

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Conclaves Vampiriques - Beta v0.9.3

Version française 1.1.1
2 décembre 2015



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 »

Règles spéciales de l'armée

Maîtres de la Non-Vie

La figurine choisie pour être le Général de l'armée est automatiquement le *Lien Nécrotique* de l'armée et doit échanger l'un de ses sorts par Adjuduration des Morts, de la Discipline de la Nécromancie. Au début de n'importe quel tour de joueur pour lequel l'armée n'a plus de *Lien Nécrotique* en vie, vous devez choisir un personnage utilisant la Discipline de la Nécromancie pour le remplacer. S'il passe un test de Commandement avec succès, il devient alors le nouveau *Lien Nécrotique* de l'armée. Sinon, appliquez normalement les effets de la règle *Poussière Tu Redeviendras Poussière*.

Poussière Tu Redeviendras Poussière

Au début de n'importe quel tour de joueur durant lequel l'armée n'a pas de *Lien Nécrotique* en vie et a échoué à en désigner un nouveau, chaque unité possédant cette règle spéciale doit réussir un test de Commandement ou subir un nombre de blessures équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement. Ces blessures sont réparties comme pour la règle *Instable*.

Les unités subissent une blessure de moins lors de l'application des règles *Instable* et *Poussière Tu Redeviendras Poussière* si elles se trouvent dans le rayon de *Tenir la Position* de la Grande Bannière.

À la fin de la phase durant laquelle le Général est retiré en tant que perte, chaque unité avec cette règle doit réussir un test de Commandement ou subir les effets décrits ci-dessus.

Soif Insatiable (X+)

À la fin de n'importe quelle Phase de Corps à Corps, lancez 1D6 pour chaque unité ou Personnage suivant cette règle et ayant infligé au moins une blessure pendant cette phase. Sur un jet de X+, l'unité Ressuscite un de ses PVs et un seul, X étant la valeur contenue entre parenthèses. Les Personnages doivent également avoir infligé au moins une blessure, et font un jet à part de l'éventuelle unité rejointe.

Cri d'Outre-Monde (X, Y)

L'élément de figurine avec cette règle spéciale peut effectuer une attaque 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 *Cri d'Outre-Monde* dirigé contre l'une des unités en contact socle à socle avec elle.

Sombre Réveil

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'Adjuduration 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. L'unité peut alors attaquer une des unités ennemies qu'elle a traversées. Chaque figurine de l'unité peut alors effectuer une attaque de corps à corps touchant automatiquement. Ces attaques sont distribuées comme des tirs.

Vampirique

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.

Aura Surnaturelle

À chaque fois qu'une figurine ayant cette règle spéciale est la cible d'un sort de type Augmentation issu de la Discipline de la Nécromancie (incluant l'attribut Tromper la Faucheuse), sélectionnez une unité dans un rayon de 6" de la figurine. Jusqu'à la fin du tour de joueur suivant, toutes les figurines de l'unité sélectionnée ayant la règle *Mort-Vivant* bénéficient de la règle *Réflexes Foudroyants*.

Aura de Stabilité

Les unités se trouvant dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle subissent une blessure de moins lorsqu'elles appliquent les règles *Instable* et *Poussière Tu Redeviendras Poussière*. Les unités avec cette règle spéciale ne peuvent bénéficier elles-mêmes de l'effet de cette règle.

Dynasties Vampiriques

Les Comtes et 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 Majeurs*. 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 d'une même *Dynastie*, ou alors aucun Vampire ne doit faire partie d'une *Dynastie*.

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 Majeurs* sont uniques et ne sont accessibles qu'aux Comtes Vampires.

Vampires indépendants

Un Vampire sans *Dynastie* peut choisir un *Pouvoir Dynastique Mineur* parmi ceux de toutes les *Dynasties*. Ils ne peuvent pas être pris en plusieurs exemplaires au sein de l'armée.

Unité Dynastique (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 des Dragons de Sang 35 pts / 25 pts

Un Vampire *Dragon de Sang* gagne +2 en CC 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 *Dragon de Sang* ne peut jamais refuser de défi et doit en lancer dès qu'il le peut, à moins qu'un autre Vampire *Dragon de Sang* ne le fasse en premier.

Rage Écarlate 65 pts
Pouvoir Dynastique Majeur. Pour chaque blessure non sauvegardée 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.

Maître-Lames 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.

Avatar de la Mort 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 pts / 40 pts

La figurine du Vampire *Stryge* gagne +1 PV, obtient une *Régénération* (6+) et est sujet à la *Haine*. Le Vampire ne peut pas sélectionner de monture à l'exception d'une Chauve-Souris Titanesque, ne peut porter aucune Armure, et ne peut acheter qu'un seul niveau de magie supplémentaire. Il doit utiliser les Disciplines de la Sauvagerie Bestiale ou de la Nécromancie.

Roi des Goules 65 pts
Pouvoir Dynastique Majeur. 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+). S'il avait déjà la règle *Régénération*, il améliore de 2 la sauvegarde qu'elle confère, pour obtenir au mieux 4+. Les Goules dans la même unité que le Vampire et l'éventuelle monture de ce dernier ont la règle spéciale *Régénération* (6+), qui augmente d'un point si les figurines possédaient déjà la règle, pour un maximum de 4+.

Horreur Volante 65/40 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. Figurines à pied uniquement. Le Vampire a *Charge Tonitruante* et *Vol* (8).

Dynastie des Von Castelstein 25 pts / 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 Castelstein* peut effectuer une Marche Forcée comme si elle était *Vampirique*. La portée de la *Présence Charismatique* et de *Tenir la Position* du Vampire est augmentée de 6'', et il peut relancer les jets ratés de *Soif Insatiable*.

Sombre Tempête 50 pts
Pouvoir Dynastique Majeur. 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 *Soif Insatiable* (2+), ou *Soif Insatiable* (5+) s'il est monté sur une *Grande Cible*.

Maître de la Nuit 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 de la Sororité du Donjon d'Argent . 35 pts / 25 pts

La Vampire gagne +2 en CT, 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 *Distayant*.

Commandement 50 pts
Pouvoir Dynastique Majeur. Toute les figurines ordinaires de l'unité rejointe par la Vampire obtiennent une CC de 5. Si la Vampire n'est pas engagée au corps à corps, elle peut à la place choisir de donner ce bonus à une unique unité située dans un rayon de 6''.

Danse Enchanteresse 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 des Nosferatu 140 pts / 80 pts

Le Vampire est un Sorcier de niveau 4/2, il a -1 Attaque et -2 en CC, et ne peut porter aucune armure. Il génère un sort supplémentaire et a la règle spéciale *Sombre Réveil* (*Zombies*, *Squelettes*). Un Vampire de la *Dynastie des 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.

Maîtrise des Arts Noirs 50 pts
Pouvoir Dynastique Majeur. 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 ce tour.

Sang Royal 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.

Voies Interdites 20 pts
Pouvoir Dynastique Mineur. 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

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

Lame de la Soif Rouge 40 pts
Type : Arme de base. Le Vampire maniant cette lame gagne *Soif Insatiable (3+)* et peut lancer 1D6 pour **chaque** blessure qu'il inflige dans le cadre de sa *Soif Insatiable*. Tout excès de blessures ainsi soignées peut être utilisé pour Récupérer des PVs dans l'unité que le personnage a rejointe.

Armures magiques

Haubert Sanglant 45 pts
Type : Armure de plates. Le porteur a +1 PV.

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 Force lié à leurs armes, qu'elles soient magiques ou standard.

Objets enchantés

Livre Maudit 55 pts
Figurine à pied uniquement. Le porteur et toute figurine à pied de son unité gagnent la règle *Distayant*.

Objets cabalistiques

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

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

Charme des Ténèbres 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 vents de magie.

Bannières magiques

Armoiries de Castelhof 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 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

200 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Comte Vampire	6	7	5	5	5	3	7	5	10	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Mort-Vivant, Peur, Soif Insatiable (6+), Sombre Réveil (Zombies), Vampirique.*

Magie : Sorcier niveau 1. Utilise les sorts des Disciplines de la Néromancie, des Ombres ou de la Mort.

Options

Peut choisir une *Dynastie* sans limite de pts
 Peut prendre un unique *Pouvoir Dynastique* ... sans limite de pts
 Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 100 pts
 Peut devenir :
 Sorcier niveau 2 30 pts
 Sorcier niveau 3 75 pts
 Bouclier 5 pts
 Peut prendre une Armure :
 Armure légère 5 pts
 Armure lourde 10 pts
 Peut prendre une Arme de corps à corps :
 Arme de base additionnelle 5 pts
 Hallebarde 10 pts
 Lance de cavalerie 10 pts
 Arme lourde 15 pts

Montures

Monture Squelette 20 pts
 Revenant Monstrueux 100 pts
 Cortège Flottant (*Sororité du Donjon d'Argent* uniquement) 190 pts
 Chauve-Souris Titanesque (*Stryge* uniquement) 200 pts
 Dragon Zombie 280 pts

MAÎTRE NÉCROMANT

150 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Maître Nécromant	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Mort-Vivant, Sombre Réveil (Zombies, Squelettes).*

Magie : Sorcier niveau 3. Utilise les sorts des Disciplines de la Néromancie, du Feu ou de la Mort.

Options

Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 100 pts
 Sorcier niveau 4 60 pts

Montures

Monture Squelette 20 pts
 Revenant Monstrueux 100 pts
 Charrette à Cadavres 100 pts

HÉROS

BARON VAMPIRE

80 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Baron Vampire	6	6	4	5	4	2	6	4	8	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Mort-Vivant, Peur, Soif Insatiable (6+), Sombre Réveil (Zombies), Vampirique.*

Magie : Utilise les sorts des Disciplines de la Nécromancie, des Ombres ou de la Mort.

Options

- Peut choisir une *Dynastie* sans limite de pts
- Peut prendre un unique *Pouvoir Dynastique* ... sans limite de pts
- Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts
- Peut être promu Porteur de la Grande Bannière (sauf s'il est *Stryge*) 25 pts
- Peut devenir :
 - Sorcier niveau 1 25 pts
 - Sorcier niveau 2 55 pts
- Bouclier 5 pts
- Peut prendre une Armure :
 - Armure légère 5 pts
 - Armure lourde 10 pts
- Peut prendre une Arme de corps à corps :
 - Arme de base additionnelle 5 pts
 - Hallebarde 5 pts
 - Lance de cavalerie 5 pts
 - Arme lourde 10 pts

Montures

- Monture Squelette 20 pts
- Revenant Monstrueux 120 pts

ROI DES TERTRES

80 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Roi des Tertres	4	4	0	4	5	3	4	3	9	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Blessures Multiples (2, Infanterie, Cavalerie, Bête de Guerre), Coup Fatal, Mort-Vivant, Pas un Meneur.*

Équipement : Armure lourde, Bouclier.

Options

- Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts
- Peut être promu Porteur de la Grande Bannière 25 pts
- Peut prendre une Arme de corps à corps :
 - Arme de base additionnelle 5 pts
 - Hallebarde 5 pts
 - Lance de cavalerie 5 pts
 - Arme lourde 10 pts
- Peut être amélioré en *Bouclier Non-Vivant* 15 pts

Montures

- Monture Squelette 25 pts

Règles spéciales

Bouclier Non-Vivant : Cette option ne peut être prise que dans une armée où aucun Personnage n'a la règle *Vampirique*. Les attaques de corps à corps allouées contre un Nécromant ou Maître Nécromant situé au contact socle à socle d'une figurine avec cette règle spéciale doit à la place cibler la figurine avec *Bouclier Non-Vivant*, à condition que cette dernière réussisse un test de CC 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.

NÉCROMANT

60 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Nécromant	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Mort-Vivant, Sombre Réveil (Zombies, Squelettes).*

Magie : Sorcier niveau 1. Utilise les sorts des Disciplines de la Nécromancie, du Feu ou de la Mort.

Options

Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts
Sorcier niveau 2 30 pts

Montures

Monture Squelette 15 pts
Charrette à Cadavres 100 pts

APPARITION

65 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Apparition	6	3	-	3	3	2	2	3	5	Infanterie	20x20 mm
Âme en Peine	6	3	-	3	3	2	3	1	5		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Cri d'Outre-Monde (2, 8) (Âme en Peine uniquement), Éthéré, Moissonneur, Mort-Vivant, Pas un Meneur, Perforant (6) (Apparition uniquement), Poussière Tu Redeviendras Poussière, Terreur.*

Équipement : Arme lourde (Apparition uniquement).

Options

Doit choisir entre :
Apparition gratuit
Âme en Peine 30 pts

UNITÉS DE BASE

ZOMBIES

60 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Zombie	4	1	0	3	3	1	1	1	2	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 20

Règles spéciales : *Invocation (2D6+3), Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Options

Jusqu'à 40 figurines supplémentaires 3 pts/fig.

État-Major

Porte-étendard 10 pts
Musicien 10 pts

SQUELETTES

40 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	6	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 10

Règles spéciales : *Invocation (1D6+3), Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Équipement : Armure légère.

Options

Jusqu'à 50 figurines supplémentaires 4 pts/fig.
Lance gratuit
Bouclier 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut recevoir une Bannière magique jusqu'à 25 pts
Musicien 10 pts

GOULES

90 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Goule	4	3	-	3	4	1	3	2	6	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 10

Règles spéciales : *Attaques Empoisonnées, Invocation (1D6+3), Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Options

Jusqu'à 30 figurines supplémentaires 9 pts/fig.
Tirailleurs (si l'unité contient 15 figurines ou moins) 1 pt/fig.
Avant-Garde (Unité Dynastique (*Stryges*) uniquement) .. 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard (unités avec *Avant-Garde* uniquement) 10 pts
Musicien (unités avec *Avant-Garde* uniquement) 10 pts

LOUPS SINISTRES

40 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Loup Sinistre	9	3	0	3	3	1	3	1	3	Bête de guerre	25x50 mm

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : *Invocation (1D3+3), Avant-Garde, Charge Tonitruante, Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Options

Jusqu'à 10 figurines supplémentaires 7 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

ESSAIMS DE CHAUVES-SOURIS

60 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Essaim	1	2	-	2	2	4	3	4	3	Nuée	40x40 mm

Taille de l'unité : 2

Règles spéciales : *Invocation* (1D6+3), *Essaim Perturbant*, *Mort-Vivant*, *Poussière Tu Redeviendras Poussière*, *Vol* (6).

Options

Jusqu'à 8 figurines supplémentaires 15 pts/fig.

Règles spéciales

Essaim Perturbant : Les ennemis au contact d'une ou plusieurs figurines d'Essaim de Chauves-Souris ont -1 en CC (jusqu'à un minimum de 1).

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS DES TERTRES

120 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Chevalier	4	3	-	4	4	1	3	1	6	Cavalerie	25x50 mm
Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3		

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : *Invocation (2), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2, Infanterie, Bête de guerre, Cavalerie), Coup Fatal (Chevaliers uniquement), Éthéré (Monture Squelette uniquement), Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Équipement : Armure lourde, Bouclier, Lance de cavalerie, Armure Naturelle.

Options

Jusqu'à 10 figurines supplémentaires 24 pts/fig.

État-Major

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

GARDES DES TERTRES

100 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Garde	4	3	-	4	4	1	3	1	8	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 10

Règles spéciales : *Invocation (1D3+3), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2, Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie), Coup Fatal, Garde du Corps (Général, Roi des Tertres), Mort-Vivant, Poussière Tu Redevieras Poussière.*

Équipement : Armure lourde.

Options

Jusqu'à 30 figurines supplémentaires 10 pts/fig.
 Bouclier 1 pt/fig.
 Peuvent prendre une Arme de corps à corps :
 Hallebarde 2 pts/fig.
 Arme lourde 2 pts/fig.

État-Major

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

GOULES MONSTRUEUSES

110 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Goule Monstrueuse	6	3	-	4	5	3	2	3	5	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Taille de l'unité : 3

Règles spéciales : *Invocation (2), Attaques Empoisonnées, Mort-Vivant, Peur, Poussière Tu Redevieras Poussière, Régénération (5+).*

Options

Jusqu'à 7 figurines supplémentaires 48 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

MONSTRUOSITÉS VAMPIRIQUES

126 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Monstruosité Vampirique	6	4	-	5	4	3	4	3	8	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Taille de l'unité : 3

Règles spéciales : *Invocation (2), Frénésie, Mort-Vivant, Peur, Soif Insatiable (6+), Tirailleurs, Vampirique, Vol (9).*

État-Major

Champion 10 pts

Options

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires 42 pts/fig.

HORDE DE SPECTRES

70 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Horde de Spectres	6	3	-	3	3	4	1	4	4	Infanterie	40x40 mm

Taille de l'unité : 2

Règles spéciales : *Invocation (1D3+3), Éthéré, Mort-Vivant, Peur, Poussière Tu Redeviendras Poussière.*

Options

Jusqu'à 4 figurines supplémentaires 35 pts/fig.

GRANDES CHAUVES-SOURIS

40 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Grandes Chauves-Souris	1	3	-	3	3	2	3	2	3	Bête de guerre	40x40 mm

Taille de l'unité : 2

Règles spéciales : *Invocation (1D3+3), Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Tirailleurs, Vol (10).*

Options

Jusqu'à 7 figurines supplémentaires 14 pts/fig.

VAMPIRE LUPIFORME

150 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Vampire Lupiforme	8	5	-	6	5	4	4	5	7	Bête Monstrueuse	50x50 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Haine, Mort-Vivant, Peur, Régénération (4+), Soif Insatiable (3+), Vampirique.*

Options

Peut prendre une amélioration parmi :

Avant-Garde 20 pts
Piétinement (D3+1) 20 pts
Vol (8) 40 pts

CHARRETTE À CADAVRES

80 pts

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

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Attaques Aléatoires (2D6) (Horde Chancelante uniquement), Aura Surnaturelle, Charrette, Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Régénération (4+).*

Équipement : Armure Naturelle.

Options

<i>Horde sans Fin</i>	25 pts
Peut prendre une amélioration parmi :	
<i>Bûcher Infernal</i>	10 pts
<i>Convergence Profanatrice</i>	15 pts
<i>Aura de Stabilité</i>	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. Le Maître des Cadavres peut alors participer aux défis comme s'il était le champion de l'unité de Zombies rejointe.

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.

Convergence Profanatrice : 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 *Ad-juration des Morts* dans un rayon de 6'' d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres.

UNITÉS RARES

CHEVALIERS VAMPIRES

225 pts

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

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : *Invocation (2), Mort-Vivant, Peur, Soif Insatiable (6+), Vampirique.*

Équipement : Lance de cavalerie, Armure lourde, Bouclier, Caparaçon.

Options

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires 45 pts/fig.
Armure de plates et *Charge Dévastatrice* (Unité Dynastique (Dragons de Sang) uniquement) 15 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut recevoir une Bannière magique jusqu'à 75 pts
Musicien 10 pts

APPARITIONS VAGABONDES

150 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Apparition Vagabonde	6	3	-	3	3	2	2	2	5	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : *Invocation (2), Conclave de Sorciers (Niveau 1, Le baiser de la Faucheuse, Char de l'Ankou), Éthéré, Garde du Corps (Apparition, Âme en Peine), Moissonneur, Mort-Vivant, Perforant (6), Poussière Tu Redeviendras Poussière, Terreur, Tirailleurs.*

Équipement : Arme lourde.

Options

Jusqu'à 3 figurines supplémentaires 30 pts/fig.

État-Major

Champion (Unité Dynastique (Nosferatu) uniquement) 70 pts

MOISSONNEURS ARDENTS

150 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Moissonneur Ardent	6	3	-	3	3	1	2	1	5	Cavalerie	25x50 mm
Monture Squelette	8	2	-	3	3	1	2	1	3		

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : *Invocation (2), Attaques Enflammées (Moissonneur Ardent uniquement), Éthéré, Moissonneur, Mort-Vivant, Perforant (6) (Moissonneur Ardent uniquement), Poussière Tu Redeviendras Poussière, Reformation Gratuite, Terreur.*

Équipement : Arme lourde.

Options

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires 30 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts

SÉRAPHINS DE LA MORT

150 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Séraphin	6	5	3	5	5	4	4	3	10	Infanterie Monstrueuse	50x75 mm

Taille de l'unité : 2

Règles spéciales : *Invocation (2), Aura de Stabilité, Construction Nécromantique, Coup Fatal, Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Terreur, Vol (6).*

Équipement : Protection innée (5+).

Options

Jusqu'à 3 figurines supplémentaires 75 pts/fig.
Armure légère 10 pts/fig.
Peut prendre une Arme de corps à corps :
Arme de base additionnelle 5 pts/fig.
Hallebarde 10 pts/fig.

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*.

MACHINE NÉCROTIQUE

200 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Machine Nécrotique	-	-	-	5	5	5	-	-	-	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		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Attaques Aléatoires (2D6) (Attelage de Spectres uniquement), Aura Nécrotique, Cri d'Outre-Monde (2,8) (Âme en Peine uniquement), Éthéré (Attelage de Spectres uniquement), Grande Cible, Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Terreur, Régénération (4+).*

Équipement : Protection innée (5+).

Options

Peut prendre une amélioration parmi :

Âme en Peine (1) 20 pts
Recueil Infernal 20 pts

Règles spéciales

Recueil Infernal : Les Sorciers amis à moins de 12" d'au moins une Machine Nécrotique équipée d'un *Recueil Infernal* 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'une Machine Nécrotique équipée d'un *Recueil Infernal* compte comme ayant utilisé deux dés de pouvoirs supplémentaires pour lancer le sort.

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 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.

CHAUVE-SOURIS TITANESQUE

200 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Chauve-Souris Titanesque	6	4	-	5	6	6	2	4	4	Monstre	100x150 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Cri d'Outre-Monde (6, 4), Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Régénération (6+), Vol (8).*

CARROSSE IMPIE

190 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Carrosse Impie	-	-	-	5	6	4	-	-	-	Char	50x100 mm
Apparition (1)	-	3	-	3	-	-	3	3	5		
Vampire Éveillé (*)	-	6	-	5	-	-	6	4	8		
Palefroi Mort-Vivant (2)	8	3	-	4	-	-	2	1	-		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Évocation des Âmes, Faux, Mort-Vivant, Sauvegarde Invulnérable (4+), Soif Insatiable (4+), Terreur, Vampirique, Soif Insatiable (2+)* (Vampire Éveillé uniquement).

Équipement : Armure lourde, Armure Naturelle, Arme lourde (Apparition uniquement).

Options

Tenace (Unité Dynastique (Von Castelstein) uniquement) ... 30 pts

Règles spéciales

Évocation des 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 d'Intensification de Pouvoir qu'obtient la figurine. Le Carrosse Impie accumule toutes les améliorations jusqu'à son niveau actuel d'Intensification de Pouvoir.

1-3 Blessures : L'air est rempli de pulsations meurtrières. Le Carrosse Impie gagne *Coup Fatal* et *Blessures Multiples (2, Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie)*.

4-6 Blessures : La nuit s'illumine de feux impurs. Le Carrosse Impie gagne *Attaques de Broyage (1D3)* ainsi que *Attaques Enflammées*.

7-9 Blessures : Un mal ancien se réveille. Le Carrosse Impie ajoute le Vampire Éveillé à son équipement.

10-12 Blessures : Un vent de terreur souffle dans la nuit et des ombres menaçantes percent dans le ciel. Le Carrosse Impie obtient *Vol (8)*.

13+ Blessures : Terrorisant. Le Carrosse Impie devient *Éthéré*.

CORTÈGE FLOTTANT

190 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Cortège	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	50x100 mm
Favorite (3)	-	5	5	5	-	-	6	2	7		
Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1), Attaques Aléatoires (2D6)* (Attelage de Spectres uniquement), *Éthéré* (Attelage de Spectres uniquement), *Grande Cible, Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras Poussière, Sauvegarde Invulnérable (4+), Soif Insatiable (6+), Terreur, Vampirique*.

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

Options

Aura Surnaturelle (Unité Dynastique (Sororité du Donjon d'Argent) uniquement) 25 pts

MONTURES

Cette section est réservée aux montures de personnages. Les figurines qui n'en sont pas suivent les règles de leurs entrées d'armée respectives.

MONTURE SQUELETTE

– pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Monture	8	2	0	3	3	1	2	1	3	Cavalerie	25x50 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Éthéré* (Monture uniquement), *Mort-Vivant*.

Options

Armure Naturelle	10 pts
Vol (8)	15 pts

REVENANT MONSTRUEUX

– pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Revenant Monstrueux	6	4	-	5	5	4	2	4	4	Bête monstrueuse	50x50 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Grande Cible*, *Invocation* (1), *Mort-Vivant*, *Peur*.

Options

Peut prendre jusqu'à deux améliorations parmi :	
<i>Attaques Empoisonnées</i>	5 pts
<i>Coup Fatal</i>	10 pts
<i>Soif Insatiable</i> (5+)	15 pts
<i>Attaques Aléatoires</i> (D6+2)	30 pts
<i>Vol</i> (8)	40 pts

CHAUVE-SOURIS TITANESQUE

– pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Chauve-Souris Titanesque	6	4	-	5	6	6	2	4	4	Monstre	100x150 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation* (1), *Cri d'Outre-Monde* (6,4), *Mort-Vivant*, *Poussière Tu Redeviendras Poussière*, *Régénération* (6+), *Vol* (8).

CHARRETTE À CADAVRES

— pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Charrette à Cadavres	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char	50x100 mm
Horde Chancelante	4	1	-	3	3	-	1	*	-		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1)*, *Attaques Aléatoires (2D6)* (Horde Chancelante uniquement), *Aura Surnaturelle*, *Charrette*, *Mort-Vivant*, *Poussière Tu Redeviendras Poussière*, *Régénération (4+)*.

Équipement : Armure Naturelle.

Options

<i>Horde sans Fin</i>	25 pts
Peut prendre une amélioration parmi :	
<i>Bûcher Infernal</i>	10 pts
<i>Convergence Profanatrice</i>	15 pts
<i>Aura de Stabilité</i>	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. Le Maître des Cadavres peut alors participer aux défis comme s'il était le champion de l'unité de Zombies rejointe.

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.

Convergence Profanatrice : Les Sorciers amis font récupérer à leurs cibles de taille Petite deux PV supplémentaires, et un pour les cibles de taille Moyenne, lorsqu'ils lancent le sort *Ad-juration des Morts* dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres.

CORTÈGE FLOTTANT

— pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Cortège	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char	50x100 mm
Favorite (2)	-	5	5	5	-	-	6	2	7		
Attelage de Spectres (1)	8	3	-	3	-	-	2	*	4		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Invocation (1)*, *Attaques Aléatoires (2D6)* (Attelage de Spectres uniquement), *Éthéré* (Attelage de Spectres uniquement), *Grande Cible*, *Mort-Vivant*, *Poussière Tu Redeviendras Poussière*, *Sauvegarde Invulnérable (4+)*, *Soif Insatiable (6+)*, *Terreur*, *Vampirique*.

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

Options

Aura Surnaturelle (Unité Dynastique (Sororité du Donjon d'Argent) uniquement) 25 pts

DRAGON ZOMBIE

— pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Dragon Zombie	6	4	-	6	6	6	2	5	4	Monstre	50x100 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : *Attaque de Souffle* (Force 2, Perforant (6)), *Dis-trayant*, *Invocation (1)*, *Mort-Vivant*, *Poussière Tu Redeviendras Poussière*, *Régénération (6+)*, *Vol (7)*.

Équipement : Protection innée (4+).

Options

Peut être amélioré en *Gigantesque Dragon Zombie* 40 pts

Règles spéciales

Gigantesque Dragon Zombie : La figurine obtient +1 en CC, améliore la valeur de sa Protection innée de 1, et change de socle pour une taille de 100x150 mm.