

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Conclave Vampirique

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 – 13 avril 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages	8
Règles des figurines de l'armée	2	Montures de personnage	12
Sort héréditaire	4	Base	15
Héritages du sang	5	Spécial	17
Objets spéciaux	7	Âmes en peine	21
Organisation de l'armée	8	Mort déferlante	23
Feuille de référence	25		



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du 9<sup>e</sup> Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec .

# Règles spécifiques de l'armée

## Évoqué

Certains profils d'unité contiennent une caractéristique additionnelle « Évoqué », abrégée en « Évo », qui détermine le nombre de Points de vie Ressuscités par *Lève-toi et marche!* (Sort héréditaire) et *Les morts se lèvent* (Sort lié).

# Règles des figurines de l'armée

## Règles universelles

### Aura nécromantique

Toutes les unités alliées à 6" ou moins d'au moins une figurine avec cette règle réduisent de 1 le nombre de Points de vie qu'elles perdent du fait des règles **Des cendres aux cendres** et **Instable**.

### Autonome

Les unités avec **Mort-vivant** entièrement constituées de figurines avec la règle **Autonome** peuvent effectuer des Marches forcées même si elles sont hors de portée d'une figurine alliée avec **Présence impérieuse**. L'unité doit quand même réussir un Test de discipline si elle se trouve à 8" ou moins d'une unité ennemie qui n'est pas en fuite.

### Des cendres aux cendres

Au début de chaque Tour de joueur allié après que le Général de l'armée a été retiré comme perte, toute unité de l'armée qui possède au moins une figurine avec la règle **Des cendres aux cendres** perd 1 Point de vie, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Cette perte de Point de vie est répartie comme pour la règle **Instable**, mais ne peut pas être allouée à une figurine n'ayant pas la règle **Des cendres aux cendres**.

### Éveil (X)

La figurine peut Ressusciter des Points de vie au-delà de l'effectif de départ d'une unité pour toutes les unités mentionnées entre parenthèses. Cette règle ne permet cependant pas d'augmenter l'effectif d'une unité au-delà du double de son effectif de départ, ni de la taille maximale de l'unité donnée dans le présent Livre d'armée. L'effectif de départ d'une unité est le nombre de figurines inscrit sur la Liste d'armée (ou, le cas échéant, l'effectif de l'unité au moment de son invocation).

### Forme spectrale

La figurine gagne **Attaque magique** et **Mouvement spectral**. Les figurines ordinaires avec cette règle ne peuvent être rejointes que par des Personnages ayant eux-mêmes **Forme spectrale**.

### Les grands esprits se rencontrent

La figurine gagne **Aura nécromantique**.

### Les morts se lèvent

0-1 par armée.

La figurine peut lancer le Sort lié *Les morts se lèvent* de Niveau de puissance (4/8).

**Les morts se lèvent** : Portée 12", Type : Marqueur, Durée : Immédiat.

Invoquez une unité de Squelettes ou de Zombies (choisissez avant de faire votre Tentative de lancement) avec autant de Points de vie que la caractéristique « Évoqué » de cette unité. Toutes les figurines **doivent** être placées à portée du sort, avec au moins une figurine sur le point désigné. Toutes les options sont permises, sauf celles d'État-major. L'unité perd **Capture**.

## Portes du royaume des morts

Quand une figurine avec **Portes du royaume des morts** lance avec succès *Lève-toi et marche !*, après avoir résolu les effets de ce sort, choisissez une unité alliée qui possède une caractéristique « Évoqué » à 12" ou moins du lanceur. L'unité, ou un unique Personnage présent dans cette unité, Ressuscite un Point de vie. Cette règle ne peut viser plus de **deux** fois la même unité pendant une même Phase de magie.

## Attributs d'attaque

### Appétence impie – Corps à corps

Après une Manche de combat dans laquelle au moins une attaque avec cette règle a causé au moins une blessure non sauvegardée, toutes les attaques avec **Appétence impie** des figurines dans la même unité doivent relancer leurs jets pour toucher ratés jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur.

### Vampirique (X) – Corps à corps

À la fin de la Phase de mêlée, résolvez les effets suivants pour chaque unité et Personnage avec **Vampirique** :

- **Personnage** : Si au moins une attaque avec **Vampirique** portée par le Personnage cause une blessure non sauvegardée à un ennemi, le Personnage peut effectuer un unique Test de vampirisme. Si réussi, le Personnage Récupère un (et un seul) Point de vie.
- **Figurine ordinaire** : Si au moins une attaque avec **Vampirique** portée par une figurine ordinaire de l'unité cause une blessure non sauvegardée à un ennemi, l'unité peut effectuer un unique Test de vampirisme. Si réussi, l'unité Ressuscite un (et un seul) Point de vie.

Un Test de vampirisme réussit en obtenant X+ sur 1D6 (où « X » est le nombre donné entre parenthèses). Si plusieurs éléments de l'unité ou de la figurine du Personnage qui ont cet Attribut d'attaque ont causé une blessure non sauvegardée, ne faites qu'un seul test, en utilisant la meilleure valeur de « X ».

## Attaques spéciales

### Moissonneur

Une unité composée uniquement de figurines à pied avec **Moissonneur** :

- ignore les autres unités lors de ses Mouvements simples et de ses Marches forcées, mais doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de son mouvement.
- peut effectuer une **Attaque au passage**. L'unité ennemie subit une touche de Force 5, Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique** pour chaque figurine avec **Moissonneur** dans l'unité.

# Sort héréditaire

Ce sort a une seconde version améliorée, décrite {{en vert entre deux accolades}}.

Lancement	Portée	Type	Durée	Effet
<b>H</b> <i>rep</i>				<p>Lorsque vous résolvez ce sort, choisissez l'un des effets suivants pour chaque cible :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les figurines ordinaires de l'unité ciblée Ressuscitent un nombre de Points de vie égal à leur valeur d'Évoqué.</li> <li>Un unique Personnage maximum dans l'unité ciblée Récupère un nombre de Points de vie égal à sa valeur d'Évoqué.</li> </ul> <p>Les figurines avec <b>Présence imposante</b> ne peuvent pas Récupérer plus de 2 Points de vie grâce à ce sort au cours d'une même Phase de magie.</p>
<b>Lève-toi et marche !</b> <4+> {8+} {{11+}}	<18"> {6" Aura} {{12" Aura}}	Amélioration	Immédiat	

# Héritages du sang

Les Comtes vampires et les Courtisans vampires **doivent** acheter au moins une amélioration appelée « Héritage du sang ». Ces pouvoirs peuvent être dupliqués au sein de l'armée, sauf indication contraire. Une figurine ne peut avoir qu'un seul Héritage ancestral du sang.

## Héritages ancestraux du sang

**Lamia** 65 pts  
Ne peut pas être pris par une figurine avec une Armure lourde et/ou un Bouclier.  
L'élément de figurine gagne **Réflexes foudroyants** et **Perturbant**.

**Stryge** 60 pts  
Figurine à pied ou montée sur Terreur hurlante uniquement. Ne peut pas être pris par une figurine avec un équipement d'armure et/ou Maître magicien.  
Les Points de vie de la figurine **passent** à 4. Elle gagne **Fortitude (4+)** et **Haine**.

**Nosferatu** 25 pts  
Magicien uniquement. Ne peut pas être pris par une figurine avec une Armure lourde et/ou un Bouclier.  
La figurine gagne **Éveil (Squelettes, Zombies)** et **Portes du royaume des morts**. Elle connaît le Sort héréditaire en plus de ses autres sorts.

**Confrérie du dragon** 20 pts  
Ne peut pas être pris par un Maître magicien.  
L'élément de figurine gagne une Armure de plates, **Maître d'armes** et peut prendre autant d'Armes de corps à corps qu'il souhaite.

**Von Karnstein** gratuit pts  
La figurine gagne **Éveil (Essaims de chauves-souris, Grandes chauves-souris, Loups sinistres, Zombies)**, **Présence impérieuse (+6")** et **Rallie-ment au drapeau (+6")**. L'unité de la figurine gagne **Autonome**.

## Héritages majeurs du sang

**Seigneur des goules** 70 pts  
0-1 par armée. Comte vampire avec Stryge uniquement.  
La figurine et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent **Attaque empoisonnée**. Si les figurines ordinaires possèdent déjà **Attaque empoisonnée**, elles blesseront automatiquement sur un jet pour toucher naturel de '5' ou '6', sauf si la cible a **Immunité (Attaque empoisonnée)**.

**Autorité** 60 pts  
0-1 par armée. Comte vampire avec Lamia uniquement.  
Les Capacités offensive et défensive des figurines ordinaires de l'unité de la figurine **passent** à 6.

**Rage écarlate** 60 pts  
0-1 par armée. Comte vampire avec Confrérie du dragon uniquement.  
L'élément de figurine gagne **Ardeur guerrière** et **doit** relancer ses jets pour toucher ratés.

**Appel de la tempête** 40 pts  
0-1 par armée. Comte vampire avec Von Karnstein uniquement.  
Toutes les unités à 12" ou moins de la figurine gagnent **Cible difficile (1)**.

**Connaissance des arcanes** 40 pts  
0-1 par armée. Comte vampire avec Nosferatu uniquement.  
La Portée des sorts lancés par la figurine est augmentée de 6". Les sorts de type « Aura » ne gagnent que +3" de Portée. Les Sorts liés et les sorts sans Portée ne sont pas affectés.

## Héritages mineurs du sang

**Liche suprême** 290 pts  
Courtisan vampire avec Nosferatu uniquement.  
La figurine devient un **Maître magicien**.

**Duelliste éternel** 65 pts  
L'élément de figurine doit relancer ses jets pour toucher et pour blesser ayant donné un résultat naturel de '1' avec ses Attaques de corps à corps.

**Chasseur de monstre** 45 pts  
L'élément de figurine gagne **Blessures multiples (2, contre Présence imposante)**.

**Horreur volante** 35 pts  
Figurines à pied uniquement.  
La figurine gagne **Course rapide, Troupe légère et Vol (7", 14")**.

**Volonté implacable** 30 pts  
Au début de chaque Manche de combat, choisissez une unité alliée engagée dans le même combat que la figurine (qui peut être l'unité de la figurine). Cette unité gagne **Tenace** jusqu'à la fin de la Phase de mêlée.

**Forme bestiale** 25 pts  
Figurine à pied uniquement.  
La Taille de la figurine devient Grande et les dimensions de son socle passent à 40×40 mm. S'il est dans une unité de Ghasts, la figurine gagne **Capture**. Si le scénario est *Capturez les étendards*, la figurine gagne **Capture** (qu'elle rejoigne des Ghasts ou non).

**Regard hypnotique** 10 pts  
Chaque fois que c'est possible, et à moins qu'une autre figurine ne le fasse avant lui, la figurine **doit** accepter ou provoquer un Duel. Tout Duel provoqué par la figurine doit être accepté (si possible) par un Personnage, sauf si un Champion l'accepte en premier. Les éléments de figurine ennemis sans Harnaché en Duel contre la figurine subissent -1 en valeur d'Attaque.

**Mystères nocturnes** 5 pts  
Apprenti magicien et Adepté magicien uniquement.  
Les Voies de magie auxquelles la figurine a accès sont remplacées par Chamanisme, Cosmologie et Sorcellerie.

# Objets spéciaux

## Enchantements d'arme

**Moisson du faucheur** 105 pts  
Enchantement : Arme de base.  
Les attaques effectuées avec cette arme ont **toujours** Force 10, Pénétration d'armure 10 et gagnent **Attaque divine**. Les jets pour blesser se font contre la Discipline au lieu de la Résistance.

**Vraie soif** 55 pts  
Comte vampire et Courtisan vampire uniquement.  
Enchantement : Arme de base.  
Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +1 en Force, +1 en Pénétration d'armure et **Vampirique (3+)**. Pour chaque blessure non sauvegardée causée par cette arme lors de la Phase de mêlée, Ressuscitez 1 Point de vie d'une figurine ordinaire de l'unité du porteur à la fin de la Phase de mêlée. Le nombre de Points de vie Ressuscités à chaque phase ne peut pas excéder la valeur d'Évoqué des figurines ordinaires de l'unité, en ne tenant pas compte des éventuels « 1D3 » ou « 1D6 » (par exemple vous pouvez Ressusciter jusqu'à 4 Zombies en une phase).

## Enchantements d'armure

**Légende du Roi noir** 110 pts  
Enchantement : Armure lourde et Armure de plates.  
Le porteur gagne +1 en Armure et **Ægide (4+)**.

## Enchantements d'étendard

**Bannière noire de Zagvozd** 55 pts  
Chevaliers des tertres et Gardes des tertres uniquement.  
Les Attaques de corps à corps portées par les éléments de figurine ordinaire sans **Harnaché** de l'unité du porteur gagnent +1 pour toucher.

## Artéfacts

**Pendentif hypnotique** 100 pts  
Le porteur gagne **Perturbant**. Les figurines ordinaires de taille Standard de l'unité du porteur gagnent **Parade**.

**Gemme d'éternité** 95 pts  
Comte vampire et Courtisan vampire sur Revenant monstrueux ou sans **Présence imposante** uniquement.  
La figurine gagne **Immunité (Blessures multiples (X), Coup fatal)**.  
Usage unique. **Doit** être activée lorsque le porteur subit sa première blessure de la partie, après les jets de sauvegarde d'armure. Le porteur gagne **Ægide (2+)** contre cette blessure.

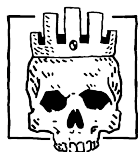
**Bâton nécromantique** 85 pts  
Dominant. Magicien uniquement.  
Le porteur gagne **Canalisation (1)**. Le porteur peut lancer la première version améliorée (Aura 6") de *Lève-toi et marche!* (Sort héréditaire) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

**Couronne de la nuit** 55 pts  
Figurine de taille Standard uniquement.  
Les Attaques de corps à corps allouées à la figurine du porteur ne peuvent gagner de modificateur de type +X en Force conféré par des Armes de corps à corps. Les jets pour blesser des Attaques de corps à corps contre la cible échouent toujours sur un résultat naturel de '1', '2' ou '3'.

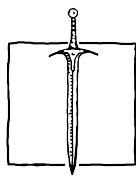
**Tome impie** 50 pts  
Dominant. Magicien uniquement.  
Le porteur peut lancer *Danse macabre* (Évocation) comme un Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

**Médailillon maudit** 35 pts  
Juste avant la bataille (pendant l'étape 7 de la Séquence de la Phase de déploiement), choisissez un Personnage, Champion ou une unité de type « Figurine seule » dans la liste d'armée de l'adversaire. Le porteur doit relancer ses jets pour toucher et blesser ratés contre la figurine choisie.

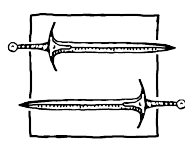
# Organisation de l'armée



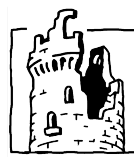
**Personnages**  
max. 40%



**Base**  
min. 25%



**Spécial**  
pas de limite



**Âmes en peine**  
max. 20%



**Mort déferlante**  
max. 30%

\*

## Personnages (max. 40%)



**Comte vampire**  
**315 pts**

Figurine seule

Taille **Standard**  
Type **Infanterie**  
Socle **20×20 mm**



Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	Autonome, Éveil (Zombies), Mort-vivant, Peur, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Comte vampire	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>7</b> Vampirique (6+)
Options magiques					
Doit prendre <b>Les morts se lèvent</b>				pts-	pts-
(Général uniquement)				25	Doit prendre 1 ou 2 Héritages du sang sans limite
Un seul choix :					Objets spéciaux jusqu'à 200
Apprenti magicien				gratuit	Bouclier 5
Adeptes magicien				95	Armure légère 5
Maître magicien				265	Armure lourde 15
Un seul choix :					Un seul choix :
Évocation					Paire d'armes 10
Occultisme					Hallebarde 15
					Arme lourde 20
					Lance de cavalerie 20
Options de monture					
					pts-
					Monture squelette 75
					Monture spectrale 105
					Revenant monstrueux (MD) 115
					Cortège des damnés 315
					Terreur hurlante (MD) (figurine avec Stryge uniquement) 320
					Dragon zombie (MD) 335
					Dragon zombie colossal (MD) 410





## Courtisan vampire

135 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	6"	12"	8	1	Autonome, Éveil (Zombies), Mort-vivant, Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	6	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Courtisan vampire	4	6	5	2	6	Vampirique (6+)

Options magiques			pts-	Options			pts-
<b>Doit prendre Les morts se lèvent</b>				Grande bannière			50
(Général uniquement)			25	<b>Doit</b> prendre 1 ou 2 Héritages du sang			sans limite
Un seul choix :				Objets spéciaux			jusqu'à 100
Apprenti magicien			25	Bouclier			5
Adeptes magiciens			120	Armure légère			5
				Armure lourde			10
				Un seul choix :			
				Arme lourde			10
				Hallebarde			10
				Lance de cavalerie			10
				Paire d'armes			10
Options de monture							pts-
				Monture squelette			65
				Monture spectrale			100
				Revenant monstrueux (MD)			115
				Cortège des damnés			315



Évocation



Occultisme



## Nécromancien

110 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	7	1	Apprenti magicien, Éveil (Squelettes, Zombies), Mort-vivant, Portes du royaume des morts, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Nécromancien	1	3	3	0	3
Options magiques					pts-
Doit prendre Les morts se lèvent (Général uniquement)					20
Un seul choix :					
Adeptes magiciens					95
Maître magiciens					265
Alchimie					
Évocation					
Options					pts-
Objets spéciaux					jusqu'à 100
si Maître magicien					jusqu'à 200
Armure légère					5
Options de monture					pts-
Monture squelette					15
Revenant monstrueux (MD) (Maître magicien uniquement)					65
Charrette à cadavres					230



## Roi des tertres

145 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	8	1	<b>Bouclier non-vivant</b> , Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	0	Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Roi des tertres	3	5	4	1	4
Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal					
Règles de figurine					
<b>Bouclier non-vivant</b> : Règle universelle.					
Les figurines ennemies ne peuvent pas allouer d'Attaques de corps à corps à un Nécromancien si elles peuvent les allouer à une figurine avec <b>Bouclier non-vivant</b> de la même unité que le Nécromancien. Cette règle ne peut pas être utilisée s'il y a au moins une figurine avec <b>Vampirique</b> dans la même unité.					
Options					pts-
Grande bannière					50
Objets spéciaux					jusqu'à 150
Un seul choix :					
Arme lourde					5
Hallebarde					5
Lance de cavalerie					5
Paire d'armes					5
Options de monture					pts-
Monture squelette					75



## Banshee

155 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Personnages » et « Âmes en peine ».

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	6"	12"	5	1	Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Pas un meneur, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	3	0	Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Banshee	1	3	3	0	3	Moissonneur, <b>Plainte funèbre</b>

### Règles de figurine

#### Plainte funèbre : Attaque spéciale.

Une figurine avec cette Attaque spéciale peut l'utiliser comme 1. une Attaque de tir, et comme 2. une Attaque spéciale de mêlée.

1. Désignez une cible en suivant les règles normales des Attaques de tir. L'attaque a une portée de Portée 8", **Tir en marche forcée**, et inflige 1D6+2 touches de Force 4, Pénétration d'armure 1 et **Attaque magique**.
2. L'attaque est effectuée au Palier d'initiative de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez la **Plainte funèbre** au moment d'allouer les attaques. Dans ce cas, l'élément de figurine ne peut pas effectuer d'Attaques de corps à corps. Choisissez une unique unité en contact avec la figurine : cette unité subit 1D3+1 touches, Force 4, Pénétration d'armure 1 et **Attaque magique**.

# Montures de personnage



## Monture squelette

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	P	Mouvement spectral	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	<b>P+2</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture squelette	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b> Attaque magique, Harnaché



## Monture spectrale

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	P	Mouvement spectral, Troupe légère, Vol (8", 16")	
	<b>8"</b>	<b>16"</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	<b>P+1</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monture spectrale	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>2</b> Attaque magique, Harnaché



## Charrette à cadavres

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	P	Aura nécromantique, <b>Nul repos pour les damnés</b> , Plateforme de guerre	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>4</b>	P	<b>4</b>	<b>P+2</b>	Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Horde chancelante	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b> Harnaché
Châssis			<b>4</b>	<b>1</b>	Inanimé, Touches d'impact (1)

— Règles de figurine —

### Nul repos pour les damnés : Règle universelle.

Toutes les figurines ordinaires des unités alliées à 6" ou moins gagnent **Fortitude (6+)**. Les Ghosts dans les unités alliées à 6" ou moins gagnent **Fortitude (4+)** à la place. De plus, toutes les figurines ordinaires des unités comptant dans la catégorie « Base » alliées à 6" ou moins d'au moins une Charrette à cadavres gagnent **Fortitude (+1, max. 5+)** lors de leur première Manche de combat.



## Cortège des damnés

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	P	Frisson de la tombe, Mouvement spectral, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Favorite (2)	2	5	5	2	6	Vampirique (6+)
Porte-pals spectraux	8	2	3	0	2	Attaque magique, Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)	

— Règles de figurine —

**Frisson de la tombe** : Règle universelle.

Les unités ennemies à 6" ou moins d'au moins une figurine avec **Frisson de la tombe** subissent -2 en Agilité et en Capacité défensive.



## Terreur hurlante

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 100×150 mm  
0-1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol <b>6"</b> Vol <b>8"</b>	<b>12"</b> <b>16"</b>	P	Troupe légère, Vol (8", 16")		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Terreur hurlante	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>Cri glaçant</b> , Harnaché

— Règles de figurine —

**Cri glaçant** : Attaque spéciale.

Une figurine avec cette Attaque spéciale peut l'utiliser comme 1. une Attaque de tir, et comme 2. une Attaque spéciale de mêlée.

1. Désignez une cible en suivant les règles normales des Attaques de tir, avec une Portée de Portée 8" et **Tir en marche forcée**.
2. L'attaque est effectuée au Palier d'initiative de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez **Cri glaçant** au moment d'allouer vos attaques. Si la figurine l'utilise, elle ne peut pas effectuer d'Attaque de corps à corps. Désignez une unité en contact socle à socle avec votre figurine.

Que ce soit en tant qu'Attaque de tir ou de mêlée, le **Cri glaçant** inflige 1 touche pour chaque Point de vie que la figurine avec **Cri glaçant** possède au moment de l'attaque. Ces touches ont **toujours** Force 10, Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique**. Les jets pour blesser se font contre la Discipline de la cible au lieu de sa Résistance.



## Revenant monstrueux

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 50×50 mm  
0–3 montures/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	6"	12"	P	Peur, Présence imposante, Vol (8", 16")		
	Vol	8"	16"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	P	5	P			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Revenant monstrueux	4	4	5	2	2	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Harnaché	
Options				pts -	Règles de figurine optionnelles		
Revenant immense				10	Revenant immense : Règle universelle. La figurine gagne <b>Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)</b> et la taille de son socle passe à 60×100 mm.		



## Dragon zombie

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 50×100 mm  
0–1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ». Le Dragon zombie et le Dragon zombie colossal partagent la même limitation 0–1 monture/armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	7"	14"	P	Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")	
	Vol	7"	14"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	4	6	3	Fortitude (6+), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon zombie	5	4	6	3	2	Attaque de souffle (Attaque toxique), Harnaché



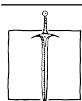
## Dragon zombie colossal

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 100×150 mm  
0–1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ». Le Dragon zombie et le Dragon zombie colossal partagent la même limitation 0–1 monture/armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	7"	14"	P	Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")	
	Vol	7"	14"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	5	6	4	Fortitude (6+), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Dragon zomb. colossal	5	5	6	3	2	Attaque de souffle (Attaque toxique), Harnaché

# Base (min. 25%)



## Zombies

120 pts + 4 pts/fig. suppl.

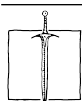
20-80 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	2	2D6+4	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	1	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Zombie	1	1	3	0	1
Options d'État-major					
Musicien				pts- 10	pts- Porte-étendard 10



## Squelettes

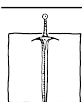
145 pts + 7 pts/fig. suppl.

20-60 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	4	1D6+4	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Squelette	1	2	3	0	2
Options					
Un seul choix :				pts- 10	pts- Champion 10
Hallebarde				gratuit	Musicien 10
Lance				gratuit	Porte-étendard 10
					Enchantement d'étendard sans limite



## Goules

115 pts + 14 pts/fig. suppl.

10-40 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	6	1D6+4	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	4	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Goule	2	3	3	0	4 Appétence impie, Attaque empoisonnée
Options					
Avant-garde (0-35 figurines/unité)*				pts- 2/fig.	pts- Champion 10
*Si le Général a Stryge.					Musicien 10



## Essaims de chauves-souris

105 pts + 20 pts/fig. suppl.

2-10 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	Au sol	<b>1"</b>	<b>2"</b>	<b>3</b>	<b>1D6+4</b>	Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur,
	Vol	<b>6"</b>	<b>12"</b>			<b>Tempête d'ailes</b> , Tirailleur, Troupe légère, Vol (6", 12")
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	Cible difficile (1), Perturbant	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Essaim de chauves-souris	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Attaque de soutien (3)

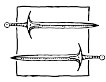
— Règles de figurine —

**Tempête d'ailes** : Règle universelle.

Les unités ennemies au contact d'au moins une figurine avec **Tempête d'ailes** subissent -1 en Capacité offensive et défensive.



# Spécial (pas de limite)



## Loups sinistres

80 pts + 16 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-5 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	9"	18"	3	1D3+4	Avant-garde, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Loup sinistre	1	3	3	0	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)
Options d'État-major				pts-		
Champion				10		



## Grandes chauves-souris

95 pts + 10 pts/fig. suppl.

2-9 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard

Type Bête

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	Au sol <b>1"</b>	<b>2"</b>	<b>5</b>	<b>1D3+1</b>	Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")
	Vol <b>9"</b>	<b>18"</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Grande chauve-souris	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>



## Ghasts

155 pts + 87 pts/fig. suppl.

3-10 figs.

0-5 unités/armée

Taille Grande

Type Infanterie

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	6"	12"	5	1D3+1	Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	5	0	Fortitude (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Ghast	3	3	4	1	2	Appétence impie, Attaque empoisonnée
Options d'État-major				pts-		
Champion				10		



## Gardes des tertres

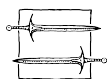
165 pts + 18 pts/fig. suppl.

15-40 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine		
	4"	8"	7	1D3+4	Capture, Des cendres aux cendres, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	3	4	0	Armure lourde		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Garde des tertres	1	3	4	1	3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal	
Options				pts-	Options d'État-major		pts-
Un seul choix :					Champion	10	
Bouclier				gratuit	Musicien	10	
Hallebarde				2/fig.	Porte-étendard	10	
Arme lourde				3/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite	



## Chevaliers des tertres

160 pts + 32 pts/fig. suppl.

5-15 figs.

0-4 unités/armée



Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	8"	16"	7	1D3+2	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	4	2	Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier des tertres	1	3	4	1	3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal, Lance de cavalerie
Monture squelette	1	2	3	0	2	Attaque magique, Harnaché
Options d'État-major				pts-	Options d'État-major pts-	
Champion				10	Porte-étendard 10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard sans limite	



## Charrette à cadavres

250 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	4"	8"	5	2	Aura nécromantique, Mort-vivant, <b>Nul repos pour les damnés</b> , Pas un meneur, Plateforme de guerre, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	3	4	2	Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Maître des cadavres	1	3	3	0	3
Horde chancelante	8	1	3	0	1 Harnaché
Châssis			4	1	Inanimé, Touches d'impact (1)

— Règles de figurine —

**Nul repos pour les damnés** : Règle universelle.

Toutes les figurines ordinaires des unités alliées à 6" ou moins gagnent **Fortitude (6+)**. Les Ghosts dans les unités alliées à 6" ou moins gagnent **Fortitude (4+)** à la place. De plus, toutes les figurines ordinaires des unités comptant dans la catégorie « Base » alliées à 6" ou moins d'au moins une Charrette à cadavres gagnent **Fortitude (+1, max. 5+)** lors de leur première Manche de combat.



## Carrosse morbide

455 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	8"	8"	7	1	<b>Chenal impie</b> , Course rapide, Mort-vivant, Mouvement spectral, Peur, Sans peur
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	3	5	4	Ægide (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Cocher	2	3	3	10	2 Attaque magique, Arme lourde
Vampire	4	6	5	2	6 Vampirique (3+)
Palefroi	1	3	4	1	2 Harnaché
mort-vivant (2)					
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)

— Règles de figurine —

**Chenal impie** : Règle universelle.

Les unités alliées à 6" ou moins gagnent **Autonome**.

— Options —

**Châssis rallongé**

pts-  
5

— Règles de figurine optionnelles —

**Châssis rallongé** : Règle universelle.

La taille socle du Carrosse morbide passe à 50×150 mm et la valeur d'Attaque des Palefrois morts-vivants **passé à 2**.



## Cortège des damnés

320 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 60×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	4"	8"	7	1	Frisson de la tombe, Mort-vivant, Mouvement spectral, Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Favorite (3)	2	5	5	2	6	Vampirique (6+)
Porte-pals spectraux	8	2	3	0	2	Attaque magique, Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

— Règles de figurine —

**Frisson de la tombe** : Règle universelle.

Les unités ennemies à 6" ou moins d'au moins une figurine avec **Frisson de la tombe** subissent -2 en Agilité et en Capacité défensive.



## Autel de la non-vie

340 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	8"	8"	5	1	Course rapide, Des cendres aux cendres, <b>Fouet des âmes</b> , Mort-vivant, Mouvement spectral, Peur, Présence imposante, Sans peur, Terreur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	5	2	Fortitude (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Sombre cocher	1	3	3	0	3	<b>Aura de non-vie</b>
Montures fantômes	8	2	3	0	2	Attaque magique, Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

— Règles de figurine —

**Aura de non-vie** : Attaque spéciale.

Pendant la Phase de tir, l'élément de figurine peut effectuer une Attaque de tir : cette Attaque de tir cible toutes les unités ennemies à 12" ou moins (y compris celles engagées en combat et celles hors de la Ligne de vue et/ou de l'arc avant de l'Autel de la non-vie). Cette attaque peut être utilisée même si l'Autel de la non-vie est engagé en combat. Chaque cible subit 1D6 touches de Force égale au numéro du Tour de jeu actuel (Force 1 pour le premier Tour de jeu, Force 2 pour le deuxième Tour de jeu, etc.) et avec Pénétration d'armure 2.

**Fouet des âmes** : Règle universelle.

La figurine peut lancer le sort *Pentagramme de douleur* (Occultisme) comme Sort lié de Niveau de pouvoir (4/8).

# Âmes en peine (max. 20%)



## Hordes de fantômes

160 pts + 40 pts/fig. suppl.

4-9 figs.

0-2 unités/armée

0-10 figs./armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	6"	12"	4	1	Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	3	3	0	Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Horde de fantômes	4	3	3	1	1	Attaque de soutien (3)



## Spectres

175 pts + 42 pts/fig. suppl.

5-10 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	6"	12"	5	1	Conclave de magiciens, Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Spectre	2	3	3	10	2	Moissonneur, Arme lourde

— Conclave de magiciens —

**Doit** choisir deux sorts parmi :

- *Précipiter la fin* (Évocation)
- *Aile de corbeau* (Sorcellerie)
- *Charme trompeur* (Sorcellerie)

— Options d'État-major —

Champion

pts -

100



## Chasseurs spectraux

175 pts + 33 pts/fig. suppl.

5–10 figs.

0–2 unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	8"	16"	5	1	Conclave de magiciens, Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	1	Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chasseur spectral	2	3	3	10	2	Attaque enflammée, Attaque magique, Arme lourde
Monture fantôme	1	2	3	0	2	Attaque enflammée, Harnaché

— Conclave de magiciens —

— Options d'État-major —

pts-

**Doit** choisir deux sorts parmi :

- *Puissance subjective* (Cosmologie)
- *Murmure du Voile* (Évocation)
- *Aile de corbeau* (Sorcellerie)

Champion

100

# Mort déferlante (max. 30%)



## Chevaliers vampires

260 pts + 82 pts/fig. suppl.

3-6 figs.



0-2 unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	7"	14"	7	1	Autonome, Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	5	4	2	Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Chevalier	2	5	5	2	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Vampirique (6+), Lance de cavalerie
Palefroi mort-vivant	1	2	3	0	2	Attaque magique, Harnaché
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major pts -	
Champion				10	Porte-étendard 10	
Musicien				10	Enchantement d'étendard sans limite	



## Engéances vampiriques

235 pts + 86 pts/fig. suppl.

3-8 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	Au sol 6"	12"	8	1D3	Autonome, Course rapide, Frénésie, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (9", 18")	
	Vol 9"	18"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Engéance vampirique	3	4	5	2	4	Ardeur guerrière, Vampirique (6+)
Options d'État-major				pts-		
Champion				10		



## Varkolak

325 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Bête  
Socle 50×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	8"	16"	7	1	Autonome, Avant-garde, Mort-vivant, Peur, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	0	Fortitude (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Varkolak	5	5	6	3	4	Haine, Vampirique (3+)



## Faucheurs ailés

260 pts + 170 pts/fig. suppl.

2-4 figs.

0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine	
	Au sol <b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>10</b>	<b>1D3</b>	Aura nécromantique, Course rapide, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol <b>6"</b>	<b>12"</b>				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Faucheur ailé	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Coup fatal

Options

pts-

Un seul choix :

Hallebarde

15/fig.

Paire d'armes

15/fig.



## Terreur hurlante

510 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée\*

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 100×150 mm

\*Le nombre maximum est réduit de 1 pour chaque Personnage de taille Gigantesque dans l'armée.

Global	MS	MF	Dis	Évo	Règles de figurine
	Au sol <b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
	Vol <b>8"</b>	<b>16"</b>			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	Fortitude (6+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Terreur hurlante	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b> <b>Cri glaçant</b> , Harnaché

Règles de figurine

**Cri glaçant** : Attaque spéciale.

Une figurine avec cette Attaque spéciale peut l'utiliser comme 1. une Attaque de tir, et comme 2. une Attaque spéciale de mêlée.

1. Désignez une cible en suivant les règles normales des Attaques de tir, avec une Portée de Portée 8" et **Tir en marche forcée**.
2. L'attaque est effectuée au Palier d'initiative de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez **Cri glaçant** au moment d'allouer vos attaques. Si la figurine l'utilise, elle ne peut pas effectuer d'Attaque de corps à corps. Désignez une unité en contact socle à socle avec votre figurine.

Que ce soit en tant qu'Attaque de tir ou de mêlée, le **Cri glaçant** inflige 1 touche pour chaque Point de vie que la figurine avec **Cri glaçant** possède au moment de l'attaque. Ces touches ont **toujours** Force 10, Pénétration d'armure 10 et **Attaque magique**. Les jets pour blesser se font contre la Discipline de la cible au lieu de sa Résistance.



# Feuille de référence


## Personnages

<b>Comte vampire</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	9	Évo	1		Autonome, Éveil (Zombies), Mort-vivant, Peur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0		
Comte vampire	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi 7	Vampirique (6+)
<b>Courtisan vampire</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Évo	1		Autonome, Éveil (Zombies), Mort-vivant, Peur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	4	Arm	0		
Courtisan vampire	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi 6	Vampirique (6+)
<b>Nécromancien</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Évo	1		Apprenti magicien, Éveil (Squelettes, Zombies), Mort-vivant, Portes du royaume des morts, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0		
Nécromancien	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	
<b>Roi des tertres</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8	Évo	1		Bouclier non-vivant, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Pas un meneur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0		Armure lourde, Bouclier
Roi des tertres	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi 4	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal
<b>Banshee</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5	Évo	1		Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Pas un meneur, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	3	Arm	0		Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)
Banshee	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Moissonneur, Plainte funèbre

## Montures de personnage

<b>Monture squelette</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	P				Mouvement spectral
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2		
Monture squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
<b>Monture spectrale</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	P				Mouvement spectral, Troupe légère, Vol (8", 16")
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1		
Monture spectrale	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
<b>Charrette à cadavres</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	P				Aura nécromantique, Nul repos pour les damnés, Plateforme de guerre
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+2		Fortitude (4+)
Horde chancelante	Att	8	Off	1	Fo	3	PA	0	Agi 1	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1)
<b>Cortège des damnés</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	P				Frisson de la tombe, Mouvement spectral, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	2		Ægide (5+)
Favorite (2)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 6	Vampirique (6+)
Porte-pals spectraux	Att	8	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1D6)
<b>Terreur hurlante</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	P				Troupe légère, Vol (8", 16")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	0		Fortitude (5+)
Terreur hurlante	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2	Cri glaçant, Harnaché
<b>Revenant monstrueux</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	P				Peur, Présence imposante, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P		
Revenant monstrueux	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Harnaché
<b>Dragon zombie</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	P				Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	3		Fortitude (6+), Perturbant
Dragon zombie	Att	5	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi 2	Attaque de souffle (Attaque toxique), Harnaché
<b>Dragon zomb. colossal</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	P				Les grands esprits se rencontrent, Troupe légère, Vol (7", 14")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	5	Rés	6	Arm	4		Fortitude (6+), Perturbant
Dragon zomb. colossal	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi 2	Attaque de souffle (Attaque toxique), Harnaché

## Base

<b>Zombies</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	2	Évo	2D6+4		Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	1	Rés	3	Arm	0		
Zombie	Att	1	Off	1	Fo	3	PA	0	Agi 1	

<b>Squelettes</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	4	Évo	1D6+4	☞	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0		Armure légère, Bouclier
Squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	
<b>Goules</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6	Évo	1D6+4	☞	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0		
Goule	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 4	Appétence impie, Attaque empoisonnée
<b>Essaims de chauves-souris</b>	MS	1"	MF	2"	Dis	3	Évo	1D6+4		Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur, Tempête d'ailes, Tirailleur, Troupe légère, Vol (6", 12")
Standard, Bête	PV	4	Déf	3	Rés	2	Arm	0		Cible difficile (1), Perturbant
Essaim de chauves-souris	Att	4	Off	3	Fo	2	PA	0	Agi 3	Attaque de soutien (3)

## Spécial

<b>Loups sinistres</b>	MS	9"	MF	18"	Dis	3	Évo	1D3+4		Avant-garde, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur
Standard, Bête	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0		
Loup sinistre	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)
<b>Grandes chauves-souris</b>	MS	1"	MF	2"	Dis	5	Évo	1D3+1		Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère, Vol (9", 18")
Standard, Bête	PV	2	Déf	3	Rés	3	Arm	0		Cible difficile (1)
Grande chauve-souris	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	
<b>Ghasts</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5	Évo	1D3+1		Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Peur, Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0		Fortitude (5+)
Ghast	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2	Appétence impie, Attaque empoisonnée
<b>Gardes des tertres</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Évo	1D3+4	☞	Capture, Des cendres aux cendres, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Mort-vivant, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0		Armure lourde
Garde des tertres	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal
<b>Chevaliers des tertres</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	7	Évo	1D3+2	☞	Capture, Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2		Armure lourde, Bouclier
Chevalier des tertres	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Standard), Coup fatal, Lance de cavalerie
Monture squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
<b>Charrette à cadavres</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	5	Évo	2		Aura nécromantique, Mort-vivant, Nul repos pour les damnés, Pas un meneur, Plateforme de guerre, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	3	Rés	4	Arm	2		Fortitude (4+)
Maitre des cadavres	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	
Horde chancelante	Att	8	Off	1	Fo	3	PA	0	Agi 1	Harnaché
Châssis					Fo	4	PA	1	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1)
<b>Carrosse morbide</b>	MS	8"	MF	8"	Dis	7	Évo	1		Chenal impie, Course rapide, Mort-vivant, Mouvement spectral, Peur, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	4		Ægide (4+)
Cocher	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	10	Agi 2	Attaque magique, Arme lourde
Vampire	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi 6	Vampirique (3+)
Palefroi mort-vivant (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2	Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
<b>Cortège des damnés</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7	Évo	1		Frisson de la tombe, Mort-vivant, Mouvement spectral, Pas un meneur, Peur, Plateforme de guerre, Présence imposante, Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	5	Rés	5	Arm	2		Ægide (5+)
Favorite (3)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 6	Vampirique (6+)
Porte-pals spectraux	Att	8	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1D6)
<b>Autel de la non-vie</b>	MS	8"	MF	8"	Dis	5	Évo	1		Course rapide, Des cendres aux cendres, Fouet des âmes, Mort-vivant, Mouvement spectral, Peur, Présence imposante, Sans peur, Terreur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	3	Rés	5	Arm	2		Fortitude (4+)
Sombre cocher	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi 3	Aura de non-vie
Montures fantômes	Att	8	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi	Inanimé, Touches d'impact (1D6)

# Âmes en peine

<b>Hordes de fantômes</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	4	Évo	1		Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur
Standard, Infanterie	PV	4	Déf	3	Rés	3	Arm	0		Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)
Horde de fantômes	Att	4	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi 1	Attaque de soutien (3)
<b>Spectres</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	5	Évo	1		Conclave de magiciens, Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0		Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)
Spectre	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	10	Agi 2	Moissonneur, Arme lourde
<b>Chasseurs spectraux</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	5	Évo	1		Conclave de magiciens, Des cendres aux cendres, Forme spectrale, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Terreur, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	1		Ægide (3+, contre les attaques non magiques), Ægide (5+)
Chasseur spectral	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	10	Agi 2	Attaque enflammée, Attaque magique, Arme lourde
Monture fantôme	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque enflammée, Harnaché

# Mort déferlante

<b>Chevaliers vampires</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	7	Évo	1		Autonome, Capture, Mort-vivant, Peur, Sans peur
Standard, Cavalerie	PV	2	Déf	5	Rés	4	Arm	2		Armure lourde, Bouclier
Chevalier	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 5	Charge dévastatrice (+1 Att), Vampirique (6+), Lance de cavalerie
Palefroi mort-vivant	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi 2	Attaque magique, Harnaché
<b>Engéances vampiriques</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8	Évo	1D3		Autonome, Course rapide, Frénésie, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (9", 18")
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0		
Engéance vampirique	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 4	Ardeur guerrière, Vampirique (6+)
<b>Varkolak</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	7	Évo	1		Autonome, Avant-garde, Mort-vivant, Peur, Sans peur
Grande, Bête	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	0		Fortitude (4+)
Varkolak	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi 4	Haine, Vampirique (3+)
<b>Faucheurs ailés</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	10	Évo	1D3		Aura nécromantique, Course rapide, Mort-vivant, Peur, Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")
Grande, Infanterie	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2		
Faucheur ailé	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi 4	Coup fatal
<b>Terreur hurlante</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	4	Évo	1		Des cendres aux cendres, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Gigantesque, Bête	PV	6	Déf	4	Rés	6	Arm	0		Fortitude (6+)
Terreur hurlante	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi 2	Cri glaçant, Harnaché

# Évoqué

1	Personnages, Cortège des damnés, Autel de la non-vie, Carrosse morbide, figurines de la catégorie « Âmes en peine », Terreur hurlante, Chevaliers vampires, Varkolak
2	Charrette à cadavres
1D3	Faucheurs ailés, Engéances vampiriques
1D3+1	Ghasts, Grandes chauves-souris
1D3+2	Chevaliers des tertres
1D3+4	Loups sinistres, Gardes des tertres
1D6+4	Squelettes, Goules, Essaims de chauves-souris
2D6+4	Zombies