

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Conclaves Vampiriques - Beta v0.11.0

Version française 1.5
11 janvier 2016



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, qui dispose désormais d'un **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

- « Hasdrubal »
- « Iluvatar »
- « Eru »
- « AEnoriel »
- « Mammstein »

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu créé et maintenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines. Toutes les règles ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvées ou donnés sur le site :

<http://www.the-ninth-age.com/>

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

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Maître de la Non-Vie

Seules les figurines avec cette règle spéciale peuvent être choisies comme Général. Le Général devient automatiquement le Maître et doit échanger un de ses sorts pour Adjuration des Morts, quelque soit la Discipline qu'il a choisi.

Poussière Tu Redevieras Poussière

À la fin de n'importe quelle phase où 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 Redevieras Poussière doit faire un test de Commandement. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures sans aucune sauvegarde autorisée équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement du test. Ces blessures sont réparties comme pour la règle Instable mais ne peuvent être assignées à une figurine n'ayant pas la règle Poussière Tu Redevieras Poussière. Le montant de blessures est réduit de un si l'unité est à portée de Tenez les Rangs.

Au début de votre prochain tour de joueur suivant la mort du Maître, un nouveau Maître peut être choisi. Pour faire ceci, vous devez nommer un autre Personnage éligible, un Sorcier utilisant la Discipline de la Nécromancie. Ce Personnage est le nouveau Maître. Si l'armée ne possède pas de Personnage faisant l'affaire, toute unité qui possède au moins une figurine avec la règle Poussière Tu Redevieras Poussière doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus. Cet effet devra se répéter au début de chacun de vos tours de joueur jusqu'à la fin de la partie.

Hurlement Glaçant (X, Y)

L'élément de figurine avec cette règle spéciale peut effectuer une attaque spéciale de tir de Portée 8". Cette attaque peut être utilisée après une Marche Forcée et touche automatiquement. La cible subit X touches de Force égale à Y plus le nombre de PVs actuels du tireur, X et Y étant les valeurs contenues entre parenthèses. Lorsque vous jetez les dés pour blesser, comparez la Force avec le Commandement de la cible, plutôt que son Endurance. Les blessures infligées ont Perforant (6) et sont des Attaques Magiques.

Durant la Phase de Corps à Corps, l'élément de figurine peut choisir de remplacer ses attaques normales par un Hurlement Glaçant dirigé contre l'une des unités en contact socle à socle avec elle.

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. Les unités peuvent même dépasser l'effectif maximal autorisé sur leur fiche d'unité.

Invocation (X)

Les figurines et unités avec cette règle spéciale peuvent se faire Ressusciter des PVs par l'Adjuration des Morts (Discipline de la Nécromancie) d'un montant de PVs égal à X, contenu entre parenthèses. Une unité ne peut dépasser son effectif d'origine à moins d'être concernée par la règle Sombre Réveil du lanceur de sort.

Moissonneur

Une unité composée uniquement de figurines suivant cette règle spéciale peut se déplacer au travers d'unités ennemies durant l'étape des Autres Mouvements. Chaque figurine de l'unité peut alors effectuer une attaque de corps à corps, contre une unité qu'elle a traversée. Ces attaques touchent automatiquement et sont distribuées comme des tirs.

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 la phase de Corps-à-Corps, les unités avec cette règle spéciale peuvent faire un jet Vampirique si une figurine avec cette règle spéciale a causé au moins une blessure non sauvegardée durant cette phase. Lancez 1D6 pour chaque test Vampirique, sur un score de X+, un Point de Vie est Ressuscité dans l'unité, où X est le chiffre entre parenthèses ('1' est toujours un échec). Les Personnages doivent causer des blessures et lancer le test pour Ressusciter des PVs séparément de l'unité qu'ils ont rejoints.

Debout les Morts

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

Aura de Stabilité

Toute les unités amies dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle spéciale réduit le nombre de blessures qu'elle subit par les règles Poussière Tu Redevieras Poussière et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura de Stabilité ne peuvent pas en bénéficier elles-mêmes.

POUVOIRS VAMPIRIQUES

Les Comtes Vampires et les Barons Vampires peuvent acheter des améliorations uniques appelées Pouvoirs Dynastiques, divisées en deux catégories selon leur puissance, les Pouvoirs Dynastiques Mineurs, et les Pouvoirs Dynastiques Anciens. Les Vampires peuvent également être améliorés pour faire partie d'une Dynastie, leur donnant des bonus et des restrictions supplémentaires. Les Vampires d'une armée doivent tous faire partie de la même Dynastie, ou alors aucun Vampire ne doit faire partie d'une Dynastie. Des Vampires avec et sans Dynastie ne peuvent donc pas être mélangés.

Vampires de Dynastie

Ces Vampires ne peuvent acheter que des Pouvoirs Dynastiques de leur Dynastie. Les Pouvoirs Dynastiques Mineurs peuvent être choisis en plusieurs exemplaires, et par n'importe quel Vampire, alors que les Pouvoirs Dynastiques Anciens sont Unique et ne sont accessibles qu'aux Comtes Vampires.

Vampires indépendants

Un Vampire sans Dynastie peut choisir un Pouvoir Dynastiques Mineurs parmi ceux de toutes les Dynasties. Ils sont Unique.

Unités Dynastiques (X)

Certaines entrées du livre d'armée sont notées comme étant des Unités Dynastiques, suivies entre parenthèses de la Dynastie à laquelle elles appartiennent. Si vos Vampires font partie de la même Dynastie que celle entre parenthèses, vous pouvez alors choisir l'option décrite sur la fiche d'unité.

Dynastie de la Confrérie du Dragon 35/25 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'un autre **Personnage** ne le fasse en premier.

Unités Dynastiques : Chevaliers Vampires.

Rage Écarlate 65 pts
Pouvoir Dynastique Ancien. Pour chaque blessure non sauvée qu'inflige le Vampire au corps à corps, il peut immédiatement effectuer une autre attaque de corps à corps. Ces attaques additionnelles ne génèrent pas d'attaques supplémentaires.

Combattant Ultime 35 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Le Vampire obtient les règles Maître d'Armes et Coup Fatal. Il est équipé d'une Arme de base additionnelle, d'une Hallebarde, d'une Arme lourde, d'une Lance de cavalerie et d'un Bouclier.

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

Dynastie des Stryges 50/40 pts

La figurine du Vampire Stryge gagne +1 Point de Vie, obtient une Régénération (5+) et est sujet à la Haine. Le Vampire ne peut pas sélectionner de monture à l'exception d'une Terreur Hurlante, ne peut porter aucune Armure, et ne peut acheter qu'un seul niveau de magie supplémentaire. Il doit utiliser les Disciplines de la Sauvergerie Bestiale ou de la Nécromancie.

Unités Dynastiques : Goules.

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

Malédiction du Sang 70 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Le vampire gagne Régénération (5+). Toutes les Goules dans la même unité que le Vampire et sa monture gagnent Régénération (6+). **Si toute figurine affectée par cette règle** possède déjà la Régénération leur sauvegarde de Régénération est améliorée d'un point, pour obtenir 4+ au mieux.

Forme de Chauve-Souris 65/40 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Le Vampire a Charge Tonitruante et Vol (8).

Dynastie Von Karnstein 25/20 pts

La présence d'un ou plusieurs Vampires de cette Dynastie 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 de la Présence Charismatique et de Tenez les Rangs du Vampire est augmentée de 6'', et il peut relancer ses jets ratés de Vampirique. Unités Dynastiques : Carrosse Impie.

Appel de la Tempête 50 pts
Pouvoir Dynastique Ancien. Toutes les unités dans un rayon de 12'' autour du Vampire ont la règle spéciale Camouflé. De plus, une fois par partie, le Vampire peut avoir, ainsi que toute unité qu'il aurait rejointe, les règles spéciales Attaques Foudroyantes et Perforant (2). Cette capacité doit être activée au début d'une Phase de Corps à Corps et dure jusqu'à la fin du tour de joueur.

Goût Raffiné 25 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Le Vampire obtient Vampirique (2+), ou Vampirique (4+) s'il est monté sur une Grande Cible.

L'Heure du Loup 20 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Le Vampire gagne Sombre Réveil (Zombies, Loups Sinistres, Essaims de Chauves-souris, Grandes Chauves-Souris), et le Vampire ainsi que l'unité qu'il rejoint gagnent la règle Rapide.

Dynastie Lamia 35/25 pts

La Vampire gagne +2 en Capacité de Tir, perd une Attaque, et obtient la règle Réflexes Foudroyants et des Armes de jet. Si elle ne porte aucune Armure, elle obtient également la règle Distrayant.
Unités Dynastiques : Cortège de Damnées.

Commandement 50 pts

Pouvoir Dynastique Ancien. 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**, choisir de donner ce bonus à une unique unité située dans un rayon de 6".

Masque d'Innocence 25 pts

Pouvoir Dynastique Mineur. Les unités au contact d'un ou plusieurs Vampires avec ce pouvoir ont -1 en Commandement.

Regard Hypnotique 25 pts

Pouvoir Dynastique Mineur. Une unité chargeant ou fuyant face à une unité avec un ou plusieurs Vampires ayant ce pouvoir lance un dé supplémentaire pour son mouvement de charge ou fuite et retire le dé avec le plus haut résultat.

Dynastie Nosferatu 140/70 pts

Le Vampire est un Sorcier de Niveau 4/2, il a -1 Attaque et -2 en Capacité de Combat, et ne peut porter aucune Armure. Il génère un sort supplémentaire et a la règle spéciale Sombre Réveil (Zombies, Squelettes). Un Vampire Nosferatu peut générer ses sorts dans plusieurs Disciplines magiques. Les Disciplines choisies et combien de sorts sont générés dans chaque Discipline doivent figurer dans la liste d'armée.

Unités Dynastiques : Apparitions Vagabondes.

Regard Insoutenable 50 pts

Pouvoir Dynastique Ancien. Au début de chaque Phase de Magie, le joueur peut désigner un Sorcier ennemi, situé en ligne de vue et dans un rayon de 18" du Vampire. Ce Sorcier ne peut ajouter son Niveau de magie ou utiliser la règle **Dissipation Assistée** contre les sorts lancés par le Vampire durant cette phase.

Connaissance des Arcanes 25 pts

Pouvoir Dynastique Mineur. Les sorts lancés par le Vampire et n'étant pas de type Vortex voient leur Portée augmentée de 6" pour les sorts de Dommages, et de 3" pour les autres types de sorts.

Discipline Interdite 20 pts

Pouvoir Dynastique Mineur. Sélectionnez une Discipline de Bataille 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

Arc de Nepharet 45 pts
Type : Arme d'artillerie, Baliste. Portée 36'', Force 6, Perforant (1), Blessures Multiples (1D3).

Lame de la Soif Rouge 40 pts
(Vampires uniquement). Type : Arme de base. Le Vampire maniant cette lame gagne Vampirique (5+) s'il est monté sur une Grande Cible, Vampirique (3+) sinon. L'élément de figurine lance 1D6 pour chaque blessure qu'il inflige dans le cadre de sa règle Vampirique. Tout excès de blessures ainsi soignées 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

Linceul de Nuit 40 pts
Figurine à pied uniquement. Les figurines au contact du porteur ainsi que toute figurine allouant ses attaques sur le 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 toute figurine ordinaire de son unité gagnent la règle Distrayant.

Objets cabalistiques

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

Baguette d'Asservissement Vengeur 35 pts
Objet de Sort, Puissance 3. Amélioration, Portée 6'', Dure un tour. Toutes les figurines de l'unité ciblée gagnent +1 Attaque.

Œil 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 déterminé les flux de magie.

Bannières magiques

Étendard Noir de Zagvozd 75 pts
L'unité gagne Garde du Corps (Comte Vampire, Baron Vampire). Les Chevaliers Vampires portant cette bannière gagnent à la place la règle Tenace. Toutes les figurines de l'unité obtiennent de surcroît une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre toute attaque à distance.

Bannière des Rois des Tertres 50 pts
Les figurines de Chevaliers des Tertres, Gardes des Tertres et Rois des Tertres de l'unité obtiennent +1 pour toucher au corps à corps.

SEIGNEURS

COMTE VAMPIRE



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 :

Maître de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies).

Magie :

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

Montures

Monture Squelette	20 pts
Revenant Monstrueux	100 pts
Cortège de Damnées (Lamia uniquement)	190 pts
Terreur Hurlante (Stryge uniquement)	200 pts
Dragon Zombie	270 pts

Options

Peut devenir, au choix :

Apprenti Sorcier Niveau 2 25 pts

Maître Sorcier Niveau 3 95 pts

Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 100 pts

Peut choisir une Dynastie sans limite de pts

Peut choisir un seul Pouvoir Dynastique sans limite de pts

Peut prendre un Bouclier 5 pts

Peut prendre une armure parmi :

Armure légère 5 pts

Armure lourde 10 pts

Peut prendre une arme parmi :

Arme de base additionnelle 10 pts

Hallebarde 15 pts

Arme lourde 20 pts

Lance de cavalerie 20 pts

MAÎTRE NÉCROMANT



175 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 :

Maître de la Non-Vie, 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

Revenant Monstrueux 100 pts

Charrette à Cadavres 100 pts

Options

Maître Sorcier Niveau 4 35 pts

Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 100 pts

HÉROS

BARON VAMPIRE



80 pts

Figurine seule

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 :

Maître de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies).

Montures

Monture Squelette 20 pts
Revenant Monstrueux 120 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière (pas Stryge) 25 pts
Peut devenir, au choix :
Apprenti Sorcier Niveau 1 40 pts
Apprenti Sorcier 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 un Bouclier 5 pts
Peut prendre une armure parmi :
Armure légère 5 pts
Armure lourde 10 pts
Peut prendre une arme parmi :
Arme de base additionnelle 5 pts
Hallebarde 10 pts
Arme lourde 10 pts
Lance de cavalerie 15 pts

NÉCROMANT



65 pts

Figurine seule

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 :

Maître de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies, Squelettes).

Magie :

Apprenti Sorcier 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 100 pts

Options

Apprenti Sorcier Niveau 2 25 pts
Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts

ROI DES TERTRES



80 pts

Figurine seule

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Équipement :

Armure lourde, Bouclier.

Montures

Monture Squelette 20 pts

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière 25 pts

Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts

Peut prendre une arme parmi :

Arme de base additionnelle 3 pts

Hallebarde 4 pts

Lance de cavalerie 6 pts

Arme lourde 6 pts

Peut être amélioré en Bouclier Non-Vivant 15 pts

Règles spéciales

Bouclier Non-Vivant : Les attaques de corps à corps al-louées contre un Nécromant ou Maître Nécromant situé au contact socle à socle d'une figurine avec Bouclier Non-Vivant doit la cibler à la place, à condition que cette dernière réussisse un test de Capacité de Combat pour chaque attaque (effectuez les jets séparément). Cette capacité ne peut **pas** être utilisée si le Nécromant, Maître Nécromant ou la figurine sont engagés l'un ou l'autre dans un défi. Cette option ne peut être prise que dans une armée où aucun Personnage n'a la règle Vampirique.

APPARITION LUGUBRE



55 pts

Figurine seule

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Moissonneur, Pas un Meneur, Terreur, Éthéré.

Options

Doit devenir un choix parmi :

Apparition Lugubre gratuit

Âme en Peine 30 pts

Apparition Lugubre

Règles spéciales :

Perforant (6).

Options

Peut prendre un Arme lourde 10 pts

Peut prendre une Arme magique jusqu'à 50 pts

Montures

Monture Squelette avec Reformation Gratuite 20 pts

Âme en Peine

Règles spéciales :

Hurlement Glaçant (2, 8).

UNITÉS DE BASES

ZOMBIES

De 20 à 60 figurines



60 pts
3 pts/fig

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
4	1	0	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

De 10 à 60 figurines



40 pts
4 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Équipement :

Armure légère.

Options

Lance	gratuit
Bouclier	1 pts/fig

État-Major

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

* Un Porte-étendard Vétéran est Unique (un seul Vétéran dans toute l'armée) et peut choisir une Bannière Magique dans un budget de 25 pts.

GOULES

De 10 à 40 figurines



90 pts
9 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Attaques Empoisonnées.

Options

Tirailleurs (15 figurines ou moins)	1 pts/fig
Unités Dynastiques (Stryge) :	
Avant-Garde*	2 pts/fig

État-Major

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

* Les Vampires Stryge dans la même unité peuvent faire le mouvement d'Avant-Garde avec elle.

LOUPS SINISTRES

De 5 à 15 figurines



40 pts

7 pts/fig

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
9	3	0	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

De 2 à 10 figurines



60 pts

15 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Vol (6).

Règles spéciales

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

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS DES TERTRES

De 5 à 15 figurines



120 pts

24 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Chevalier	4	3	-	4	4	1	3	1	7	2	Cavalerie	25x50 mm
Monture	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Équipement :

Armure lourde, Bouclier, Lance de cavalerie, Protection de monture (5+).

État-Major

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

GARDES DES TERTRES

De 10 à 40 figurines



100 pts

10 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Équipement :

Armure lourde.

Options

Peut prendre un choix parmi :

Hallebarde	2 pts/fig
Arme lourde	2 pts/fig
Bouclier	1 pts/fig

État-Major

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

GOULES MONSTRUEUSES

De 3 à 10 figurines



110 pts

48 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Peur, Attaques Empoisonnées, Régénération (5+).

État-Major

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

PROGÉNITURE VAMPIRIQUE

De 3 à 6 figurines



117 pts

39 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+).

Règles spéciales :

Vol (9), Frénésie.

Options

Peuvent être améliorées en Tirailleurs s'il n'y a pas plus de 3 figurines 3 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts

HORDE DE SPECTRES

De 2 à 6 figurines



70 pts

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 :

Peur, Éthéré.

GRANDES CHAUVES-SOURIS

De 2 à 9 figurines



40 pts

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

Figurine seule



165 pts

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 (3+).

Règles spéciales :

Haine, Régénération (4+).

Options

Peut prendre un choix parmi :

Avant-Garde 20 pts

Piétinement (1D3+1) 20 pts

Vol (8) 40 pts

CHARRETTE À CADAVRES

Figurine seule



80 pts

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

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

Équipement :

Protection de monture (5+).

Options

Horde sans Fin	25 pts
Peut prendre un choix parmi :	
Bûcher Infernal	10 pts
Sortez vos Macchabées.....	15 pts
Aura de Stabilité.....	20 pts

Règles spéciales

Charrette : La Charrette à Cadavres peut effectuer une Marche Forcée même si elle est de type Char, cependant elle perd la règle spéciale Rapide.

Horde sans Fin : La Charrette à Cadavres gagne la règle spéciale Plateforme de Guerre, mais ne peut rejoindre que des Zombies. La Charrette à Cadavres peut alors participer aux défis comme si elle était le champion de l'unité de Zombie rejointe. Si cette option est prise, la figurine remplace son socle par un socle de taille 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 récupérer à leurs cibles de taille Petite deux PVs supplémentaires, et un pour les cibles de taille Moyenne, lorsqu'ils lancent le sort Adjuration des Morts avec succès dans un rayon de 6'' d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option.

UNITÉS RARES

CHEVALIERS VAMPIRES

De 5 à 8 figurines



225 pts

45 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Chevalier	4	5	3	5	4	2	5	2	8	2	Cavalerie	25x50 mm
Palefroi Mort-Vivant	8	3	0	4	3	1	2	1	3			

Règles spéciales Vampiriques :

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

Équipement :

Lance de cavalerie, Armure lourde, Bouclier, Protection de monture (6+), Caparaçon.

Options

Unités Dynastiques (Confrérie du Dragon) :

Armure de plates et Charge Dévastatrice 15 pts/fig

La taille maximale de l'unité est réduite à 6.

État-Major

Champion 10 pts

Porte-étendard 10 pts

- Peut prendre une Bannière magique jusqu'à 75 pts

Musicien 10 pts

APPARITIONS VAGABONDES

De 3 à 8 figurines



90 pts

30 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	3	-	3	3	2	2	2	5	2	Infanterie	20x20 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Moissonneur, Perforant (6), Terreur, Tirailleurs, Garde du Corps (Apparition Lugubre, Âme en Peine), Éthéré.

Équipement :

Arme lourde.

Magie :

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

État-Major

Unités Dynastiques (Nosferatu) :

Champion 70 pts

APPARITIONS MONTÉES

De 5 à 10 figurines



135 pts

35 pts/fig

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Cavalier	6	3	-	3	3	1	2	1	5	2	Cavalerie	25x50 mm
Monture	8	2	-	3	3	1	2	1	3			

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Moissonneur, Perforant (6) (Cavalier uniquement), Reformation Gratuite, Terreur, Attaques Enflammées (Cavalier uniquement), Éthéré.

Équipement :

Arme lourde, Protection de monture (6+).

État-Major

Champion 10 pts

MOISSONNEURS AILÉS

De 2 à 5 figurines



160 pts

75 pts/fig

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Coup Fatal, Terreur, Vol (6), Aura de Stabilité, Constructions Nécromantiques.

Équipement :

Protection innée (5+).

Options

Armure légère.....	10 pts/fig
Peut prendre une arme parmi :	
Arme de base additionnelle.....	5 pts/fig
Hallebarde.....	10 pts/fig

Règles spéciales

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

AUTEL DE LA NON-VIE

Figurine seule



200 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Autel de la Non-Vie	-	-	-	5	5	5	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Maître (1)	-	3	1	3	-	-	3	1	5			
Âme en Peine (0)[1]	-	3	-	3	-	2	3	3	5			
Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4			

Règles spéciales des Morts-Vivants :

Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière.

Règles spéciales :

Grande Cible, Terreur, Attaques Aléatoires (2D6) (Attelage de Spectres uniquement), Aura Nécrotique, Hurlement Glaçant (2,8) (Âme en Peine uniquement), Régénération (4+), Éthéré (Attelage de Spectres uniquement).

Équipement :

Protection innée (5+).

Options

Peut prendre un choix parmi :

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

Règles spéciales

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 (jusqu'à un maximum de +3). 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 pouvoirs supplémentaires pour lancer le sort (maximum 5).

Aura Nécrotique : Au début de chacun de vos tours, 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.

TERREUR HURLANTE

Figurine seule



200 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 :

Vol (8), Hurlement Glaçant (6, 4), Régénération (6+).

CARROSSE IMPIE

Figurine seule



190 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Carrosse Impie	-	-	-	5	6	4	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Apparition (1)	Lugubre	-	3	-	3	-	-	3	3	5		
Vampire Réveillé (*)	-	6	-	5	-	-	6	4	8			
Palefroi (2)	Mort-Vivant	8	3	-	4	-	-	2	1	-		

Règles spéciales Vampiriques :
Mort-Vivant, Vampirique (4+).

Règles spéciales :
Faux, Terreur, Sauvegarde Invulnérable (4+), Syphon d'Âmes.

Équipement :
Armure lourde, Protection de monture (5+), Arme lourde (Apparition Lugubre uniquement).

Options

Unités Dynastiques (Von Karnstein) :
Tenace.....30 pts

Règles spéciales

Syphon d'Âmes : Pour connaître les effets de cette règle spéciale, le joueur doit tenir le décompte des blessures infligées par la figurine. 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 empli de pulsations meurtrières. Le Carrosse Impie gagne Coup Fatal et Blessures Multiples (2, Infanterie, Bêtes de Guerre, Cavalerie).

4 - 6

La nuit s'illumine de feux impurs. Le Carrosse Impie gagne Attaques de Broyage (1D3) et Attaques Enflammées.

7 - 9

Un mal ancien se réveille ! Le Carrosse Impie ajoute le Vampire Réveillé (1) 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+

Le Carrosse Impie devient Éthéré. *Terrorisant.*

CORTÈGE DE DAMNÉES

Figurine seule



190 pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Cortège de Damnées	-	-	-	5	5	5	-	-	-	1	Char	50x100 mm
Favorites (3)	-	5	5	5	-	-	6	2	7			
Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4			

Règles spéciales Vampiriques :
Mort-Vivant, Vampirique (6+).

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

Équipement

Armes de jet (Favorites uniquement), Protection innée (5+).

Options

Unités Dynastiques (Lamia) :
Debout les Morts.....25 pts

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



Figurine seule

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

Règles spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

Règles spéciales :
Éthéré (Monture uniquement).

Équipement :
Protection de monture (6+).

Options

Peut prendre un choix parmi :
Protection de monture (5+) 15 pts
Vol (8) (seulement en tant que monture de Vampire)
35 pts

REVENANT MONSTRUEUX



Figurine seule

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

Peut prendre jusqu'à deux choix parmi :
Attaques Empoisonnées 5 pts
Coup Fatal 10 pts
Vampirique (5+) 15 pts
Attaques Aléatoires (D6+2) 30 pts
Vol (8) 40 pts

TERREUR HURLANTE



Figurine seule

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 :
Vol (8), Hurlement Glaçant (6, 4), Régénération (6+).

CHARRETTE À CADAVRES

Figurine seule



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

Type de troupe	Socle
Char	50x100 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

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

Équipement :
Protection de monture (5+).

Options

Horde sans Fin	25 pts
Peut prendre un choix parmi :	
Bûcher Infernal	10 pts
Sortez vos Macchabées.....	15 pts
Aura de Stabilité.....	20 pts

Règles spéciales

Charrette : La Charrette à Cadavres peut effectuer une Marche Forcée même si elle est de type Char, cependant elle perd la règle spéciale Rapide.

Horde sans Fin : La Charrette à Cadavres gagne la règle spéciale Plateforme de Guerre, mais ne peut rejoindre que des Zombies. La Charrette à Cadavres peut alors participer aux défis comme si elle était le champion de l'unité de Zombie rejointe. Si cette option est prise, la figurine remplace son socle par un socle de taille 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 récupérer à leurs cibles de taille Petite deux PVs supplémentaires, et un pour les cibles de taille Moyenne, lorsqu'ils lancent le sort Adjuduration des Morts avec succès dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option.

CORTÈGE DE DAMNÉES

Figurine seule



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cortège de Damnées	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Favorites (2)	-	5	5	5	-	-	6	2	7
Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4

Type de troupe	Socle
Char	50x100 mm

Règles spéciales Vampiriques :
Mort-Vivant, Vampirique (6+).

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

Équipement :
Armes de jet (Favorites uniquement), Protection innée (5+).

Options

Unités Dynastiques (Lamia) :	
Debout les Morts.....	25 pts

DRAGON ZOMBIE (Unique)

Figurine seule



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

Type de troupe	Socle
Monstre	50x100 mm

Règles spéciales des Morts-Vivants :
Mort-Vivant.

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

Équipement :
Protection innée (4+).

Options

Peut être amélioré en Gigantesque Dragon Zombie 40 pts

Règles spéciales

Gigantesque Dragon Zombie : La figurine gagne +1 en Capacité de Combat, améliore la valeur de sa Protection innée à (3+), et change de socle pour une taille de 100x150 mm.

FICHE DE RÉFÉRENCE

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	4	-	4	5	3	4	3	9
H Apparition Lugubre									
- Apparition Lugubre	6	3	-	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	0	3	3	1	1	1	2
B Squelettes	4	2	2	3	3	1	2	1	6
B Goules	4	3	-	3	4	1	3	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	6	3	-	3	3	2	2	2	5

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Goules Monstrueuses	6	3	-	4	5	3	2	3	5
S Progéniture Vampirique	6	4	-	5	4	3	4	3	8
R Moissonneurs Ailés	6	5	3	5	5	4	4	3	10

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Loups Sinistres	9	3	0	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

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									
- Chevalier	4	3	-	4	4	1	3	1	7
- Monture	8	2	-	3	3	1	2	1	3
R Chevaliers Vampires									
- Chevalier	4	5	3	5	4	2	5	2	8
- Palefroi Mort-Vivant	8	3	0	4	3	1	2	1	3
R Apparitions Montées									
- Cavalier	6	3	-	3	3	1	2	1	5
- Monture	8	2	-	3	3	1	2	1	3

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Charrette à Cadavres									
- Charrette à Cadavres	-	-	-	4	4	4	-	-	-
- Maître des Cadavres	-	3	-	3	-	-	3	1	5
- Horde Chancelante	4	1	-	3	3	-	1	*	-
R Autel de la Non-Vie									
- Autel de la Non-Vie	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Maître (1)	-	3	1	3	-	-	3	1	5
- Âme en Peine (0)[1]	-	3	-	3	-	2	3	3	5
- Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4

R Carrosse Impie									
- Carrosse Impie	-	-	-	5	6	4	-	-	-
- Apparition Lugubre (1)	-	3	-	3	-	-	3	3	5
- Vampire Réveillé (*)	-	6	-	5	-	-	6	4	8
- Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	-

R Cortège de Damnées									
- Cortège de Damnées	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Favorites (3)	-	5	5	5	-	-	6	2	7
- Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4

M Charrette à Cadavres									
- Charrette à Cadavres	-	-	-	4	4	4	-	-	-
- Horde Chancelante	4	1	-	3	3	-	1	*	-

M Cortège de Damnées									
- Cortège de Damnées	-	-	-	5	5	5	-	-	-
- Favorites (2)	-	5	5	5	-	-	6	2	7
- Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Terreur Hurlante	6	4	-	5	6	6	2	4	4
M 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	2	-	2	2	4	3	4	3

Invocation

Infanterie :		Infanterie Monstrueuse :		Bêtes Monstrueuses :		Toute la Cavalerie	2
Zombies	2D6+3	Goules Monstrueuses	2	Varkolak	1		
Squelettes	1D6+3	Progéniture Vampirique	2			Tous les Chars	1
Goules	1D6+3	Moissonneurs Ailés	2	Monstres :			
Gardes des Tertres	1D3+3			Terreur Hurlante	1		
Horde de Spectres	1D3+3	Bêtes de Guerre :		Nuées :			
Apparitions Vagabondes	2	Loups Sinistres	1D3+3	Essaim de Chauves-souris	1D6+3		
		Grandes Chauves-Souris	1D3+3				

CHANGE LOG

V0.11.0

- Armywide special rules streamlined with UD
- Curse of the Blood
- Wizard levels price
- Zombie dragon price
- Vampire spawn
- Phantom host
- Fell Wraith
- Vampire knights unit size
- Barrow guard Ld
- Wraith
- Winged Reapers
- Dark tome
- Mundane weapon cost streamlined
- Dragon one of a kind
- Unbearable scrutiny
- Ghouls command option
- Renamed Magic Items to Magical Items
- Renamed Winds of Magic to Magic Flux
- Renamed Blurry to Hard Target

V0.10.2

- Mantle of Night wording update

V0.10.1

- Cleaned up Quick Reference Sheet
- Clarifications added on Von Karnstein, Vampiric, Ashes to Ashes, Blade of Red Thirst and Wake the Dead

V0.10.0

- Leaders of the Undead (reworded)
- Nightshroud (clarification)
- Wraith Sentries
- wizard conclave (typo)
- Barrow king special rules (typo)
- vampiric and hunger merged into one rule
- Cadaver Wagon
- Endless Horde
- Vampire count and baron
- lance cost
- Infernal Tome
- Otherworldly Scream

- (reworded to a special attack)
- Accursed Book
- points cost
- Skeletal Steed options costs
- Bat Swarm profile
- Vargbeast Cost
- Ghouls Vanguard allowance to Strigoi Vampire
- Magic Banners for one core
- Strigoi Regen
- Hero Wraith mounting option
- Blade of Red Thirst on Large Targets
- Refined Taste on Large Targets
- Cost on Bloody Hauberk
- Reaper (clarification)
- Otherworldly Scream (clarification)
- Wraith Sentries
- Wizard Conclave

V0.9.3

- Skeletons
- light armour (missing)
- Barrow guard
- lethal strike (missing)
- Wraith
- statline

V0.9.2

- Royal Blood thin power
- Ghoul's invocation value

V0.9.1

- Reaper
- Strigoi Bloodline
- Flying Terror points
- Von Castelstein Bloodline
- Nosferatu Bloodline
- The Accursed Book
- Nightshroud
- Skeletons statline
- Ghouls bloodline unit
- Bat Swarm points
- Wraith Sentries