

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Conclaves Vampiriques - Beta v0.10.1

Version française 0.1
20 décembre 2015



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

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge is a community-made miniatures wargame. All relevant rules, as well as feedback and suggestions, can be found and given here :

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

Rules changes between versions are colour coded like this paragraph. See change log at end of document.

Règles spéciales de l'armée

Maîtres de la Non-Vie

Seule une figurine avec cette règle peut être choisie pour être le Général de l'armée. Le Général est automatiquement le Maître 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 Maître 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 Maître de l'armée.

Poussière Tu Redeviendras Poussière

À la fin de la phase durant laquelle le Général est retiré en tant que perte, et à chaque fois qu'un test de Commandement est raté pour désigner un nouveau Maître (ou si aucune figurine n'est éligible pour le devenir), chaque unité avec une majorité de figurine possédant cette règle spéciale doit réussir 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. Ces blessures sont réparties comme pour la règle *Instable* mais ne peuvent être assignées à une figurine n'ayant pas la règle *Poussière Tu Redeviendras Poussière*.

Cri d'Outre-Monde (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 *Cri d'Outre-Monde* 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'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. 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 Combat, les unités avec cette règle spéciale peuvent faire un jet *Vampirique* si une figurine avec cette règle spéciale a causé une blessure non sauvegardée durant cette phase.

Lancez 1D6 pour chaque test *Vampirique*, sur un score de X+, un Point de vie est Relevé dans l'unité, où X est le chiffre entre parenthèse ('1' est toujours un échec). Les Personnages doivent causer les blessures et lancer le test pour Relever des blessures séparément de l'unité qu'ils ont rejointes.

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 avec cette règle spéciale et les unités à portée 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 ont une portée de 6". Le Porteur de la Grande Bannière bénéficie automatiquement de cette règle spéciale avec la portée de leur *Tenir la Position*.

Dynasties

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**, 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 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** 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 **Pouvoirs Dynastiques** 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 Dragons de Sang 35/25 pts

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

Unités Dynastiques : Chevaliers Vampires.

Rage Écarlate 65 pts

Pouvoir Dynastique Ancien. 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. 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. Lorsqu'il combat en défi, le Vampire peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

Dynastie Stryge 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 **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.

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. Le Vampire gagne **Régénération (5+)**. S'il avait déjà la règle **Régénération**, il améliore de 1 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. Figurines à pied uniquement. Le Vampire a **Charge Tonitruante** et **Vol (8)**.

Dynastie Von Castelstein 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 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 **Vampirique**.

Unités Dynastiques : Carrosse Impie.

Sombre 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. Le Vampire obtient **Vampirique (2+)**, ou **Vampirique (4+)** s'il est monté sur une **Grande Cible**.

Maître de la Nuit 20 pts

Pouvoir Dynastique. 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**.

Sororité du Donjon d'Argent Dynastie 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 **Distayant**.

Unités Dynastiques : Cortège Flottant.

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 choisir de donner ce bonus à une unique unité située dans un rayon de 6''.

Danse Enchanteresse 25 pts

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

Regard Hypnotique 25 pts

Pouvoir Dynastique. 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.

Maîtrise des Arts Noirs 50 pts
Pouvoir Dynastique Ancien. Au début de chaque Phase de Magie, le joueur peut désigner un Sorcierennemi, 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.

Sang Royal 25 pts
Pouvoir Dynastique. 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. 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

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
(Vampires uniquement). Type : Arme de base. Le Vampire maniant cette lame gagne *Vampirique (5+)* s'il est monté sur une *Grande Cible*, sinon il gagne *Vampirique (3+)*. L'élément de la 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 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

Livre Maudit 50 pts
Figurine à pied uniquement. Le porteur et toute figurine ordinaire de son unité gagnent la règle *Distayant*.

Objets arcaniques

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

Baguette d'Asservissement 35 pts
Objet de sort, 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
	6	7	5	5	5	3	7	5	10

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

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

Règles spéciales : *Maîtres de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies).*

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

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

Options

Peut choisir une seule Dynastie	sans limite de pts
Peut prendre un seul Pouvoir Dynastique ..	sans limite de pts
Peut prendre des Objets magiques	jusqu'à 100 pts
Peut devenir (un seul choix) :	
Niveau 2	30 pts
Niveau 3	75 pts
Peut prendre :	
Armure légère	5 pts
Armure lourde	10 pts
Bouclier	5 pts
Peut prendre une seule arme :	
Arme de base additionnelle	5 pts
Hallebarde	10 pts
Arme lourde	15 pts
Lance de cavalerie	20 pts

MAÎTRE NÉCROMANT



150 pts

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant.*

Règles spéciales : *Maîtres de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies, Squelettes).*

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

Montures

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

Options

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

HÉROS

BARON VAMPIRE



80 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 1

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

Règles spéciales : *Maîtres de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies).*

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

Montures

Monture Squelette.....	20 pts
Revenant Monstrueux.....	120 pts

Options

- Peut choisir une seule Dynastie sans limite de pts
- Peut prendre un seul Pouvoir Dynastique . sans limite de pts
- Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts
- Peut devenir Porteur de la Grande Bannière (pas Stryge) 25 pts
- Peut devenir (un seul choix) :
 - Niveau 1 25 pts
 - Niveau 2 55 pts
- Peut prendre :
 - Armure légère 5 pts
 - Armure lourde 10 pts
 - Bouclier 5 pts
- Peut prendre une seule arme :
 - Arme de base additionnelle 5 pts
 - Hallebarde 5 pts
 - Arme lourde 10 pts
 - Lance de cavalerie 15 pts

NÉCROMANT



60 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant.*

Règles spéciales : *Maîtres de la Non-Vie, Sombre Réveil (Zombies, Squelettes).*

Magie : 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

- Peut prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts
- Niveau 2 30 pts

ROI DES TERTRES



80 pts

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

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant*.

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 prendre des Objets magiques jusqu'à 50 pts

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière 25 pts

Peut prendre une seule arme :

Arme de base additionnelle 5 pts

Hallebarde 5 pts

Lance de cavalerie 5 pts

Arme lourde 10 pts

Peut être augmenté en *Bouclier Non-Vivant* 15 pts

Règles spéciales

Bouclier Non-Vivant : Les attaques de corps à corps alouées 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 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



65 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<i>Apparition</i>	6	3	-	3	3	2	2	3	5
Âme en Peine	6	3	-	3	3	2	3	1	5

Type de troupe	Socle
Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 1

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

Règles spéciales : *Moissonneur*, *Pas un Meneur*, *Terror*, *Éthéré*.

Options

Doit devenir l'un :

Apparition gratuit

Âme en Peine 30 pts

Apparition

Règles spéciales : *Perforant* (6).

Équipement : Arme lourde.

Montures

Monture Squelette 20 pts

Âme en Peine

Règles spéciales : *Cri d'Outre-Monde* (2, 8).

UNITÉS DE BASES

ZOMBIES



60 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 20

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant, Poussière Tu Redeviendras 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	Invocation	Type de troupe	Socle
	4	2	2	3	3	1	2	1	6	1D6+3	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 10

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

Équipement : Armure légère.

Options

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

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut avoir le privilège de porter une Bannière magique de Renom jusqu'à 25 pts
Musicien 10 pts

GOULES



90 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 10

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

Règles spéciales : *Attaques Empoisonnées.*

Options

Jusqu'à 30 figurines supplémentaires 9 pts/fig
Tirailleurs (15 figurines ou moins) 1 pts/fig
Unités Dynastiques (Stryge) :
Avant-Garde* 2 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts
Porte-étendard (unité avec *Avant-Garde* uniquement) 10 pts
- Peut avoir le privilège de porter une Bannière magique de Renom jusqu'à 25 pts
Musicien (unité avec *Avant-Garde* uniquement) 10 pts

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

LOUPS SINISTRES



40 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 5

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

Règles spéciales : *Avant-Garde, Charge Tonitruante.*

Options

Jusqu'à 10 figurines supplémentaires 7 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts

ESSAIM DE CHAUVES-SOURIS



60 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 2

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

Règles spéciales : *Vol (6).*

Règles spéciales

Essaim Perturbant : 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).

Options

Jusqu'à 8 figurines supplémentaires 15 pts/fig

UNITÉS SPÉCIALES

CHEVALIERS DES TERTRES



120 pts

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

Taille de l'unité : 5

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+).

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	Invocation	Type de troupe	Socle
	4	3	-	4	4	1	3	1	8	1D3+3	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 10

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

Jusqu'à 30 figurines supplémentaires 10 pts/fig
 Bouclier 1 pts/fig
 Peut prendre une seule arme :
 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	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	3	-	4	5	3	2	3	5	2	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Taille de l'unité : 3

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

Règles spéciales : *Peur, Attaques Empoisonnées, 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	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	4	-	5	4	3	4	3	8	2	Infanterie Monstrueuse	40x40 mm

Taille de l'unité : 3

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

Règles spéciales : *Tirailleurs*, *Vol (9)*, *Frénésie*.

Options

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires 42 pts/fig

État-Major

Champion 10 pts

HORDE DE SPECTRES



70 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 2

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

Règles spéciales : *Peur*, *Éthéré*.

Options

Jusqu'à 4 figurines supplémentaires 35 pts/fig

GRANDES CHAUVES-SOURIS



40 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 2

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

Règles spéciales : *Tirailleurs*, *Vol (10)*.

Options

Jusqu'à 7 figurines supplémentaires 14 pts/fig

VAMPIRE LUPIFORME



165 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales Vampiriques : *Mort-Vivant*, *Peur*, *Vampirique (3+)*.

Règles spéciales : *Haine*, *Régénération (4+)*.

Options

Peut prendre l'un :

Avant-Garde 20 pts

Piétinement (1D3+1) 20 pts

Vol (8) 40 pts

CHARRETTE À CADAVRES



80 pts

Profil	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	*	-			

Taille de l'unité : 1

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

Règles spéciales : *Aura Surnaturelle*, *Charrette*, *Attaques Aléatoires (2D6)* (Horde Chancelante uniquement), *Régénération (4+)*.

Équipement : Protection de monture (5+).

Options

<i>Horde sans Fin</i>	25 pts
Peut prendre l'un :	
<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 Charrette à Cadavres peut alors participer aux défis comme s'il 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.

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 *Adjuration des Morts* dans un rayon de 6'' d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option.

UNITÉS RARES

CHEVALIERS VAMPIRES



225 pts

Profil	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			

Taille de l'unité : 5

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

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

Options

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires 45 pts/fig
Unités Dynastiques (Dragons de Sang) :
 Armure de plates et *Charge Dévastatrice* 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	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	3	-	3	3	2	2	2	5	2	Infanterie	20x20 mm

Taille de l'unité : 5

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

Règles spéciales : *Conclave de Sorciers (Niveau 2, Le Baiser de la Faucheuse (Path of de la Mort), Miasmes Obscurs (Path of des Ombres))*, *Moissonneur*, *Perforant (6)*, *Terreur*, *Tirailleurs*, *Garde du Corps (Apparition, Âme en Peine, Éthéré)*.

Équipement : Arme lourde.

Options

Jusqu'à 3 figurines supplémentaires 30 pts/fig

État-Major

Unités Dynastiques (Nosferatu) :
 Champion 70 pts

MOISSONNEURS ARDENTS



150 pts

Profil	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			

Taille de l'unité : 5

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+).

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	Invocation	Type de troupe	Socle
	6	5	3	5	5	4	4	3	10	2	Infanterie Monstrueuse	50x75 mm

Taille de l'unité : 2

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

Règles spéciales : *Coup Fatal*, *Terreur*, *Vol (6)*, *Aura de Stabilité*, *Construction Nécromantique*.

Équipement : Protection innée (5+).

Options

Jusqu'à 3 figurines supplémentaires	75 pts/fig
Armure légère.....	10 pts/fig
Peut prendre une seule arme :	
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 Redevieras Poussière*.

MACHINE NÉCROTIQUE



200 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Invocation	Type de troupe	Socle
Machine Nécrotique	-	-	-	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			

Taille de l'unité : 1

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

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

Équipement : Protection innée (5+).

Options

Peut prendre l'un :

Âme en Peine (1)	20 pts
<i>Recueil Infernal</i>	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 (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.

CHAUVE-SOURIS TITANESQUE



200 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 1

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

Règles spéciales : *Cri d'Outre-Monde (6, 4)*, *Vol (8)*, *Régénération (6+)*.

CARROSSE IMPIE



190 pts

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

Règles spéciales : Faux, Terreur, Sauvegarde Invulnérable (4+), Évocation des Âmes.

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

Options

Unités Dynastiques (Von Castelstein) :

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

Blessures causées

Bonus

1 - 3	L'air est rempli 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 Éveillé (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 FLOTTANT



190 pts

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

Taille de l'unité : 1

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 (Sororité du Donjon d'Argent) :

Aura Surnaturelle..... 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



– pts

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

Type de troupe	Socle
Bête de Guerre	25x50 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant*.

Règles spéciales : *Éthéré* (Monture uniquement).

Équipement : Protection de monture (6+).

Options

Peut prendre l'un :

Protection de monture (5+) 15 pts
Vol (8) (seulement en tant que monture de Vampire)
 35 pts

REVENANT MONSTRUEUX



– pts

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

Type de troupe	Socle
Bête Monstrueuse	50x50 mm

Taille de l'unité : 1

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

CHAUVE-SOURIS TITANESQUE



– pts

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

Type de troupe	Socle
Monstre	100x150 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant*.

Règles spéciales : *Cri d'Outre-Monde (6,4)*, *Vol (8)*, *Régénération (6+)*.

CHARRETTE À CADAVRES



80 pts

Profil	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

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant*.

Règles spéciales : *Aura Surnaturelle*, *Charrette*, *Attaques Aléatoires* (2D6) (Horde Chancelante uniquement), *Régénération* (4+).

Équipement : Protection de monture (5+).

Options

Horde sans Fin.....	25 pts
Peut prendre l'un :	
<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 Charrette à Cadavres peut alors participer aux défis comme s'il 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.

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 Adjuduration des Morts dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs Charrettes à Cadavres avec cette option.

CORTÈGE FLOTTANT



190 pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cortège Flottant	-	-	-	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

Taille de l'unité : 1

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 (Sororité du Donjon d'Argent) :	
<i>Aura Surnaturelle</i>	25 pts

DRAGON ZOMBIE



- pts

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

Type de troupe	Socle
Monstre	50x100 mm

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales des Morts-Vivants : *Mort-Vivant*.

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

Équipement : Protection innée (4+).

Options

Peut être augmenté en <i>Gigantesque Dragon Zombie</i> ...	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.

RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES

Will be available shortly !

CHANGE LOG

V0.10.1

- Cleaned up Quick Reference Sheet
- Clarifications added on Von Karstein
- 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