

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Conclaves Vampiriques

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 juillet 2016
VF 2.3



Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Sommaire

Règles communes de l'armée	1	Seigneurs	7
Règles spéciales de l'armée	1	Héros	8
Dynasties vampiriques	3	Unités de base	12
Pouvoirs dynastiques	5	Unités spéciales	14
Objets magiques	6	Unités rares	17
Liste des troupes	7		
Fiche de référence	20		

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres ... |

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

Invocation

Les profils d'unité contiennent une catégorie appelée Invocation qui donne le nombre de Points de Vie Ressuscités grâce à l'Adjuration des Morts et la Conscription Profanatoire de la Discipline de la Nécromancie.

Maître de la Non-Vie

Un Personnage doit être le **Maître** de l'armée. Au début de la partie, le Général est toujours le Maître.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Des Cendres aux Cendres

À la fin de n'importe quelle phase durant laquelle le Maître est retiré du jeu en tant que perte, toute unité de l'armée qui possède au moins une figurine avec la règle Des Cendres aux Cendres doit faire un test de Commandement. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement du test, sans aucune sauvegarde autorisée. Ces blessures sont réparties comme pour la règle Instable, mais ne peuvent pas être assignées à une figurine n'ayant pas la règle Des Cendres aux Cendres. Le montant de blessures est réduit de un si l'unité est à portée de Tenez les Rangs.

À la fin du Tour de Joueur suivant la mort du Maître, un nouveau Maître peut être choisi. Pour ce faire, vous devez nommer un autre Personnage éligible, c'est à dire un Sorcier utilisant la Discipline de la Nécromancie. Ce Personnage est le nouveau Maître.

Au début de chacun de vos Tours de Joueur sans nouveau Maître, toute unité qui possède au moins une figurine avec la règle Des Cendres aux Cendres doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus.

Plainte Funèbre

L'élément de figurine dispose des Attaques Spéciale de Tir et de Corps à Corps suivantes :

- Attaque Spéciale de Tir, normalement utilisée pendant la Phase de Tir, même après une Marche Forcée. Choisissez une cible en utilisant les règles habituelles des Attaques de Tir. L'attaque touche automatiquement avec le profil suivant :
Portée 8'', Force 4, Attaques Magiques, Tirs Multiples (1D6+2).
- Attaque Spéciale de Corps à Corps, normalement utilisée pendant la Phase de Corps à Corps. L'élément de figurine peut remplacer ses attaques non spéciales par celle-ci, qui se fait à son Initiative. Ciblez une unité au contact socle à socle : elle subit 1D3+1 touches de Force 4 avec la règle Attaques Magiques.

Éveil (X)

La figurine peut Ressusciter des PVs au-delà de l'effectif de départ de toutes les unités mentionnées entre parenthèses, en suivant les modalités de la règle Ressusciter des Figurines. L'effectif de départ est le nombre de figurines choisi sur la liste d'armée. La taille des unités ne peut cependant pas être augmentée au delà du double de l'effectif de départ.

Moissonneur

Une unité composée uniquement de figurines possédant cette règle peut ignorer les décors et unités entre points de départ et d'arrivée durant l'étape des Autres Mouvements, mais doit respecter la règle des 1" à la fin du déplacement. L'unité peut effectuer une Attaque au Passage. L'ennemi subit une touche par figurine possédant la règle Moissonneur ayant traversé la cible. Ces touches utilisent la Force, les règles spéciales et les bonus d'arme affectant normalement les Attaques de Corps à Corps des figurines, comme Attaques Enflammées ou Perforant.

Vampirique (X+)

Une unité composée uniquement de figurines avec cette règle peut effectuer des Marches Forcées même lorsqu'elle se trouve hors de portée de la règle Présence Charismatique du Général. Elle doit toujours effectuer un test de Commandement si elle se trouve dans un rayon de 8" d'une unité ennemie.

À la fin de chaque Phase de Corps à Corps, les unités avec cette règle peuvent faire des jets pour la règle Vampirique. Lancez 1D6 pour chaque Personnage Vampirique qui a infligé au moins une blessure non sauvegardée durant cette Phase de Corps à Corps, et 1D6 si au moins une figurine ordinaire Vampirique de l'unité l'a fait. Un jet Vampirique est réussi si le résultat du dé est de X ou plus, où X est le nombre entre parenthèses. Un résultat de '1' est toujours un échec, tandis qu'un '6' est toujours un succès. Les figurines avec la règle Grande Cible ont un malus de -2 sur le résultat des dés de leur jet Vampirique, jusqu'à un minimum de 1. Un Personnage qui réussit un jet Vampirique Récupère un Point de Vie. Une unité qui a réussi un jet Vampirique provenant de ses figurines ordinaires Ressuscite un unique PV dans l'unité.

Aura Nécromantique

Toutes les unités amies dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle réduisent le nombre de blessures qu'elle subissent par les règles Des Cendres aux Cendres et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura Nécromantique ne peuvent pas en bénéficier elles-mêmes.

DYNASTIES VAMPIRIQUES

Une armée des Conclaves Vampiriques peut choisir de représenter une unique Dynastie Vampirique. Dans ce cas, tous les Comtes Vampires et Courtisans Vampires de l'armée doivent prendre l'amélioration correspondant à la Dynastie. À moins que le contraire ne soit précisé, toutes les règles associées à un Vampire ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine prenant l'amélioration et pas aux montures.

Pouvoir Dynastique Ancien

Les Comtes Vampires appartenant à une Dynastie peuvent accéder au Pouvoir Dynastique Ancien de leur Dynastie plutôt que de prendre un Pouvoir Dynastique. Chaque Pouvoir Dynastique Ancien est Unique.

Unités Dynastiques (X)

Certaines troupes du Livre d'Armée sont notées comme étant des Unités Dynastiques, suivies entre parenthèses de la Dynastie à laquelle elles appartiennent. Si la Dynastie des Personnages Vampires de l'armée correspond à celle entre parenthèses, vous pouvez prendre l'option décrite à la suite.

Confrérie du Dragon 30/10 pts



Le Vampire gagne +2 en Capacité de Combat et porte une Armure de Plates. Il ne peut prendre qu'un seul Niveau de Magie supplémentaire et ne peut utiliser que la Discipline de la Nécromancie. Il ne peut jamais refuser de Défi et doit en lancer dès qu'il le peut, à moins qu'une autre figurine ne le fasse en premier.

Unité Dynastique : **Chevaliers Vampires.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Rage Écarlate** 65 pts
Chaque blessure non sauvegardée infligée par des attaques normales du Vampire, avant d'appliquer les Blessures Multiples, déclenche une nouvelle attaque à la même Initiative. Résolez ces attaques avant de retirer les pertes. Ces attaques additionnelles ne génèrent pas d'autres attaques.

Dynastie Von Karnstein 25/10 pts

Le vampire peut relancer ses jets ratés pour la règle Vampirique. La présence d'un ou plusieurs Vampires Von Karnstein dans un corps à corps octroie un bonus de +1 au Résultat de Combat de leur camp. Une unité avec la règle Mort-Vivant rejointe par un Vampire Von Karnstein peut effectuer une Marche Forcée comme si elle avait la règle Vampirique. La portée des éventuelles règles Présence Charismatique et Tenez les Rangs du Vampire est augmentée de 6".



Unités Dynastiques : **Carrosse Impie.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Appel de la Tempête** 65 pts
Le Vampire possède un Objet de Sort, Puissance 4 : Choc Foudroyant (Discipline des Cieux). Toutes les unités dans un rayon de 12" gagnent la règle Camouflé. De plus, une fois par partie, le Vampire peut donner à toutes les figurines ordinaires de son unité et lui-même les règles Attaques Foudroyantes et Réflexes Foudroyants. Cette capacité doit être activée au début d'une Manche de Corps à Corps et dure jusqu'à la fin de cette Manche.

Dynastie Lamia 40/25 pts



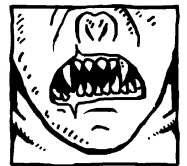
La Vampire perd une Attaque et obtient la règle Réflexes Foudroyants. Si elle ne porte aucune Armure, sans compter la Protection de Monture et la Protection Innée, elle obtient également la règle Distrayant. Les Défis lancés par la Vampire doivent être acceptés si possible et les figurines en Défi contre une Lamia doivent réussir un test de Commandement avec un malus additionnel de -1. Dans le cas d'un échec, elles doivent relancer leurs jets pour toucher réussis pendant cette Manche de Corps à Corps. La Vampire n'a accès qu'aux Disciplines de la Lumière, des Ombres ou de la Nécromancie.

Unités Dynastiques : **Cortège de Damnées.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Autorité** 50 pts
Toutes les figurines ordinaires de l'unité rejointe par la Vampire obtiennent une Capacité de Combat de 5.

Dynastie des Stryges 55/30 pts

Le Vampire et sa monture obtiennent les règles Régénération (5+) et Haine. Le Vampire gagne +1 Point de Vie, ne peut pas prendre de monture à l'exception d'une Terreur Hurlante et ne peut porter aucune Armure. Il ne peut acheter qu'un seul Niveau de Magie supplémentaire et doit utiliser la Discipline de la Sauvagerie Bestiale ou de la Nécromancie.



Unités Dynastiques : **Goules.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Forme Bestiale** 55 pts
Figurines à pied uniquement.

Le type de troupe du Vampire devient Infanterie Monstrueuse et la taille de son socle passe à 40x40 mm. Il gagne +1 PV, est équipé d'une Paire d'Armes et ne peut manier aucune autre Arme, standard ou magique.

Dynastie Nosferatu 110/50 pts



Le Vampire perd une Attaque, subit un malus de -2 en Capacité de Combat et ne peut porter aucune Armure, à l'exception de la Protection de Monture et de la Protection Innée. Il ne peut pas porter d'Arme standard. Il devient un Sorcier Apprenti Niveau 2 si c'est un Héros ou un Maître Sorcier Niveau 4 si c'est un Seigneur. Il gagne la règle Éveil (Squelettes, Zombies) et génère un sort supplémentaire, mais doit échanger un de ses sorts pour l'Adjuration des Morts (Discipline de la Nécromancie).

Unités Dynastiques : **Spectres.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Occultisme du Sang** 75 pts
Le Vampire compte toujours comme ayant utilisé un Dé de Pouvoir de moins en cas de Fiasco. Immédiatement après avoir lancé les dés pour déterminer les Flux Magiques pendant votre tour, vous pouvez choisir de relancer un des dés. Dans ce cas, le Vampire subit une blessure sans aucune sauvegarde possible à la fin de la Phase de Magie.

POUVOIRS DYNASTIQUES

Les Comtes Vampires et les Courtisans Vampires peuvent acheter une unique amélioration appelée Pouvoir Dynastique Vampirique. Dans le cas d'une armée Indépendante, c'est à dire sans Dynastie, tous les Pouvoirs Dynastiques sont de type Unique. Si votre armée représente une Dynastie, seuls les Pouvoirs de cette Dynastie peuvent être pris par vos Vampires, mais ils peuvent être dupliqués.



Indépendant ou Confrérie du Dragon

Combattant Ultime 35 pts
Le Vampire gagne les règles Maître d'Armes et Coup Fatal. Il est équipé d'un Bouclier, d'une Arme Lourde, d'une Hallebarde, d'une Lance de Cavalerie et d'une Paire d'Armes.

Fine Lame 30 pts
Lorsqu'il combat en défi, le Vampire peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.



Indépendant ou Von Karnstein

Goût Raffiné 25 pts
Le Vampire gagne la règle Vampirique (2+).

L'Heure du Loup 20 pts
Le Vampire gagne la règle Éveil (Zombies, Loups Sinistres, Essaims de Chauves-Souris, Grandes Chauves-Souris). Le Vampire ainsi que les figurines de l'unité qu'il rejoint gagnent la règle Rapide, à l'exception des autres Personnages ayant la règle Vampirique.



Indépendant ou Lamia

Regard Hypnotique 35 pts
Le Vampire possède un Objet de Sort, Puissance 4. Fantasmagorie (Discipline de la Luxure).

Masque d'Innocence 25 pts
Les unités au contact d'un ou plusieurs Vampires avec ce pouvoir subissent un malus de -1 en Commandement.



Indépendant ou Stryge

Malédiction du Sang 70 pts
Le Vampire gagne la règle Régénération (5+). S'il possédait déjà une Régénération, il gagne Régénération (4+). Toutes les Goules dans la même unité que le Vampire ainsi que son éventuelle monture gagnent la règle Régénération (6+). Si une figurine affectée par cette capacité possède déjà la Régénération, sa sauvegarde de Régénération est améliorée d'un point, pour obtenir 4+ au mieux.

Roi des Goules 55 pts
Le Vampire et sa monture gagnent les règles Attaques Empoisonnées et Perforant (1). Les Goules de l'unité qu'il rejoint gagnent la règle Haine.



Indépendant ou Nosferatu

Connaissance des Arcanes 30 pts
Les sorts lancés par le Vampire ont une Portée augmentée de 6". Cet effet est réduit à 3" pour les sorts de type Aura. Les sorts de Vortex, les Objets de Sort et les sorts sans Portée ne sont pas affectés.

Discipline Interdite 20 pts
Le Vampire peut générer ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie ou dans n'importe laquelle des Disciplines Communes, à l'exception de la Nature.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame de la Soif Rouge 40 pts
Vampires uniquement.

Type : Arme de Base. Le Vampire maniant cette lame gagne la règle Vampirique (3+). L'élément de figurine lance 1D6 pour chaque blessure qu'il inflige dans le cadre de sa règle Vampirique, au lieu d'un seul dé. Chaque jet Vampirique réussi lui rend un PV, puis tout excès de PV ainsi Ressuscité peut être utilisé pour Ressusciter des Figurines dans l'unité que le personnage a rejointe.

Armures magiques

Haubert Sanglant de Gilles de Raux 40 pts
Type : Armure de Plates. Le porteur gagne +1 Point de Vie.

Talismans

Anneau d'Éternité 60/50 pts
Vampires uniquement.

Le porteur possède une Sauvegarde Invulnérable (2+) contre la première blessure subie de la partie, après les Sauvegardes d'Armure. Il est immunisé aux effets des règles Coup Fatal et Blessures Multiples.

Linceul de Nuit 40 pts
Infanterie ou Cavalerie uniquement.

Toute figurine allouant des attaques de Corps à Corps au porteur ne reçoit aucun bonus de type +X en Force lié à ses Armes, qu'elles soient magiques ou standard.

Objets enchantés

Dents de Tullius 50 pts
Le porteur gagne la règle Distrayant. Toutes les figurines ordinaires d'Infanterie et de Cavalerie de son unité gagnent la règle Parade.

Objets cabalistiques

Baguette de Gerhard le Noir 45 pts
Une armée possédant cet objet peut relancer ses jets de Canalisation ratés. De plus, quand le porteur lance le sort Adjuration des Morts (Discipline de la Nécromancie), un dé pour déterminer le nombre de Points de Vie Ressuscités peut être relancé pour chaque unité ciblée.

Tome Impie 35 pts
Objet de Sort, Puissance 4. Sarabande Macabre (Discipline de la Nécromancie).

Œil de Setesh 15 pts
Une seule utilisation. À la fin d'une Phase de Magie adverse, vous pouvez mettre un Dé de Dissipation inutilisé de côté. Ce dé pourra être ajouté à votre réserve comme Dé de Pouvoir, juste après avoir déterminé les Flux de Magie.

Bannières magiques

Étendard Noir de Zagvozd 40 pts
Toutes les figurines de l'unité obtiennent une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre les Attaques de Tir.

Bannière des Rois des Tertres 25 pts
Les figurines de Chevaliers des Tertres et de Gardes des Tertres de l'unité obtiennent +1 pour toucher au Corps à Corps.

SEIGNEURS

COMTE VAMPIRE



Coût min. : **205 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	7	5	5	5	3	7	5	10

Type de troupe
Infanterie

Soche
20x20 mm

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Règles Spéciales :
Éveil (Zombies).

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie, des Ombres ou de la Mort.

Montures

Monture Squelette	20 pts
Monture Spectrale	55 pts
Revenant Monstrueux	90 pts
Cortège de Damnées	140 pts
Terreur Hurlante (Stryge uniquement)	245 pts
Dragon Zombie	270 pts

Options

Magie (un seul choix) :

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Maître Sorcier Niveau 3	90 pts

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Peut choisir une Dynastie* pas de limite

Un seul choix :

Un seul Pouvoir Dynastique	pas de limite
Un seul Pouvoir Dynastique Ancien*	pas de limite

Bouclier 5 pts
Armure Légère 5 pts
Armure Lourde 10 pts

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes	10 pts
Hallebarde	15 pts
Arme Lourde	20 pts
Lance de Cavalerie	20 pts

* Ne peut être pris que si l'armée représente une Dynastie.

MAÎTRE NÉCROMANT



Coût min. : **170 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	3	3	1	8

Type de troupe
Infanterie

Soche
20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éveil (Zombies, Squelettes).

Magie :
Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie, du Feu ou de la Mort.

Montures

Monture Squelette	20 pts
Charrette à Cadavres	50 pts
Revenant Monstrueux	90 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
-------------------------	--------

Objets Magiques jusqu'à 100 pts

HÉROS

COURTISAN VAMPIRE

Figurine **seule**



Coût min. : **75 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	6	4	5	4	2	6	4	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Règles Spéciales :
Éveil (Zombies).

Magie :
Génère ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie, des Ombres ou de la Mort.

Montures

Monture Squelette	15 pts
Monture Spectrale	55 pts
Revenant Monstrueux	110 pts
Cortège de Damnées	140 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Magie (un seul choix) :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	30 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	55 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Peut choisir une Dynastie*	pas de limite
Un seul Pouvoir Dynastique	pas de limite
Bouclier	5 pts
Armure Légère	5 pts
Armure Lourde	10 pts
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Hallebarde	10 pts
Arme Lourde	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts

* Ne peut être pris que si l'armée représente une Dynastie.

NÉCROMANT

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	2	3	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éveil (Squelettes, Zombies).

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie, du Feu ou de la Mort.

Montures

Monture Squelette	15 pts
Charrette à Cadavres	50 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts

ROI DES TERTRES



Coût min. : **80 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	-	4	5	3	4	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Lourde, Bouclier.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Montures

Monture Squelette 15 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Arme (un seul choix) :	
Paire d'Armes	3 pts
Hallebarde	4 pts
Arme Lourde	6 pts
Lance de Cavalerie	6 pts
Bouclier Non-Vivant	20 pts

Règles Spéciales :

Attaques Magiques, Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre), Coup Fatal, Pas un Meneur.

Règles Spéciales

Bouclier Non-Vivant : Les figurines ennemies qui pourraient allouer des attaques de Corps à Corps à une figurine avec cette règle et un Nécromant ou un Maître Nécromant ne peuvent pas choisir de cibler le Nécromant ou le Maître Nécromant. Cette règle ne peut pas être utilisée s'il y a des figurines avec la règle Vampirique dans la même unité.

SPECTRE LUGUBRE



Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	3	3	2	2	3	5
6	3	-	3	3	2	3	1	5

Spectre Lugubre
Banshee

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Éthéré, Moissonneur, Pas un Meneur, Terreur.

Doit devenir au choix :

Spectre Lugubre (55 pts)

Règles Spéciales :

Perforant (6).

Montures

Monture Squelette avec Troupe Légère 20 pts

Options

Arme Magique jusqu'à 50 pts
Arme Lourde 10 pts

Banshee (85 pts)

Règles Spéciales :

Plainte Funèbre.

MONTURES DE PERSONNAGES

MONTURE SQUELETTE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	2	-	3	3	1	2	1	3

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éthéré.

Options
Protection de Monture (5+) 15 pts

MONTURE SPECTRALE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	2	-	3	3	1	2	1	3

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éthéré, Vol (8).

TERREUR HURLANTE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	5	6	6	2	4	4

Type de troupe
Monstre

Socle
100x150 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Chœur Dissonant, Hurlement Glaçant (voir la Terreur Hurlante dans les Unités Rares), Régénération (6+), Vol (8).

Règles Spéciales
Chœur Dissonant : Dans une armée contenant une Terreur Hurlante montée, les Terreurs Hurlantes non montées suivent la règle Unique.

DRAGON ZOMBIE (Unique)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	6	6	6	2	5	4

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Attaque de Souffle (Force 2, Perforant (6)), Distrayant, Régénération (6+), Vol (7).

Options
Gigantesque Dragon Zombie 20 pts

Règles Spéciales
Gigantesque Dragon Zombie : La figurine gagne +1 en Capacité de Combat, la valeur de sa Protection Innée passe à (3+), et sa taille de socle change en 100x150 mm.

REVENANT MONSTRUEUX



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	5	5	4	2	4	4

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Grande Cible, Peur.

Options

Jusqu'à deux choix :

Attaques Empoisonnées	5 pts
Revenant Immense	10 pts
Coup Fatal	10 pts

Règles Spéciales

Revenant Immense : Le Revenant Monstrueux gagne la règle Charge Tonitruante et sa taille de socle change en 60x100 mm.

Plainte Funèbre	30 pts
Attaques Aléatoires (1D6+2)	30 pts
Vol (8)	40 pts

CHARRETTE À CADAVRES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Charrette	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Horde Chancelante	4	1	-	3	-	-	1	*	2

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Attaques Aléatoires (2D6) (Horde Chancelante uniquement), Charrette, Régénération (4+), Relever les Morts.

Voir la Charrette à Cadavres dans les unités spéciales pour la description des règles.

Options

Horde sans Fin	10 pts
Un seul choix :	
Bûcher d'Ossements	15 pts
Sortez vos Macchabées	20 pts
Aura Nécromantique	20 pts

CORTÈGE DE DAMNÉES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cortège Flottant	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Favorite (2)	-	5	5	5	-	-	6	2	7
Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	*	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Aléatoires (2D6) (Montures uniquement), Éthéré (Montures uniquement), Grande Cible.

Règles Spéciales

Emprise Impie : Les figurines ordinaires d'Infanterie appartenant à des unités alliées situées dans un rayon de 6'' d'une ou plusieurs figurines avec une Emprise Impie gagnent +1 en Capacité de Combat. Les unités ennemies à moins de 6'' d'une ou plusieurs figurines avec une Emprise Impie subissent -2 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

Options

Emprise Impie	40 pts
Unité Dynastique (Lamia) :	
Sauvegarde Invulnérable (4+)	55 pts

UNITÉS DE BASE

ZOMBIES



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **60** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **3 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
4	1	-	3	3	1	1	1	2	2D6+3	Infanterie	20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

État-Major

Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts

SQUELETTES



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **60** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **5 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
4	2	2	3	3	1	2	1	4	1D6+3	Infanterie	20x20 mm

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Options

Un seul choix :	
Lance	gratuit
Hallebarde	1 pt/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran	

GOULES



Coût min. : **65 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **40** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
4	3	-	3	4	1	4	2	6	1D6+3	Infanterie	20x20 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées.

Options

Tirailleurs (15 figurines ou moins)	25 pts
Unité Dynastique (Stryge) :	
Avant-Garde*	2 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts

* Les Vampires Stryges ayant rejoint cette unité gagnent la règle Avant-Garde.

LOUPS SINISTRES



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
9	3	-	3	3	1	3	1	3	1D3+3	Bête de Guerre	25x50 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Avant-Garde, Charge Tonitruante.

État-Major

Champion..... 10 pts

ESSAIMS DE CHAUVES-SOURIS



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
1	3	-	2	2	4	3	4	3	1D6+3	Nuée	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Déluge d'Ailes, Distrayant, Vol (6).

Règles Spéciales

Déluge d'Ailes : Les unités ennemies au contact d'une ou plusieurs figurines d'Essaim de Chauves-Souris subissent -1 en Capacité de Combat (jusqu'à un minimum de 1).

UNITÉS SPÉCIALES

GARDES DES TERTRES



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **40** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10** pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Soche
4	3	-	4	4	1	3	1	7	1D3+3	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Magiques, Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre), Coup Fatal, Garde du Corps (Général, Roi des Tertres).

Options

Un seul choix :

Bouclier	1 pt/fig.
Hallebarde	2 pts/fig.
Arme Lourde	3 pts/fig.

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

CHEVALIERS DES TERTRES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour **5** figurines. Taille max. : **12** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **26** pts/fig.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Soche
Cavalier	4	3	-	4	4	1	3	1	7	1D3+1	Cavalerie	25x50 mm
Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

Armes :

Lance de Cavalerie.

Armure :

Armure Lourde, Bouclier, Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Magiques (Cavalier uniquement), Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre) (Cavalier uniquement), Coup Fatal (Cavalier uniquement), Éthéré (Monture uniquement).

État-Major

Champion	10 pts
Musicien	10 pts
Porte-étendard	10 pts
- Bannière Magique	jusqu'à 50 pts

GHAISTS



Coût min. : **100 pts**

Coût min. pour **3** figurines. Taille max. : **10** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **47** pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Soche
6	3	-	4	5	3	2	3	5	2	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Peur, Régénération (5+).

État-Major

Champion	10 pts
----------------	--------

ENGANCE VAMPIRIQUE



Coût min. : **120 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 8 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **45 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
6	4	-	5	4	3	4	3	8	2	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Règles Spéciales :
Frénésie, Vol (9).

Options

Tirailleur (4 figurines ou moins) 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

HORDE D'ECTOPLASMES



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **25 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
6	3	-	3	3	4	1	4	4	1D3	Infanterie	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éthéré, Perforant (1), Peur.

GRANDES CHAUVES-SOURIS



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 9 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **14 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
1	3	-	3	3	2	3	2	3	1D3+3	Bête de Guerre	40x40 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Tirailleur, Vol (10).

VARKOLAK



Coût min. : **175 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
8	5	-	6	5	4	4	5	7	1	Bête Monstrueuse	50x50 mm

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (5+).

Règles Spéciales :
Haïne, Régénération (4+).

Options

Un seul choix :

- Vampirique (3+) 5 pts
- Piétinement (1D3+1) 10 pts
- Avant-Garde 20 pts
- Vol (8) 20 pts

CHARRETTE À CADAVRES

Figurine **seule**



Coût min. : **80 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Charrette	-	-	-	4	4	4	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Maître des Cadavres	-	3	-	3	-	-	3	1	5			
Horde Chancelante	4	1	-	3	-	-	1	*	2			

Armure :

Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (2D6) (Horde Chancelante uniquement), Charrette, Régénération (4+), Relever les Morts.

Options

Horde sans Fin..... 10 pts

Un seul choix :

Bûcher d'Ossements..... 15 pts

Sortez vos Macchabées..... 20 pts

Aura Nécromantique..... 20 pts

Règles Spéciales

Charrette : La Charrette à Cadavres perd les règles Rapide et Pas de Marche Forcée.

Relever les Morts : À chaque fois qu'un sort d'Amélioration de la Discipline de la Nécromancie (cela inclut Tromper la Faucheuse) affecte une unité qui contient une Charrette à Cadavres, vous pouvez choisir une unité à moins de 6" de cette unité. Jusqu'à la fin du tour de joueur suivant, toutes les figurines de l'unité choisie bénéficient de la règle Réflexes Foudroyants.

Horde sans Fin : La Charrette à Cadavres gagne la règle Plateforme de Guerre, mais ne peut rejoindre que des Zombies. La Charrette à Cadavres peut alors lancer et accepter des défis comme si elle était le champion de l'unité de Zombies rejointe. Si cette option est prise, la taille du socle de la figurine devient 60x100 mm.

Bûcher d'Ossements : Les Sorciers ennemis dans un rayon de 24" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option souffrent d'un malus de -1 à leurs tentatives pour lancer les sorts.

Sortez vos Macchabées : Les unités alliées ciblées par un sort Adjuration des Morts (Discipline de la Nécromancie) lancé par un Sorcier se trouvant dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option voient leur caractéristique Invocation augmentée suivant la taille des figurines :

- Taille Petite : +2 à l'Invocation,

- Taille Moyenne : +1 à l'Invocation,

Les figurines ayant la règle Éthéré ou Vampirique ne sont pas affectées.

CORTÈGE DE DAMNÉES

Figurine **seule**



Coût min. : **140 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Cortège Flottant	-	-	-	5	5	5	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Favorite (3)	-	5	5	5	-	-	6	2	7			
Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	*	3			

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Vampires :

Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Options

Emprise Impie..... 40 pts

Unité Dynastique (Lamia) :

Sauvegarde Invulnérable (4+)..... 55 pts

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (2D6) (Montures uniquement), Éthéré (Montures uniquement), Grande Cible.

Règles Spéciales

Emprise Impie : Les figurines ordinaires d'Infanterie appartenant à des unités alliées situées dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec une Emprise Impie gagnent +1 en Capacité de Combat. Les unités ennemies à moins de 6" d'une ou plusieurs figurines avec une Emprise Impie subissent -2 en Initiative, jusqu'à un minimum de 1.

UNITÉS RARES

SPECTRES



Coût min. : **75 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **20 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Apparition	6	3	-	3	3	1	2	2	5	1	Infanterie	20x20 mm
[Monture Fantôme]	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

Armes :
Arme Lourde.

Règles Spéciales des Morts-Vivants :
Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :
Éthéré, Moissonneur (Apparition uniquement), Perforant (6) (Apparition uniquement), Terreur, Tirailleur, Troupe Légère.

Magie :
Conclave de Sorciers : Le Baiser de la Faucheuse (Discipline de la Mort), Miasmes Obscurs (Discipline des Ombres).

Options

Attaques Enflammées (Apparition uniquement).....2 pts/fig.
Montures Fantômes 15 pts/fig.

État-Major

Unité Dynastique (Nosferatu) :
Champion 60 pts

Règles Spéciales

Montures Fantômes : La figurine monte une Monture Fantôme. Son type de troupe change en Cavalerie, sa taille de socle en 25x50 mm, elle perd la règle Tirailleurs et gagne une Protection de Monture (6+).

CHEVALIERS VAMPIRES



Coût min. : **150 pts**

Coût min. pour 3 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **50 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Cavalier	4	5	3	5	4	2	5	2	7	1	Cavalerie	25x50 mm
Palefroi Mort-Vivant	8	3	-	4	3	1	2	1	3			

Armes :
Lance de Cavalerie.

Armure :
Armure Lourde, Bouclier, Caparaçon, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales des Vampires :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

État-Major

Champion..... 10 pts
- Arme Magique jusqu'à 25 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard..... 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Options

Unité Dynastique (Confrérie du Dragon) :
Peut gagner une Armure de Plates et la règle Charge Dévastatrice (Cavalier seulement) 10 pts/fig.

FAUCHEURS AILÉS



Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 5 figurines.

Coût min. : **155 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **72 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
6	5	3	5	5	4	4	4	10	2	Infanterie Monstrueuse	50x75 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Construction Mort-Vivante, Coup Fatal, Peur, Vol (6).

Options

Armure Légère 10 pts/fig.

Arme (un seul choix) :

Paire d'Armes 5 pts/fig.

Hallebarde 12 pts/fig.

Un seul choix :

Autonome 10 pts/fig.

Aura Nécromantique 20 pts

Règles Spéciales

Construction Mort-Vivante : Si au moins la moitié des figurines d'une unité possèdent cette règle, elle subit une blessure de moins lors de l'application des règles Instable et Des Cendres aux Cendres.

Autonome : L'unité peut effectuer une Marche Forcée, même si elle n'est pas à portée de la règle Présence Charismatique du Général.

CARROSSE IMPIE



Figurine **seule**

Coût min. : **190 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Carrosse	-	-	-	5	6	4	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Cocher (1)	-	3	-	3	-	-	2	3	5			
[Vampire Éveillé]	-	6	-	5	-	-	6	4	8			
Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	3			

Armes :

Arme Lourde (Cocher uniquement).

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles Spéciales des Vampires :

Mort-Vivant, Vampirique (5+).

Options

Chassis Renforcé 10 pts

Unité Dynastique (Von Karnstein) :

Tenace 30 pts

Règles Spéciales :

Perforant (6) (Cocher uniquement), Sauvegarde Invulnérable (4+), Syphon d'Âmes, Terreur, Touches d'Impact (+1).

Règles Spéciales

Chassis Renforcé : La taille de socle de la figurine change en 50x150 mm et ses Palefrois Morts-Vivants passent à 2 Attaques chacun.

Syphon d'Âmes : Les effets dépendent du nombre de blessures infligées par la figurine. À la fin de chaque Phase de Corps à Corps, comptez le nombre total de blessures causées depuis le début de la partie par le Carrosse Impie pour déterminer le niveau de Syphon d'Âmes. Les améliorations s'accumulent jusqu'au niveau actuel.

Blessures causées

Bonus

1 - 3

L'air est empli de pulsations meurtrières. Le Carrosse Impie gagne la règle Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre) et Coup Fatal.

4 - 6

La nuit s'illumine de feux impurs. Le Carrosse Impie gagne les règles Attaques de Broyage (1D3) (résolues à l'Initiative du Cocher) et Attaques Enflammées.

7 - 9

Un mal ancien se réveille ! Le Carrosse Impie ajoute le Vampire Éveillé à son équipage. Il gagne la règle Vampirique (2+).

10 - 12

Un vent de terreur souffle dans la nuit et des ombres menaçantes percent dans le ciel. Le Carrosse Impie gagne la règle Vol (8).

13+

Terrorisant. Le Carrosse Impie devient Éthéré.

AUTEL DE LA NON-VIE



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Maître	-	3	1	3	-	-	3	1	5			
[Chorale Funèbre]	-	3	-	3	-	-	3	3	5			
Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	*	3			

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Options

Un seul choix :

Chorale Funèbre 20 pts

Sombre Recueil 30 pts

Règles Spéciales :

Attaques Aléatoires (2D6) (Montures uniquement), Aura Nécrotique, Éthéré (Montures uniquement), Grande Cible, Régénération (4+), Terreur.

Règles Spéciales

Chorale Funèbre : Une Chorale Funèbre avec la règle Plainte Funèbre rejoint l'équipage.

Sombre Recueil : Les Sorciers amis à moins de 12" d'au moins un Autel de la Non-Vie équipé d'un Sombre Recueil ajoutent +2 à leurs tentatives de lancement de sorts de la Discipline de la Nécromancie. Tout Sorcier, allié ou ennemi, subissant un Fiasco à moins de 12" d'un Autel de la Non-Vie équipé d'un Sombre Recueil compte comme ayant utilisé deux Dés de Pouvoir supplémentaires pour lancer le sort (maximum 5).

Aura Nécrotique : Au début de chaque Tour de Joueur allié et avant la bataille, juste avant de déplacer les unités avec la règle Avant-Garde, choisissez l'un des effets suivants. Dans les deux cas, X est la valeur du Tour de Jeu actuel, et vaut 0 avant la bataille.

- Toutes les unités amies à moins de 6 + X" gagnent la règle Régénération (6+) jusqu'à la fin du tour de joueur suivant. Placez un marqueur à côté des unités affectées par la Régénération après avoir déterminé l'aire d'effet. Une unité ayant déjà la règle Régénération améliore sa sauvegarde de Régénération d'un point pour obtenir 4+ au mieux. Seule cet effet peut être choisi avant la bataille.
- Toutes les unités ennemies à moins de 12" subissent 1D6 touches de Force X.

TERREUR HURLANTE



Coût min. : **245 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	4	-	5	6	6	2	4	4	1	Monstre	100x150 mm

Règles Spéciales des Morts-Vivants :

Des Cendres aux Cendres, Mort-Vivant.

Règles Spéciales :

Hurlement Glaçant, Régénération (6+), Vol (8).

Règles Spéciales

Hurlement Glaçant : L'élément de figurine peut effectuer une Attaque Spéciale de Tir et une Attaque Spéciale de Corps à Corps détaillées ci-dessous.

- Attaque Spéciale de Tir (normalement durant la Phase de Tir) : Choisissez une cible en utilisant les règles habituelles des Attaques de Tir. La portée de l'attaque est de 8". Le tir est possible même si la figurine a effectué une Marche Forcée durant la Phase de Mouvement précédente.
- Attaque Spéciale de Corps à Corps (normalement durant la Phase de Corps à Corps) : Si le joueur choisit de l'utiliser, cette attaque est portée à l'Initiative de l'élément de figurine et remplace les attaques normales non-Spéciales de l'élément de figurine. Sélectionnez une unique unité en contact socle à socle avec la figurine comme cible.

Que ce soit en tant qu'Attaque de Tir ou de Corps à Corps, le Hurlement Glaçant inflige une touche automatique à la cible pour chaque Point de Vie que la Terreur Hurlante possède au moment de l'attaque. Ces touches sont résolues à Force 10 avec les règles Attaques Magiques et Perforant (6). Les jets pour blesser sont faits contre le Commandement de la cible au lieu de son Endurance.

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Comte Vampire	6	7	5	5	5	3	7	5	10
S Maître Nécromant	4	3	3	3	4	3	3	1	8
H Courtisan Vampire	6	6	4	5	4	2	6	4	8
H Nécromant	4	3	3	3	3	2	3	1	7
H Roi des Tertres	4	5	-	4	5	3	4	3	9
H Spectre Lugubre									
- Spectre Lugubre	6	4	-	3	3	2	2	3	5
- Banshee	6	3	-	3	3	2	3	1	5

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Zombie	4	1	-	3	3	1	1	1	2
B Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	4
B Goule	4	3	-	3	4	1	4	2	6
S Garde des Tertres	4	3	-	4	4	1	3	1	7
S Horde d'Ectoplasmes	6	3	-	3	3	4	1	4	4
R Spectre									
- Apparition	6	3	-	3	3	1	2	2	5
- [Monture Fantôme]	8	2	-	3	3	1	2	1	3

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Ghost	6	3	-	4	5	3	2	3	5
S Engeance Vampirique	6	4	-	5	4	3	4	3	8
R Faucheur Ailé	6	5	3	5	5	4	4	4	10

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3
M Monture Spectrale	8	2	-	3	3	1	2	1	3
B Loup Sinistre	9	3	-	3	3	1	3	1	3
S Grande Chauve-Souris	1	3	-	3	3	2	3	2	3

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Revenant Monstrueux	6	4	-	5	5	4	2	4	4
S Varkolak	8	5	-	6	5	4	4	5	7

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevalier des Tertres									
- Cavalier	4	3	-	4	4	1	3	1	7
- Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3
R Chevalier Vampire									
- Cavalier	4	5	3	5	4	2	5	2	7
- Palefroi Mort-Vivant	8	3	-	4	3	1	2	1	3

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Charrette à Cadavres ¹									
- Charrette	-	-	-	4	4	4	-	-	-
- Maître des Cadavres	-	3	-	3	-	-	3	1	5
- Horde Chancelante	4	1	-	3	-	-	1	★	2
S Cortège de Damnées ²									
- Cortège Flottant	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Favorite (3)	-	5	5	5	-	-	6	2	7
- Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	★	3

R Carrosse Impie									
- Carrosse	-	-	-	5	6	4	-	-	-
- Cocher (1)	-	3	-	3	-	-	2	3	5
- [Vampire Éveillé]	-	6	-	5	-	-	6	4	8
- Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	3
R Autel de la Non-Vie									
- Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Maître	-	3	1	3	-	-	3	1	5
- [Chorale Funèbre]	-	3	-	3	-	-	3	3	5
- Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	★	3

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Dragon Zombie	6	4	-	6	6	6	2	5	4
R Terreur Hurlante	6	4	-	5	6	6	2	4	4

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Essaim de Chauves-Souris	1	3	-	2	2	4	3	4	3

¹ En Monture, le Personnage remplace le Maître des Cadavres.

² En Monture, le Personnage remplace une Favorite.

Invocation

Infanterie :	
Zombie	2D6+3
Squelette	1D6+3
Goule	1D6+3
Garde des Tertres	1D3+3
Horde d'Ectoplasmes	1D3
Spectre	1
Nuées :	
Essaim de Chauves-Souris	1D6+3

Infanterie Monstrueuse :	
Ghost	2
Engeance Vampirique	2
Faucheur Ailé	2
Cavalerie :	
Chevalier des Tertres	1D3+1
Chevalier Vampire	1

Bêtes de Guerre :	
Loup Sinistre	1D3+3
Grande Chauve-Souris	1D3+3
Bêtes Monstrueuses :	
Varkolak	1
Monstres :	
Terreur Hurlante	1
Tous les Chars :	
	1