

Batailles Fantastiques Le 9^e Âge

Conclaves Vampiriques

Beta v0.99.2

29 mars 2016

VF 2.1



Une collaboration des créateurs de l'ETC et du Swedish Comp System

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 seront 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. Vous n'êtes pas bloqués dans une spirale infernale où pour continuer à jouer à un jeu, dans lequel vous vous êtes tant investis, vous devez payer toujours plus cher pour entretenir votre collection. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu en est encore à ses débuts et dans un **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** », dont le but est de tester le jeu et le modifier jusqu'à atteindre une version satisfaisante. Attendez-vous donc à trouver des déséquilibres, des incohérences, et à obtenir des mises à jour régulières avec éventuellement des changements importants. N'hésitez pas à nous donner vos avis ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

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 !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Lamronchak » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | |

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/>

Les changements de règles entre versions sont colorés comme ce paragraphe. Une liste en anglais de ces changements par version est ajoutée à la fin de cet ouvrage.

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

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.

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 de la Discipline de la Nécromancie.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Poussière Tu Redeviendras Poussière

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 Poussière Tu Redeviendras Poussière 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 Poussière Tu Redeviendras Poussière. 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 faire ceci, 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 Poussière Tu Redeviendras Poussière doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus.

Plainte Stridente

Attaque Spéciale. Les éléments de figurine possédant cette règle peuvent effectuer une Attaque Spéciale de Tir. Elle peut être faite après une Marche Forcée et touche automatiquement avec le profil suivant : Portée 8'', Force 4, Attaques Magiques, Tirs Multiples (1D6+2).

Sombre Réveil (X)

Une figurine avec cette règle spéciale peut Ressusciter des PVs au-delà de l'effectif de départ de toutes les unités mentionnées entre parenthèses, en suivant les modalités de Ressusciter des Figurines. L'effectif de départ est le nombre de figurines choisi sur la liste d'armée. La taille des unités ne peut pas être augmentée au delà de deux fois 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, à l'exception qu'elle est considérée comme une attaque spéciale de Corps à Corps plutôt qu'une attaque spéciale de Tir. L'ennemi subit une touche par figurine dans l'unité possédant la règle Moissonneur. Ces touches comptent comme si elles avaient été infligées au corps à corps, avec la Force, les règles spéciales et les bonus d'arme des figurines.

Vampirique (X+)

Une unité Vampirique peut effectuer des Marches Forcées même lorsqu'elle se trouve hors de portée de la 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 spéciale 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 de Stabilité

Toutes les unités amies dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle spéciale réduisent le nombre de blessures qu'elle subissent par les règles Poussière Tu Redeviendras Poussière et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura de Stabilité 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 Barons Vampires de l'armée doivent prendre l'amélioration correspondant à la Dynastie.

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



Un Vampire de la Confrérie du Dragon gagne +2 en Capacité de Combat et porte une Armure de Plates. Il ne peut acheter qu'un seul Niveau de Magie supplémentaire et ne peut utiliser que la Discipline de la Nécromancie. Un Vampire de la Confrérie du Dragon 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, avant d'appliquer les Blessures Multiples du Vampire autorise une nouvelle attaque à la même Initiative. Faites ces attaques avant de retirer les pertes. Ces attaques additionnelles ne génèrent pas d'autres attaques.

Dynastie Von Karnstein 25/10 pts

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



Unités Dynastiques : **Carrosse Impie.**

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

Dynastie Lamia 40/25 pts



La Vampire perd une Attaque et obtient les 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 doit choisir la Discipline de la Lumière, des Ombres ou de la Nécromancie.

Unités Dynastiques : **Cortège de Damnées.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Commandement** 50 pts
Toute les figurines ordinaires de l'unité rejointe par la Vampire obtiennent une Capacité de Combat de 5. Si la Vampire n'est pas engagée au corps à corps, elle peut à la place, au début d'une Phase de Corps à Corps et pour la durée de cette phase, donner ce bonus à une unique unité amie située dans un rayon de 6''. L'effet dure jusqu'à la fin de la Phase de Corps à Corps.

Dynastie des Stryges 50/30 pts

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



Unités Dynastiques : **Goules.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Roi des Goules** 65 pts
Le Vampire et sa monture font des Attaques Empoisonnées et gagnent Perforant (1). Les Goules de l'unité qu'il rejoint gagnent la Haine et Perforant (1).

Dynastie Nosferatu 120/60 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 ; un Maître Sorcier Niveau 4 si c'est un Seigneur. Il génère un sort supplémentaire et gagne Sombre Réveil (Squelettes, Zombies). Un Vampire Nosferatu peut choisir ses sorts dans toutes les Disciplines qui lui sont ouvertes au lieu d'une seule. Les informations sur les Disciplines choisies et combien de sorts sont générés dans chaque Discipline doivent figurer dans la Liste d'Armée.

Unités Dynastiques : **Apparitions Vagabondes.**

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 la force des 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 Barons Vampires peuvent acheter une unique amélioration appelé 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 obtient les règles Maître d'Armes et Coup Fatal. Il est équipé d'une Paire d'Armes, d'une Hallebarde, d'une Arme Lourde, d'une Lance de Cavalerie et d'un Bouclier.

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 obtient Vampirique (2+).

L'Heure du Loup 20 pts
Le Vampire gagne Sombre Réveil (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 le sort Fantasmagorie (Discipline de la Luxure) comme Objet de Sort, Puissance 4.

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 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 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.

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, +1 en Force, Régénération (5+) et son Endurance passe à 5. Il est équipé d'une Paire d'Armes et ne peut manier aucune autre Arme, standard ou magique. Il n'a accès à aucune monture et ne peut porter aucune sorte d'Armure.



Indépendant ou Nosferatu

Connaissance des Arcanes 25 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
Sélectionnez une Discipline Commune autre que celle de la Nature. Le Vampire peut également choisir cette Discipline pour générer ses sorts en plus de celles normalement accessibles.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame de la Soif Rouge 40 pts
Vampires uniquement.
Type : Arme de Base. Le Vampire maniant cette lame gagne 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 (après les Sauvegardes d'Armure) de la partie. Il est immunisé aux effets du Coup Fatal et des Blessures Multiples.

Linceul de Nuit 40 pts
Figurine à pied uniquement.
Les figurines au contact du porteur ainsi que toute figurine allouant des attaques de Corps à Corps au porteur ne reçoivent aucun bonus de type +X en Force lié à leurs Armes, qu'elles soient magiques ou ordinaires.

Objets enchantés

Dents de Tullius 50 pts
Le porteur et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent la règle Distrayant.

Objets cabalistiques

Baguette de Gerhard Langue Noire 50 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), le 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. Cet objet permet de lancer Sarabande Macabre (Discipline de la Nécromancie).

Ceil de Setesh 20 pts
À la fin de n'importe quelle Phase de Magie, vous pouvez mettre un Dé de Magie inutilisé de côté pour l'ajouter à votre réserve du tour suivant, juste après avoir terminé les Flux de Magie.

Bannières magiques

Étendard Noir de Zagvozd 40 pts
Toutes les figurines de l'unité du porteur 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

Socle
20x20 mm

Règles spéciales Vampiriques :

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

Règles spéciales :

Sombre Réveil (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	100 pts
Cortège de Damnées (Lamia uniquement)	200 pts
Terreur Hurlante (Stryge uniquement)	230 pts
Dragon Zombie	270 pts

Options

Peut devenir au choix :

Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts

Maître Sorcier Niveau 3 90 pts

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Peut choisir une Dynastie* sans limite de pts

Peut prendre (un seul choix) :

Un seul Pouvoir Dynastique sans limite de pts

Un seul Pouvoir Dynastique Ancien* sans limite de pts

Peut prendre :

Bouclier 5 pts

Armure Légère 5 pts

Armure Lourde 10 pts

Peut prendre une 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

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant.

Règles spéciales :

Sombre Réveil (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 80 pts

Revenant Monstrueux 100 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts

HÉROS

BARON VAMPIRE

Figurine **seule**



Coût min. : **80 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 Vampiriques :

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

Règles spéciales :

Sombre Réveil (Zombies).

Montures

Monture Squelette	20 pts
Monture Spectrale	55 pts
Revenant Monstrueux	120 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Peut devenir au choix :	
Sorcier Apprenti Niveau 1	40 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2	65 pts
Peut prendre des Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Peut choisir une Dynastie*	sans limite de pts
Peut choisir un seul Pouvoir Dynastique	sans limite de pts
Peut prendre :	
Bouclier	5 pts
Armure Légère	5 pts
Armure Lourde	10 pts
Peut prendre une 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 :

Sombre Réveil (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	20 pts
Charrette à Cadavres	80 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2	25 pts
Peut prendre des 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 :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Options

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

Montures

Monture Squelette 20 pts

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.

APPARITION LUGUBRE



Coût min. : **55 pts**

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

Apparition Lugubre

Âme en Peine

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Éthéré, Moissonneur, Pas un Meneur, Terreur.

Options

- Doit devenir au choix :
 - Apparition Lugubre gratuit
 - Âme en Peine 30 pts

Apparition Lugubre

Règles spéciales :

Perforant (6).

Montures

Monture Squelette avec Troupes Légères 20 pts

Options

- Peut prendre une Arme Magique jusqu'à 50 pts
- Peut prendre une Arme Lourde 10 pts

Âme en Peine

Règles spéciales :

Plainte Stridente.

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	Soche
4	1	-	3	3	1	1	1	2	2D6+3	Infanterie	20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

État-Major

Porte-étendard.....	10 pts
Musicien.....	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	Soche
4	2	2	3	3	1	2	1	4	1D6+3	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Légère, Bouclier.

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Options

Peut prendre (un seul choix) :

Lance gratuit
Remplacer le Bouclier par une Hallebarde gratuit

État-Major

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

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	Soche
4	3	-	3	4	1	4	2	6	1D6+3	Infanterie	20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées.

Options

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

État-Major

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

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Avant-Garde, Charge Tonitruante.

État-Major

Champion..... 10 pts

ESSAIM DE CHAUVES-SOURIS



Coût min. : **60 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **15 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 :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Déluge d'Ailes, 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	Soie
4	3	-	4	4	1	3	1	7	1D3+3	Infanterie	20x20 mm

Armure :

Armure Lourde.

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.

Règles spéciales :

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

Options

Peut prendre (un seul choix) :

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

État-Major

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

CHEVALIERS DES TERTRES



Coût min. : **90 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **29 pts/fig.**

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

Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.

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
Porte-étendard	10 pts
- Peut prendre une Bannière Magique	jusqu'à 50 pts
Musicien	10 pts

ATROCITÉS



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	Soie
6	3	-	4	5	3	2	3	5	2	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées, Peur, Régénération (5+).

État-Major

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

PROGÉNITURE VAMPIRIQUE



Coût min. : **115 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **40 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 Vampiriques :

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

Options

Peut gagner la règle Tirailleurs (4 figurines ou moins) .. 3 pts/fig.

Règles spéciales :

Frénésie, Vol (9).

État-Major

Champion..... 10 pts

HORDE DE SPECTRES



Coût min. : **70 pts**

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

Les figurines additionnelles coûtent **30 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+3	Infanterie	40x40 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

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 :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Tirailleurs, Vol (10).

VARKOLAK



Coût min. : **165 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 Vampiriques :

Mort-Vivant, Peur, Vampirique (5+).

Options

Peut prendre au choix :

Vampirique (3+).....	10 pts
Piétinement (1D3+1).....	20 pts
Avant-Garde	30 pts
Vol (8)	30 pts

Règles spéciales :

Haine, Régénération (4+).

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	3	-	1	*	2			

Armure :

Protection de Monture (5+).

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Options

Peut prendre Horde sans Fin 10 pts

Peut prendre au choix :

Bûcher Infernal 15 pts

Sortez vos Macchabées 20 pts

Aura de Stabilité 20 pts

Règles spéciales

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

Debout les Morts : À chaque fois qu'un sort d'Augmentation 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 Infernal : 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 Sorciers amis font Ressusciter deux PVs supplémentaires aux cibles de taille Petite et un aux cibles de taille Moyenne lorsqu'ils lancent le sort Adjuration des Morts avec succès sur des cibles dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option.

CORTÈGE DE DAMNÉES

Figurine **seule**



Coût min. : **200 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 Vampiriques :

Mort-Vivant, Vampirique (6+).

Règles spéciales :

Attaques Aléatoires (2D6) (Montures Fantômes uniquement), Éthéré (Montures Fantômes uniquement), Grande Cible, Sauvegarde Invulnérable (4+), Terreur.

Options

Unité Dynastique (Lamia) :

Peut prendre la Vasque de Sang 35 pts

Règles spéciales

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

UNITÉS RARES

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	Soche
Cavalier	4	5	3	5	4	2	5	2	8	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 Vampiriques :
Mort-Vivant, Peur, Vampirique (6+).

Options

Unité Dynastique (Confrérie du Dragon) :

Peut gagner une Armure de Plates et Charge Dévastatrice (Cavalier seulement) 10 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
- Peut prendre une Arme Magique jusqu'à 25 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut prendre une Bannière Magique jusqu'à 50 pts
Musicien 10 pts

APPARITIONS VAGABONDES



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	Soche
Apparition	6	3	-	3	3	1	2	2	5	2	Infanterie	20x20 mm
[Monture Fantôme]	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

Armes :
Arme Lourde.

Règles spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.

Règles spéciales :
Éthéré, Moissonneur(Apparition uniquement), Perforant (6) (Apparition uniquement), Terreur, Tirailleurs, Troupes Légères.

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

Options

Peut gagner la règle Attaques Enflammées (Apparition uniquement) 2 pts/fig.
Peut gagner la règle 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 d'unité change en Cavalerie, sa taille de socle en 25x50 mm, elle perd la règle Tirailleurs et gagne une Protection de Monture (6+).

FAUCHEURS AILÉS



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

Coût min. : **150 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **70 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 :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Construction Nécromantique, Coup Fatal, Peur, Vol (6).

Options

- Peut prendre une Armure Légère 10 pts/fig.
- Peut prendre une arme (un seul choix) :
 - Paire d'Armes 5 pts/fig.
 - Hallebarde 12 pts/fig.
- Peut prendre (un seul choix) :
 - Aura de Stabilité 20 pts
 - Autonome 20 pts

Règles spéciales

Construction Nécromantique : Les figurines avec cette règle subissent une blessure de moins lorsqu'elles appliquent les règles Instable et Poussière Tu Redeviendras Poussière.

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

TERREUR HURLANTE



Figurine **seule**

Coût min. : **230 pts**

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 :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Règles spéciales

Hurlement Glaçant : L'élément de figurine avec cette règle spéciale 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 et ont des Attaques Magiques et Perforant (6). Les jets pour blesser sont faits contre le Commandement de la cible au lieu de son Endurance.

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			
[Âme en Peine]	-	3	-	3	-	-	3	3	5			
Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	*	3			

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Options

Peut prendre au choix :

Âme en Peine (1).....20 pts
Sombre Recueil20 pts

Règles spéciales :

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

Règles spéciales

Âme en Peine : Une unique Âme en Peine avec la règle spéciale Plainte Stridente 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 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 chacun de vos Tours de Joueur, vous pouvez choisir l'un des effets suivants. Dans les deux cas, X est la valeur du Tour de Jeu actuel.

- Toutes les unités amies à moins de 6 + X" gagnent la règle spéciale 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 spéciale Régénération améliore sa sauvegarde de Régénération d'un point pour obtenir 4+ au mieux.
- Toutes les unités ennemies à moins de 12" subissent 1D6 touches de Force X.

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	-	-	3	3	5			
[Vampire Réveillé]	-	6	-	5	-	-	6	4	8			
Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	3			

Armes :

Arme Lourde (Cocher uniquement).

Armure :

Armure Lourde, Protection de Monture (5+).

Règles spéciales Vampiriques :

Mort-Vivant, Vampirique (4+).

Règles spéciales :

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

Options

Peut gagner la règle Chassis Renforcé 30 pts

Unité Dynastique (Von Karnstein) :

Peut gagner la règle Tenace 30 pts

Règles spéciales

Chassis Renforcé : La figurine gagne +1 Point de Vie et sa taille de socle change en 50x150 mm.

Syphon d'Âmes : Pour connaître les effets de cette règle spéciale, le joueur doit tenir le décompte des blessures infligées par la figurine pendant la partie. À la fin de chaque Phase de Corps à Corps, observez le nombre total de blessures infligées pour déterminer le niveau de Syphon d'Âmes qu'obtient la figurine. Le Carrosse Impie accumule toutes les améliorations jusqu'à son niveau actuel de Syphon d'Âmes.

Blessures causées

Bonus

1 - 3

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

4 - 6

La nuit s'illumine de feux impurs. Le Carrosse Impie gagne 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 Réveillé à son équipage. Il possède Vampirique (2+).

10 - 12

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

13+

Terrorisant. Le Carrosse Impie devient Éthéré.

MONTURES

La section Montures concerne les montures de Personnages. Les montures pour non-Personnages suivent les règles données dans leur description d'unité.

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

Peut prendre 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).

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.

Règles spéciales

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

Options

Peut prendre jusqu'à deux choix :

Attaques Empoisonnées	5 pts
Revenant Immense.....	10 pts
Coup Fatal	10 pts
Plainte Stridente.....	30 pts
Attaques Aléatoires (1D6+2)	30 pts
Vol (8)	40 pts

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 :
Hurlement Glacé (voir la Terreur Hurlante dans les unités rares), Régénération (6+), Vol (8).

CHARRETTE À CADAVRES



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Charrette	-	-	-	4	4	4	-	-	-
Horde Chancelante	4	1	-	3	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, Debout les Morts, Régénération (4+).

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

Options

Peut prendre Horde sans Fin	10 pts
Peut prendre au choix :	
Bûcher Infernal	15 pts
Sortez vos Macchabées	20 pts
Aura de Stabilité	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 Vampiriques :
Mort-Vivant, Vampirique (6+).

Règles spéciales :
Attaques Aléatoires (2D6) (Montures Fantômes uniquement), Éthéré (Montures Fantômes uniquement), Grande Cible, Sauvegarde Invulnérable (4+), Terreur.

Options

Unité Dynastique (Lamia) :

Peut prendre la Vasque de Sang 35 pts

Règles spéciales

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

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

Peut être amélioré en Gigantesque Dragon Zombie 40 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.

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures 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 Baron 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 Apparition Lugubre									
- Apparition Lugubre	6	4	-	3	3	2	2	3	5
- Âme en Peine	6	3	-	3	3	2	3	1	5

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Zombies	4	1	-	3	3	1	1	1	2
B Squelettes	4	2	2	3	3	1	2	1	4
B Goules	4	3	-	3	4	1	4	2	6
S Gardes des Tertres	4	3	-	4	4	1	3	1	7
S Horde de Spectres	6	3	-	3	3	4	1	4	4
R Apparitions Vagabondes									
- 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 Atrocités	6	3	-	4	5	3	2	3	5
S Progéniture Vampirique	6	4	-	5	4	3	4	3	8
R Faucheurs Ailés	6	5	3	5	5	4	4	4	10

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Loups Sinistres	9	3	-	3	3	1	3	1	3
S Grandes Chauves-Souris	1	3	-	3	3	2	3	2	3
M Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3
M Monture Spectrale	8	2	-	3	3	1	2	1	3

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

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Chevaliers des Tertres									
- Cavalier	4	3	-	4	4	1	3	1	7
- Monture	8	2	-	3	3	1	2	1	3
R Chevaliers Vampires									
- Cavalier	4	5	3	5	4	2	5	2	8
- 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	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 Autel de la Non-Vie									
- Autel	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Maître	-	3	1	3	-	-	3	1	5
- [Âme en Peine]	-	3	-	3	-	-	3	3	5
- Montures Fantômes	8	2	-	3	-	-	2	★	3
R Carrosse Impie									
- Carrosse	-	-	-	5	6	4	-	-	-
- Cocher (1)	-	3	-	3	-	-	3	3	5
- [Vampire Réveillé]	-	6	-	5	-	-	6	4	8
- Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	3

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Terreur Hurlante	6	4	-	5	6	6	2	4	4
M Dragon Zombie (Unique)	6	4	-	6	6	6	2	5	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 :	
Zombies	2D6+3
Squelettes	1D6+3
Goules	1D6+3
Gardes des Tertres	1D3+3
Horde de Spectres	1D3+3
Apparitions Vagabondes	2
Nuées :	
Essaim de Chauves-souris	1D6+3

Infanterie Monstrueuse :	
Atrocités	2
Progéniture Vampirique	2
Faucheurs Ailés	2
Cavalerie :	
Chevaliers des Tertres	1D3+1
Chevaliers Vampires	1

Bêtes de Guerre :	
Loups Sinistres	1D3+3
Grandes Chauves-Souris	1D3+3
Bêtes Monstrueuses :	
Varkolak	1
Monstres :	
Terreur Hurlante	1
Tous les Chars :	1

CHANGE LOG

V0.99.2

- Invocation clarification
- Ashes to ashes clarification
- Awaken clarification
- Reaper clarification
- Crimson Rage clarification
- Storm Caller clarification
- Lamia Bloodline clarification
- Vampiric Bloodlines clarification
- Strigoi Bloodline clarification
- Ghoul Lord clarification
- Hour of the Wolf clarification
- Black Standard of Zagvozd clarification
- Staff of Gerhard the Black clarification
- Unliving Shield clarification
- Ghouls vanguard option clarification
- Cadaver Wagon cart clarification
- Wake the Dead clarification
- Endless Horde clarification
- Bring Out Your Dead clarification
- Wraiths special rules clarification
- Soul Syphon clarification

V0.99.1

- Green text reverted to black
- Ld on chariot mounts
- Altar of Undeath and dark coach, name of charioteers

V0.99.0

- Master of Undeath
- Chilling Shriek redesign
- Wail of Woe : new scream on Banshee
- Awaken : max limit
- Reaper : clarification
- Vampire : redistribution
- Bloodlines : Layout
- Brotherhood of the Dragon : cost and clarification
- Crimson Rage : clarification
- Eternal Duelist : clarification
- Strigoi : cost and clarification
- Curse of the Blood : clarification

- Bestial Revenant : New power that replaces Bat Form
- Von Karstein : cost
- Storm Caller : redesign
- Hour of the Wolf : clarification
- Refined Taste : redistribution
- Lamia : redesign and clarification
- Mesmerizing Gaze : Redesign
- Nosferatu : cost and clarification
- Power of the Mind : new power
- Arcane Knowledge : clarification and slight redesign
- Blade of Red Thirst : redistribution
- Eternal Ring : new item replace Bow of Nepharet
- Staff of Gerhard Black Tongue : new item replaces Staff of Vengeful Death
- Banner of the Barrows : slight redesign
- Black Standard of Zagvozd : slight redesign
- Vampire Count : cost of lvl3 wizard
- Necromancer Lord : cost
- Vampire Courtier : BSB limit
- Barrow King : Weapon Skill
- Unliving Shield : redesign
- Banshee : Wail of Woe
- Zombies : cost
- Skeletons : cost
- Ghouls : Initiative and cost
- Dire Wolves : cost
- Barrow Knights : cost and Invocation
- Barrow Guard : cost
- Ghosts : cost
- Vampire Spawn : cost and size
- Phantom Host : AP(1)
- Varkolak : cost and slight redesign
- Cadaver Wagon : cost and clarification
- Court of the damned : moved to Special and redesign
- Vampire Knights : cost and size
- Wraiths : merged with Mounted Wraiths and redesign
- Winged Reapers : cost and special rules
- Shrieking Horror : cost
- Dark Coach : cost, base size, upgrade and clarification
- Monstrous Revenant : new options