisant les règles habituelles des PNJ.

Mycolyth

Socle 30mm - M 6'' - D8

Cosmique (2). Volant. Redoutable.
Le Mycolyth crache une attaque de tir de plasma en utilisant un couloir de feu de 6". S'il apparaît comme PNJ, il utilisera toujours cette attaque contre le maximum de cibles possibles au lieu de se déplacer.

Bête Spectrale

Socle 40mm - M 4'' - D10

Cosmique (3). Volant. Redoutable.
Toute créature non surnaturelle et non-PNJ qui début son activation à 6" ou moins et en ligne de vue d'une bête spectrale doit effectuer un test de démença à 1 dé. En cas d'échec, elle doit effectuer un lancer sur la table de démenças (p.29).

Chien Spectral

Socle 30mm - M 6'' - D6

Cosmique (2). Ethère. Redoutable.
Quand un chien spectral devrait recevoir un marqueur secoué, il disparaît immédiatement pour réapparaître 6" plus loin dans une direction aléatoire (en s'arrêtant s'il devait sortir de la table ou traverser un terrain infranchissable). Un chien spectral ne peut donc jamais être secoué.

Araignée Démoniaque

Socle 30mm - M 6'' - D6

Cosmique (1). Redoutable.



Serviteur Mineur de Dagon

Socle 60mm - M 6'' - D10

Eldritch (3). Redoutable. Le serviteur ne s'éloigne jamais de plus de 6" pouces du cercle de Dagon. Le serviteur réussit automatiquement toutes ses sauvegardes et il est immunisé à Bannissement, Nettoyage de Dambala, Eldritch Binding et à la relic Icon of Dominion. Toutes les figurines non-surnaturelles et non-PNJ qui démarrent leur activation à 6" et qui voit le Serviteur dans leur ligne de vue doivent réussir un test de Santé Mentale ou faire un jet sur la table des Folies.

Mouche Bouffie

Socle 25mm - M 3'' - D6

Volant.

Retirez la figurine comme perte si elle est mise au sol. Lorsqu'elle est retirée comme perte, toutes les figurines à 3" ou moins doivent effectuer un jet de sauvegarde à 5+.

Profond

Socle 25mm - M 4'' - D6

Aquatique.



Alligator Géant

Socle 50mm - M 4'' - D6

Aquatique. Surnaturelle. Redoutable. Dur à cuire. Mutation Peau Ecailleuse.

Si cette figurine remporte un combat avec 2 succès ou plus et que son adversaire rate sa sauvegarde, elle l'avale entièrement (à condition que la cible soit sur un socle de 25mm ou moins). La victime est alors immédiatement retirée comme perte.



Luciole Arcanique

Socle 25mm - M 6'' - D6

Entité. Ethérée. Surnaturelle.

Toutes les figurines ignorent les effets des conditions périlleuses sombre et obscurité lorsqu'elles prennent pour cible la luciole et toute figurine située à 3" ou moins d'elle. Les tests de lancement de pouvoirs ésotériques effectués à 6" ou moins d'une luciole subissent un modificateur de -1 dé. Une luciole ne combat jamais, sauf pour se défendre.

Crocodile Mutant

Socle 30mm - M 4'' - D6

Aquatique. Cruel. Acharné. Nerfs d'Acier. Mutation peau écaillée (p.39).

Loup Garou

Socle 25mm - M 6'' - D6

Redoutable. Cruel.

Ignore les terrains accidentés lors de son mouvement (sauf les eaux profondes). Armé d'un mousquet, avec lequel il tire toujours sur la cible la plus proche si possible.



Zombie de la Peste

Socle 25mm - M 4'' - D6

Surnaturel. Redoutable. Cuir Tanné. Toute figurine mise au sol ou retirée comme perte dans un combat contre cette créature doit effectuer un test de cran à 1 dé. En cas d'échec, la victime meurt instantanément et elle est remplacée par un zombie de la peste.



Fouettard

Socle 25mm - M 4'' - D6

Surnaturel. Redoutable. Cuir Tanné. Acharné.

Lorsque cette créature apparaît, elle est placée au contact d'une figurine aléatoire non-PNJ située au niveau du sol et n'ayant pas de marqueur au sol. Elle peut alors effectuer immédiatement une action gratuite de combat contre cette figurine ! Si c'est impossible, placez-la en suivant les règles habituelles. Elle attaquera normalement lors de la phase des PNJ. Armé d'un outil de ferme qui impose un modificateur de -1 à la sauvegarde des figurines touchées lors d'un combat.

Singe Puant

Socle 30mm - M 4'' - D10

Redoutable. Charge de Taureau.
Toutes les figurines non-surnaturelles situées à 3" ou moins subissent un modificateur de -1 dé à leurs tests de tir, de combat et de lancement de sort à cause de l'odeur fétide !

Revenant

Socle 25mm - M 4'' - D6

Redoutable. Cuir Tanné. Armé d'un revolver. Ne peuvent porter aucune autre arme et ne sont jamais en vigilance.



Entité Simple

Socle 25mm - M 4'' - D6

Entité. Redoutable. .

Entité Mineure

Socle 25mm - M 4'' - D6

Entité. Redoutable. .


Entité Majeure

Socle 40mm - M 4'' - D10

Entité. Redoutable. .

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD




DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME

JONATHAN HAYTHORNTHWAITE

MONSTERS CARD



DRACULA'S AMERICA
SHADOWS OF THE WEST

A WARGAME