

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Conclave vampirique

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	11
Règles des figurines de l'armée	5	Personnages	12
Héritages du sang	7	Montures de personnage	16
Objets magiques	9	Base	20
Objets magiques partagés	10	Spécial	23
Sort héréditaire	10	Âmes en peine	29
Feuille de référence	34	Mort déferlante	31

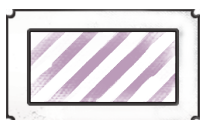
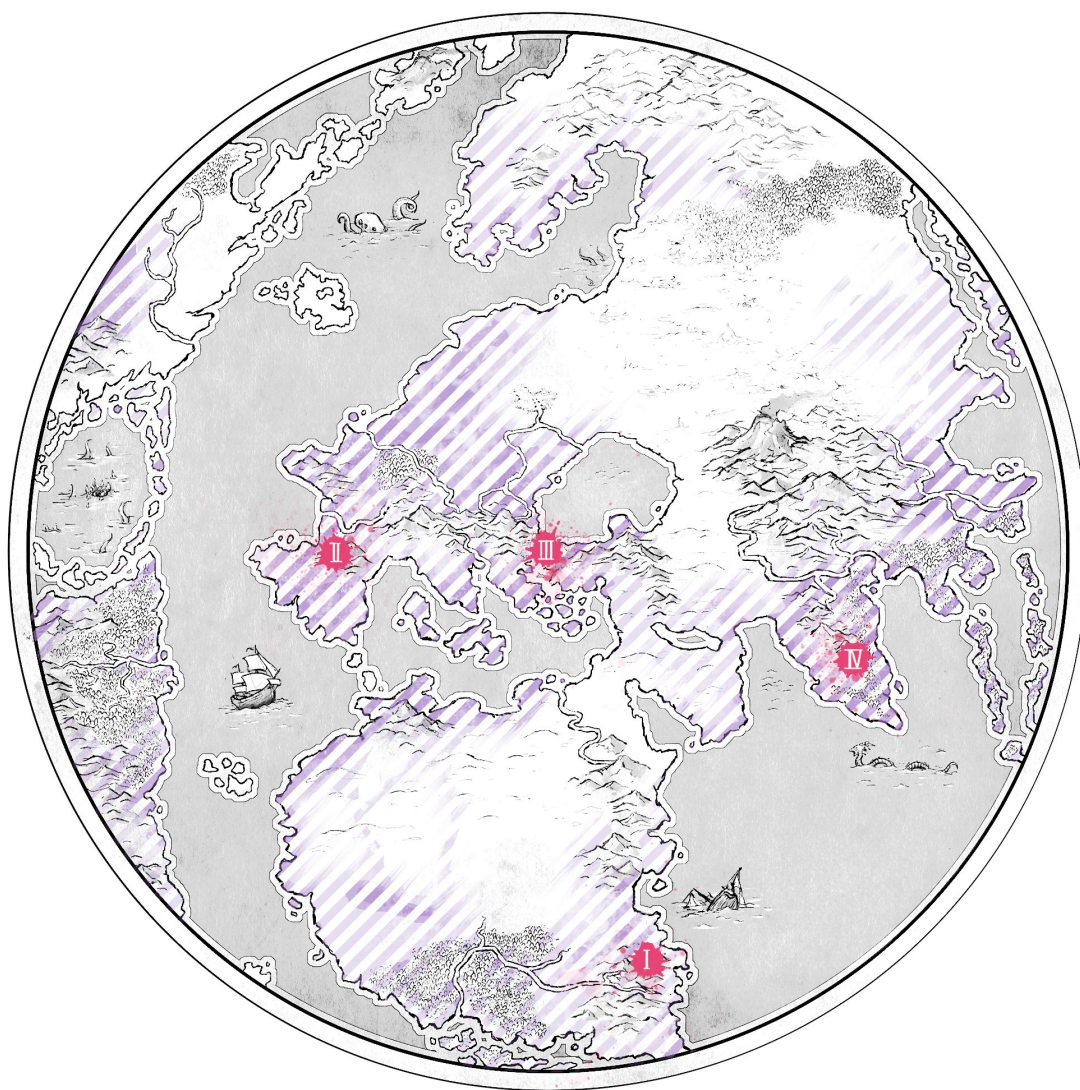


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : the-ninth-age.com. Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité.

Licence : **Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License**. Mis en page grâce à **ETX**.

Conclave vampirique

Depuis que l'humanité a fait ses premiers pas sous le soleil, elle redoute une ombre particulièrement sinistre. Les vampires, monstres immortels et buveurs de sang, capables de se faire passer pour de simples gens, se cachent au cœur même de la société, infiltrés. Ces marionnettistes morts-vivants usent de charme et de ruse pour orchestrer les affaires de leurs serviteurs involontaires et assurer leur propre emprise invisible. Surnommés « seigneurs de la nuit », ils ne sont pas seulement des manipulateurs mais aussi des conspirateurs, car ils ont conclu un grand pacte visant à protéger le secret de leur présence et de leurs actions. La terreur atteint son paroxysme lorsque ce Conclave se révèle dans toute sa gloire, usant de nécromancie pour lever de vastes armées de morts-vivants et mener des guerres effroyables partout dans le monde.



L'influence du Conclave se fait ressentir partout où vivent les humains, même si son pouvoir n'est que très rarement révélé au grand jour.



Les vampires les plus brillants sont à même de fonder leur propre lignée, dont les rejetons partagent les mêmes traits vampiriques. Les spécialistes pensent avoir déterminé les points d'origine des principales lignées vampiriques actuelles, même si la vérité ne peut jamais être considérée comme acquise lorsqu'il s'agit d'êtres aussi surnaturels. I. Stryges II. Sangréal III. Lamia IV. Vétala

Vampires

Les seigneurs de la nuit portent bien leur nom, car les rayons du soleil les font terriblement souffrir. Les vampires sont une forme unique de mort-vivant dont l'âme est inextricablement liée à leur corps physique, ce qui les rend immortels, capables de se régénérer rapidement, et presque impossibles à détruire. Souffrant d'une soif éternelle, ils ont besoin de sang pour se nourrir et accélérer leur pouvoir de régénération, tout en bénéficiant d'une grande force et de compétences magiques. Ils acquièrent souvent des talents plus étranges, allant de l'hypnose à la capacité de prendre des traits bestiaux, voire même de se métamorphoser complètement.

Les seigneurs de la nuit s'opposent au passage naturel des âmes entre les mains des dieux ; ils sont hostiles à toutes les religions, et tous les ordres sacrés sont leurs plus grands ennemis. Les lieux sacrés, symboles et objets religieux peuvent être utilisés contre eux, ainsi que d'autres faiblesses comme les miroirs, qui révèlent leur véritable nature, et leur tendance à adhérer strictement à un code personnel.

Le Conclave

La majorité des vampires du monde sont membres d'une vaste société secrète sobrement nommée « le Conclave » : un pacte ancien destiné à permettre aux seigneurs de la nuit d'agir sans être repérés. Avec ses loges disséminées dans le monde entier, qui apparaissent aux yeux des étrangers comme d'honnêtes entreprises ou institutions, le Conclave attire de nombreux suivants qui espèrent accéder eux-mêmes au vampirisme, ainsi que d'autres qui ne se rendent même pas compte de la véritable nature de leurs maîtres.

Lignées

Presque tous les vampires sont engendrés par d'autres vampires, tous liés par la morsure et par le sang à un unique individu à l'origine de leur lignée. Chacune de ces lignées est une véritable famille vampirique, partageant les traits et les méthodes de son géniteur ou de sa génitrice, qui est l'une des rarissimes personnes parvenues à la Soif par l'accomplissement de rituels particulièrement puissants et impies. Toutes les lignées participent au Conclave ; même si elles œuvrent souvent côte à côte au sein de la même loge, elles n'abandonnent jamais leur nature unique, leur code de conduite et les « dons du sang » dont elles ont hérité.

De nos jours, le Conclave est dominé par quatre grandes lignées :

- Stryges, les Cauchemars. Toute première et plus ancienne des lignées, créée en Taphrie à l'Âge de l'Aube, les Stryges sont des monstres nocturnes façonnés par la crainte primordiale de l'obscurité. Contrairement aux autres vampires, ils ne

recourent à aucun enchantement pour se parer d'un masque d'illusion glamourieuse, mais se délectent de leur force bestiale.

- Sangréal, les Guerriers. Obsédés par la prouesse martiale, ces vampires sont le sombre reflet de la chevalerie, héritiers de Gilles de Raux, le Roi noir d'Équitate.
- Lamia, les Tisseuses de toile. Séduisant par l'apparence et le charisme, les Lamias sont passées maîtres dans l'hypnose et la manipulation. Cette lignée a été fondée par Évadné de Myra, à l'origine de la subversion de l'Empire avrasien aux âges passés.
- Vétala, les Monarques. Chérissant tout particulièrement la noblesse et la naissance, de nombreuses familles de Vétalas aspirent à gouverner les populations mortelles, se voilant derrière une façade aristocratique. On dit que cette lignée a été fondée par les cent fils de Rishalu, le célèbre mystique sagarikain.

Enfin, il existe aussi quelques individus pour qui le rituel de la Soif s'est soldé par un échec. C'est une toute autre forme d'immortalité qui les attend, leur âme à jamais liée à un objet rituel. Connus sous le nom de « liches », ils sont incapables de transmettre leur malédiction et ne forment pas de lignée. Alors même que leur corps se corrompt et se putréfie, ces influents membres du Conclave sont sans égal dans l'art de la nécromancie.

Nécromancie

La magie de la mort n'est pas l'apanage des vampires, mais ils en sont les plus grands praticiens. Cet art leur permet de lier des âmes à des cadavres, leur insufflant ainsi une seconde vie, tandis que leur volonté est asservie à celle du nécromancien. N'importe quelle âme peut être utilisée à cette fin, y compris des âmes inférieures prélevées sur des animaux, produisant des instincts bestiaux. Les vampires collectent des âmes et se les échangent entre eux, les accumulant pour leurs futurs projets.

C'est ainsi qu'ils sont souvent capables de lever d'immenses armées à une vitesse incroyable : un pouvoir extrêmement puissant, qui n'est utilisé que dans les moments difficiles ou pour faire aboutir de grandes machinations, vu qu'il révèle l'existence du vampire. Cette force est aussi une faiblesse : quelle que soit la puissance d'une telle armée, elle dépend lourdement d'une force d'animation centrale. Si le nécromancien est tué, les serviteurs qu'il contrôle se délient rapidement, la plupart redevenant des cadavres sans vie.

La non-vie

Les différents types de nécromancie ont donné naissance à de nombreuses formes de créatures mortes-

vivantes. La plupart d'entre elles sont dépourvues d'esprit : de simples cadavres en décomposition dotés d'âmes faibles ou simples, à la conscience et à l'action rudimentaires, suivant des instincts basiques et cherchant souvent à dévorer les vivants. Lorsque des âmes animales sont utilisées, elles peuvent présenter certains comportements caractéristiques, même si les instincts les plus forts prennent souvent le dessus. Dans d'autres cas, ce sont des cadavres de bêtes qui sont utilisés ; ou celui de grandes créatures comme des trolls, ogres, pour produire des « aberrations » particulièrement redoutables.

Certains morts-vivants spécialisés sont plus conscients. Ils sont capables de réfléchir et d'adopter des comportements plus aboutis, tels que la garde d'un site ou la mise en œuvre d'un mécanisme. Enfin, il y a les morts-vivants désincarnés, créés lorsqu'une âme ne parvient pas à franchir le Voile et demeure dans le Royaume mortel. Ces âmes sont parfois à même d'interagir avec le monde matériel ou de le hanter, généralement motivées par des desseins inachevés, ce qui donne naissance à toutes sortes de fantômes et autres poltergeists, qui peuvent être aisément capturés et contrôlés par les nécromanciens.

Règles des figurines de l'armée

Aura nécromantique

Toutes les unités alliées à 6" d'au moins une figurine avec cette règle réduisent de 1 le nombre de Points de vie qu'elles perdent à cause des règles **Et tu retourneras à la cendre** et **Instable**.

Autonome

Une unité avec cette règle peut faire des Marches forcées selon les règles habituelles malgré la règle **Mort-vivant**, même si elle se trouve hors de portée de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée.

Et tu retourneras à la cendre

À la fin de chacun de vos tours, si aucune figurine alliée avec **Portes de l'au-delà** ne se trouve sur le champ de bataille, chaque unité contenant la règle **Et tu retourneras à la cendre** perd X PV, où « X » est égal à la moitié de sa valeur de Résurrection, en arrondissant à l'unité supérieure (*lancez les éventuels dés au moment où vous en avez besoin*). Ces pertes de Points de vie ne peuvent être allouées qu'à des figurines avec cette règle.

Éveil (X)

La figurine peut **ressusciter** des Points de vie au-delà de l'effectif de départ de l'unité pour toutes les unités citées entre parenthèses. Cette règle ne permet cependant pas d'augmenter l'effectif d'une unité au-delà du double de son effectif de départ, ni au-delà de son effectif maximal non modifié (*c.-à-d. son effectif maximal tel qu'il est donné dans son profil d'unité*). L'effectif de départ d'une unité est le nombre de figurines inscrit sur la liste d'armée (ou, le cas échéant, le nombre de figurines présentes dans l'unité au moment de son **invocation**).

Forme spectrale

La figurine gagne **Ægide (3+, contre les attaques non magiques)** et **Ægide (5+)**.

Les grands esprits se rencontrent

La figurine gagne **Aura nécromantique**.

Les morts se lèvent

Légendaire.

La figurine peut lancer **Les morts se lèvent** en tant que Sort lié (5+).

Les morts se lèvent : Portée : 12", Type : Marqueur, Durée : Instantané.

Invoquez une unité de Squelettes ou de Zombies (déclarez de quel type il s'agit au moment où vous désignez la cible du sort). Cette unité a un nombre de Points de vie correspondant à sa valeur de Résurrection. Toutes les options sont permises, sauf **Musicien** et **Porte-étendard**. Toutes les figurines doivent être placées à portée du sort ; au moins l'une d'entre elles doit être en contact avec le point désigné.

Portes de l'au-delà

Inhabituel. L'armée **doit** inclure au moins une figurine avec cette règle.

- Si la figurine a choisi *Évocation* comme Voie de la Magie : chaque fois que la figurine lance avec succès le Sort héréditaire, toutes les cibles du sort sont considérées comme ayant +1 Rsr.
- Si la figurine a choisi une autre Voie de magie : elle connaît *Murmure du Voile* (sort n° 1 de l'*Évocation*) en plus de ses autres sorts.

Attributs d'attaque

Appétence impie – Corps à corps

Après une Manche de combat au cours de laquelle une attaque avec cet Attribut a causé au moins une perte de Points de vie, toutes les attaques avec cet Attribut gagnent **Haine** jusqu'à la fin du tour du prochain joueur.

Vampirisme (X) – Corps à corps

À la fin de chaque Phase de mêlée, résolvez les effets suivants pour chaque figurine avec cette règle :

- **Personnage** : si au moins une attaque avec **Vampirisme** portée par le personnage a causé une perte de Points de vie à une unité ennemie, le personnage peut faire un unique jet de Vampirisme.
Si ce jet est réussi, la figurine **récupère** un Point de vie.
- **Figurine ordinaire** : si au moins une attaque avec **Vampirisme** portée par une figurine ordinaire a causé une perte de Points de vie à une unité ennemie, son unité peut faire un unique jet de Vampirisme.
Si ce jet est réussi, l'unité **ressuscite** un Point de vie.

Un jet de Vampirisme est réussi si le dé donne un résultat de X+ (où « X » est le nombre donné entre parenthèses). Si une unité ou un personnage a plusieurs éléments de figurine avec cet attribut qui ont causé une perte de Points de vie, utilisez la meilleure valeur de « X+ ».

Héritages du sang

Tous les vampires bénéficient d'améliorations corporelles qui les rendent plus forts et plus rapides que leurs homologues mortels. La plupart d'entre elles sont propres à chaque lignée, tandis que d'autres peuvent être acquises par l'entraînement et témoignent généralement de la noirceur de l'âme vampirique.

Les Comtes et Courtisans vampires doivent acheter au moins une amélioration appelée « Héritage du sang ».

Héritages ancestraux du sang

(Max. 1 Héritage ancestral du sang par figurine)

Stryge 60 pts
Ne peut être pris que par un Apprenti magicien ou un Adepté magicien sans Bouclier, à pied ou sur Terreur hurlante.
La valeur d'Armure du porteur **passse** à 0, le nombre de ses Points de vie **passse** à 4, il gagne **Déchaînement (Haine)**, et perd *Armure métallique*. De plus, s'il est à pied, il gagne **Régénération (4+)**.

Lamia 40 pts
Ne peut pas être pris par une figurine avec un Bouclier.
La valeur d'Armure du porteur **passse** à 1, il gagne **Grâce elfique** et perd *Armure métallique*. De plus, si la figurine est de Taille 1 ou 2, elle gagne **Perturbant (1)**.

Sangréal 40 pts
Ne peut être pris que par un Apprenti magicien ou un Adepté magicien.
Le porteur gagne +1 en valeur d'Armure et **Fureur**.

Vétala 10 pts
Le porteur gagne **Chenal impie**, **Discipliné**, **Éveil (Chauves-souris géantes, Loups furestes, Nuées de chauves-souris, Zombies)** et **Vampirisme (4+)**.

Héritages du sang

Magie du sang 80 pts
Le porteur ne peut pas connaître le Sort héréditaire, ou l'avoir comme Sort lié, de quelque manière que ce soit. Chaque fois que le porteur lance avec succès un Sort appris, vous pouvez défausser un Dé de magie pour lancer avec succès *Levez-vous ! (Sort héréditaire)*, avec pour cible l'unité du porteur.

Autorité 60 pts
Légendaire. Ne peut être pris que par un Comte vampire Lamia.
La Capacité défensive et la Capacité offensive des figurines ordinaires dans l'unité du porteur **passent** à 6.

Duelliste éternel 60 pts
Les Attaques de corps à corps du porteur ignorent **Parade**, et doivent relancer leurs jets pour toucher et pour blesser ayant donné un résultat de '1'.

Seigneur des goules 60 pts
Légendaire. Ne peut être pris que par un Comte vampire Stryge.
Le porteur et les figurines ordinaires de son unité gagnent **Attaque empoisonnée**.

Chasseur de monstres 50 pts
Le porteur gagne **Blessures multiples (2, contre Taille 4-5)**.

Connaissance des arcanes 50 pts
Ne peut être pris que par un Magicien. Légendaire.
Le porteur choisit une seconde Voie de Magie ; il connaît un sort de cette Voie, en plus de ses autres sorts, choisis parmi le Sort d'apprenti ou les Sorts d'adepte (sorts n° 1 à 4), et n'est pas autorisé à choisir d'autres sorts de cette Voie (ignorez cette Voie pour ce qui concerne **Portes de l'au-delà**.)

Invocateur de l'orage 40 pts
Légendaire. Ne peut être pris que par un Comte vampire Vétala.
Toutes les unités à 12" de la figurine du porteur gagnent **Cible difficile (1)**.

Rage écarlate 40 pts
Légendaire. Ne peut être pris que par un Comte vampire Sangréal.
Le porteur gagne **Haine**, et ses jets de **Vampirisme** sont **maximisés**.

Horreur volante 35 pts
Ne peut être pris que par une figurine à pied.
La figurine gagne +2 en Vitesse de charge et en Mobilité, ainsi que **Course rapide** et **Vol**.

Regard envoûtant 30 pts
Le porteur gagne **Contact (-1 Att, -1 Off)**.
La pénalité due à cette règle ne s'applique qu'aux figurines de personnage.

Volonté implacable 30 pts
Lors du Choix de l'équipement et des capacités, désignez une unité alliée engagée dans le même combat que le porteur (*cela peut être sa propre unité*) : cette unité gagne **Tenace**, avec Durée : Fin du tour.

Mystères nocturnes 10 pts
Ne peut être pris que par un Apprenti magicien ou un Adepté magicien.
Les Voies de magie auxquelles le porteur a accès sont remplacées par : *Chamanisme* et *Sorcellerie*.

Forme bestiale gratuit
Ne peut être pris que par une figurine à pied.
La Taille de la figurine passe à 3, les dimensions de son socle passent à 40×40 mm, et elle gagne **Attaché (Engeances vampiriques et Ghasts)** et **Piétinement (1 touche)**.

Objets magiques

Enchantements d'arme

Moisson de la Faucheuse 90 pts
Enchantement : Arme de base.
La Force du porteur **passse** à 10, sa Pénétration d'armure **passse** à 10, il gagne **Attaque divine** et **Attaques psychiques**.

Vraie soif 45 pts
Ne peut être pris que par un Comte vampire ou un Courtisan vampire.
Enchantement : Arme de base.
+1 Fo, +1 PA, **Appétence impie** et **Vampirisme (3+)**.
Si la figurine du porteur est de Taille 4 ou 5, elle gagne **Vampirisme (5+)** au lieu de **Vampirisme (3+)**.

Enchantements d'armure

Légende du Roi noir 110 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
+1 Arm, **Ægide (4+)**.

Enchantements d'étendard

Bannière noire du Zagvozd 55 pts
Ne peut être pris que par une unité de Gardes des tertres ou de Chevaliers des tertres.
Les Attaques de corps à corps portées par les éléments de figurine ordinaires sans la propriété *Monture* dans l'unité du porteur gagnent +1 pour toucher.

Bannière de puissance funeste 50 pts
Ne peut être pris que par une Unité de base.
À chaque tour, si l'unité a été la cible d'au moins un sort allié lancé avec succès, elle gagne **Combat sur un rang supplémentaire**, avec Durée : Un tour.
De plus, pendant votre Phase de magie, tous les sorts ayant pour **seule** cible l'unité du porteur gagnent +1 à leur Jet de lancement.

Artéfacts

Bâton nécromantique 85 pts
Ne peut être pris que par un Magicien.
Le porteur gagne **Canalisation (1)** et peut lancer *Levez-vous ! (Sort héréditaire)* en tant que Sort lié (5+), avec les modifications suivantes : la Portée **passse** à 6", et il gagne le Type : Aura.

Couronne de la nuit 55 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-2.
Les attaques portées contre le porteur subissent une pénalité de -1 pour blesser.

Pendentif hypnotique 50 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
Le porteur et toutes les figurines ordinaires de Taille 1 ou 2 dans son unité gagnent **Parade**.

Gemme d'éternité 35 pts
Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3, ou par un Comte vampire ou un Courtisan vampire sur Revenant monstrueux.
La figurine gagne **Immunisé (Coup fatal)**. De plus, lorsqu'elle subit une blessure d'une attaque avec **Blessures multiples (X)**, réduisez de 1 le nombre de Points de vie perdus (*jusqu'à un minimum de 1*).

Médaille maudite 25 pts
Pendant les Sélections pré-partie, désignez une unité d'une seule figurine sur la liste d'armée de votre adversaire (*rappel : tous les personnages sont des unités d'une seule figurine*).
Le porteur gagne **Haine (figurine désignée)** et **Zèle (figurine désignée)**.

Objets magiques partagés

Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.

Enchantements d'arme

Dextérité surnaturelle	45 pts
Inscriptions mystérieuses	30 pts

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	100 pts
Garde fantomatique	30 pts

Enchantements de bouclier

Au crépuscule forgé	75 pts
---------------------	--------

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse	45 pts
---------------------	--------

Artéfacts

Masque du délire de sang	60 pts
Baguette de bataille	30 pts
Roche d'obsidienne	20 pts
Essence de libre-pensée	10 pts

Sort héréditaire

L'un des dons de la Soif est une extraordinaire affinité pour la magie nécromantique, qui fait des vampires des nécromanciens naturels dès l'instant où ils sont engendrés. Grâce aux âmes qu'il conserve, un seigneur de la nuit peut transformer n'importe quel cadavre proche en un réceptacle qu'il ramène continuellement à la non-vie, tout en ajoutant de nouvelles victimes à ses rangs.



Sort héréditaire

Levez-vous !

VL	Type	Durée
6+	Amélio. Portée 18" Réplicable	Instantané

Effet

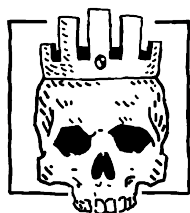
Pour chacune des cibles, choisissez :

- Les figurines ordinaires **ressuscitent** un nombre de PV égal à leur Rsr.
- Une figurine attachable **recupère** un nombre de PV égal à sa Rsr.

Les figurines suivantes ne peuvent pas **recupérer** plus de 2 PV par Phase de magie grâce à ce sort :

- Figurines de Taille 4-5 avec **Solitaire**.
- Personnages et **Plateformes de guerre**.

Structure de l'armée

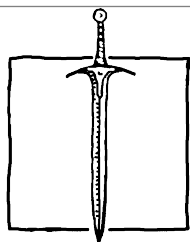


Personnages
max. 40 %

Les unités marquées



« Personnages » comptent dans cette catégorie.

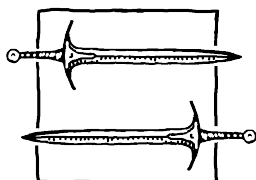


Base
min. 25 %

Les unités marquées



« Base » comptent dans cette catégorie.

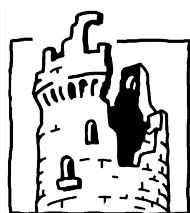


Spécial
aucune limite

Les unités marquées



« Spécial » comptent dans cette catégorie.



Âmes en peine
max. 20 %

Les unités marquées



« Âmes en peine » comptent dans cette catégorie.



Mort déferlante
max. 30 %

Les unités marquées



« Mort déferlante » comptent dans cette catégorie.

Personnages (max. 40 %)

Miroir sombre de l'aristocratie humaine, « Comte » est le rang le plus répandu parmi les hauts gradés du Conclave. Ayant conquis la mort elle-même, ces vampires à l'âge incommensurable cherchent à subjuguier les vivants comme les morts. En plus de leurs formidables capacités, nombre d'entre eux ont acquis un important pouvoir temporel sur les nations mortelles, bien souvent au nez et à la barbe de toute la société.



Comte vampire 280 pts

Figurine seule

Max. 700* pts
Courant

Socle 20×20 mm
Taille 1

*Le coût maximal de l'unité devient :

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	9	1	Autonome, Éveil (Zombies), Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	7	5	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Comte vampire	5	7	5	2	7	Vampirisme (6+), Armure métallique, Vampire

Options magiques

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Apprenti magicien

gratuit

Adepté magicien

100

Maître magicien

220



Évocation



Occultisme

Options

pts-

Doit prendre un ou deux Héritages du sang aucune limite

Portes de l'au-delà

20

Objets magiques

jusqu'à 200

Bouclier

5

Un seul choix :

Hallebarde

10

Paire d'armes

10

Arme lourde

20

Lance de cavalerie

20

Options de commandement

pts-

Général, Discipliné et Les morts se lèvent

35

Options de monture (un choix obligatoire)

pts-

Troupe légère

gratuit

Monture squelette

75

Monture spectrale

110

Revenant monstrueux (MD)†

140

Cortège des damnés†

300

Dragon zombie (MD)†

300

Terreur hurlante (MD) (figurines avec Stryge uniquement)†

300

Dragon zombie colossal (MD)†

440

Les individus occupant les rangs (ou « grades ») inférieurs du Conclave, collectivement connus sous le nom de « courtisans », rivalisent constamment entre eux pour monter en prestige et en puissance. Ne vous y trompez pas : même à un rang inférieur, tout vampire reste extrêmement dangereux, en raison de sa vitesse et de sa force accrues, d'autant plus que nombre d'entre eux sont aussi des mages compétents.



Courtisan vampirique

140 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention * est prise

Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine
	6"	8	1	Autonome, Éveil (Zombies), Instable, Mort-vivant, Sans peur

Défensif	PV	Déf	End	Arm
	3	6	4	2

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Courtisan vampirique	4	6	5	2	6	Vampirisme (6+), Armure métallique, Vampire

Options magiques	pts-	Options de commandement	pts-
Un seul choix :		Un seul choix :	
Apprenti magicien	50	Général et Les morts se lèvent	20
Adepté magicien	150	Grande Bannière	50



Évocation



Occultisme

Options	pts-	Options de monture (un choix obligatoire)	pts-
Doit prendre un ou deux Héritages du sang aucune limite		Troupe légère	gratuit
Objets magiques	jusqu'à 100	Monture squelette	75
Portes de l'au-delà	20	Monture spectrale	95
Bouclier	5	Revenant monstrueux* (MD)	200
Un seul choix :		Cortège des damnés*	280
Arme lourde	10		
Hallebarde	10		
Lance de cavalerie	10		
Paire d'armes	10		

Parmi les mortels condamnés à mourir un jour, certains exploitent toutes les possibilités offertes par les arts impies pour échapper à ce destin. Une lente corruption arcanique souille leur âme, et ils finissent par ressembler aux morts-vivants qu'ils commandent. Ils peuvent s'avérer des alliés ou des serviteurs utiles à un maître vampirique, ou diriger des forces de morts-vivants entièrement conçues par leurs soins.



Nécromancien

270 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à :

700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention * est prise

900 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Une monture avec la mention (MD) compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	7	1	Éveil (Squelettes, Zombies), Instable, Mort-vivant, Portes de l'au-delà, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nécromancien	1	3	3	0	3	Humain

Options magiques

pts-

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maître magicien

150



Alchimie



Cosmologie
(Liche
uniquement)



Évocation

Options

pts-

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Liche (Maître magicien uniquement)*

25

Options de commandement

pts-

Général et Les morts se lèvent

20

Options de monture (un choix **obligatoire**)

pts-

Troupe légère

gratuit

Monture squelette

20

Revenant monstrueux (MD) (Maître magicien uniquement)*

90

Charrette à cadavres*

210

Dragon zombie (MD) (Liche uniquement)†

280

Règles de figurine optionnelles

Liche : Si la figurine est de Taille 1-4, elle gagne **Régénération (5+)**.

Lorsque la figurine lance *Levez-vous !*, elle peut choisir de faire passer la portée du sort à 6" et de lui donner le Type : Aura (ce choix doit être déclaré au moment de choisir les cibles).

De plus, la figurine a accès à la *Cosmologie* en plus des Voies de magie auxquelles elle a normalement accès.

Partout dans le monde, de grands rois guerriers des temps jadis ont été enterrés dans de sinistres tombeaux. Par un cruel coup du destin, ces monarques se retrouvent désormais esclaves des caprices du nécromancien qui les a tirés de leur repos. Cependant, ils n'ont pas perdu leurs souvenirs d'anciennes gloires et de batailles oubliées depuis fort longtemps, et ils conservent une plus grande maîtrise d'eux-mêmes que la plupart des autres morts.



Roi des tertres

60 pts

Figurine seule

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	4"		8	1	Attaché, Discipliné, Frappe vengeresse, Instable, Mort-vivant, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	5	5	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Roi des tertres	3	5	4	1	4	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, Armure métallique, Squelette
Options				pts-	Options de commandement	
Objets magiques				jusqu'à 150	Doit choisir (un seul choix) :	
Un seul choix :					Capitaine	gratuit
Arme lourde				5	Général	10
Hallebarde				5	Grande Bannière	60
Lance de cavalerie				5	Options de monture (un choix obligatoire)	
Paire d'armes				5		
					Troupe légère	gratuit
					Monture squelette	20

Esprits tourmentés d'êtres pleurant la perte de leurs proches et refusant de quitter le Royaume mortel, les banshees peuvent être invoquées pour se venger des vivants. Accablées par le chagrin, leur cri perçant est la dernière chose que beaucoup de mortels entendent avant de rejoindre ces spectres dans la mort.



Banshee

150 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 20×20 mm

Taille 1

La Banshee compte à la fois dans les catégories « Âmes en peine » et « Personnages »

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	6"		5	1	Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère, Vol	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	3	0	Forme spectrale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Banshee	1	3	4	4	3	Broyage (1D3+1 touches, Fo 4, PA 1, Attaque magique, Fixe), Plainte funèbre, Esprit
Options				pts-		
Attaque au passage				10		

Armes de tir

Plainte funèbre : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Plainte funèbre	Auto	8"	1D6+2	4	1	Attaque magique, Fixe, Tir en marche forcée, Touche automatiquement

Montures de personnage

Faciles à relever, les carcasses de chevaux en décomposition peuvent continuer à servir même lorsqu'il n'en reste plus que des os. N'étant plus sensibles à la douleur ou aux blessures, ces destriers peuvent franchir des terrains bien plus difficiles que leurs homologues vivants.



Monture squelette

Banal

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Mouvement spectral		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture squelette	1	2	3	0	2	Attaque magique, <i>Monture, Squelette</i>

Les esprits des chevaux les plus puissants peuvent aspirer aux cavalcades même après leur mort : un souhait pouvant être exaucé par l'application de la nécromancie. Débarrassées de leurs dépouilles mortelles, ces bêtes fantomatiques peuvent désormais galoper à travers la brume elle-même.



Monture spectrale

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Mouvement spectral, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Monture spectrale	1	2	3	0	2	Attaque magique, <i>Esprit, Monture</i>



Charrette à cadavres

Courant

Socle 60×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	P	Aura nécromantique, Éveil (Squelettes, Zombies), Exclusif (Zombies, Squelettes), Guide des âmes* , Nul repos pour les damnés* , Plateforme de guerre		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+2	Régénération (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Horde chancelante (8)	1	1	3	0	1	Monture, Zombie
Châssis			4	1		Impact (1 touche), Assemblage

— Règles de figurine —

*voir profil de l'unité « Charrette à cadavres »



Cortège des damnés

Rare*

Socle 60×100 mm

Taille 4

*Pour chaque Cortège des damnés dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	P	Activité contre-nature* , Attaché, Autonome, Exclusif (alphaorderlistNestedZombies, Squelettes, Gardes des tertres, Goules), Horreur, Mouvement spectral, Plateforme de guerre			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Favorite (2)	2	5	5	2	5	Vampirisme (6+), Vampire
Nuée de fantômes	6	2	2	1	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Assemblage

— Règles de figurine —

* voir profil de l'unité « Cortège des damnés »



Terreur hurlante

Extraordinaire

Socle 100×150 mm

Taille 5

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».
De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	4	6	0	Régénération (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Terreur hurlante	4	4	5	2	2	Cri glaçant* , Hurlement glaçant* , Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture, Zombie</i>

— Règles de figurine —

* voir profil de l'unité « Terreur hurlante »

Les âmes qui résistent à la traversée du Voile par un désir obsessionnel de vengeance sont connues sous le nom de « revenants ». Ces esprits peuvent être particulièrement puissants lorsqu'on leur fait prendre possession d'un cadavre, et les vampires les réservent souvent aux réceptacles les plus redoutables, tels que de grandes bêtes mortes-vivantes, voire même les abominations de chairs assemblées dans les laboratoires nécromantiques.



Revenant monstrueux

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 4

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».
De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Revenant monstrueux	4	4	5	2	2	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture, Zombie</i>

— Options —

Revenant immense

pts—
10

— Règles de figurine optionnelles —

Revenant immense : le Revenant monstrueux gagne **Piétinement (1D3 touches)** et la taille de son socle passe à 60×100 mm.

Le pinacle de l'ambition nécromantique est la résurrection d'un dragon. Il est extrêmement ardu de trouver le corps d'une créature aussi redoutable, car les dragons meurent rarement, et le font alors généralement loin des regards indiscrets. Il faut ensuite lier un tel corps à une âme suffisamment puissante, ce qui n'est pas une mince affaire. Mais la récompense en est le contrôle total du plus grand prédateur du monde.



Dragon zombie

Extraordinaire* Socle 50×100 mm
Taille 5

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

*Pour chaque monture de Dragon zombie colossal dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	7	4	6	3	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Dragon zombie	6	4	6	3	2	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), <i>Bête, Monture, Zombie</i>

Non contents de réanimer un dragon, certains vampires s'efforcent de faire grossir encore plus ces colosses grâce à des expériences contre-nature. Un tel exploit est généralement impossible sans la collaboration de toute une loge du Conclave, mais le résultat est véritablement diabolique.



Dragon zombie colossal

Extraordinaire* Socle 100×150 mm
Taille 5

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

De plus, la monture compte dans la catégorie « Mort déferlante ».

*Pour chaque monture de Dragon zombie dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	5	6	3	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Drag. zom. col.	6	5	7	4	2	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), <i>Bête, Monture, Zombie</i>

Base (min. 25 %)

Hordes rampantes et gémissantes d'êtres récemment abattus, ces cadavres décérébrés peuvent submerger les vivants par le simple poids de leur nombre. Animés par l'âme de créatures simples, leurs instincts sont basiques et animaliers, ne cherchant qu'à saisir et à démembrer tout ce qu'ils rencontrent.



Zombies

150 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-80 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	2	2D6+4	Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	1	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Zombie	1	1	3	0	1	Zombie
Options d'état-major				pts-	Options d'état-major	
Musicien				10	Porte-étendard	
					pts-	
					10	

Les liens nécromantiques permettent aux restes squelettiques des morts de longue date de marcher à nouveau en un tas d'os immondes, appelés à se battre au nom d'un nouveau maître. Les vampires préfèrent généralement les squelettes d'anciens guerriers déjà armés, capables d'exécuter des actions militaires basiques, avec des âmes humaines pour les guider.



Squelettes

170 pts + 8 pts/fig. suppl.

20-60 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	4	1D6+4	Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Squelette	1	2	3	0	2	Armure légère, Squelette
Options				pts-	Options d'état-major	
Un seul choix :					Musicien	
Bouclier				gratuit	Porte-étendard	
Hallebarde				gratuit	Enchantement d'étendard	
Lance et Bouclier				gratuit	aucune limite	
					pts-	
					10	
					10	

Cadavres réanimés qui se nourrissent de la chair des vivants, ces créatures cauchemardesques sont dotées de l'âme de cruels prédateurs. Elles sont donc plus rapides et plus voraces que la plupart des morts-vivants, et leurs assauts frénétiques sont souvent renforcés par les toxines naturelles des cimetières que l'on trouve dans leur bouche en décomposition, arme de prédilection des goules.



Goules

180 pts + 15 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	6	1D6+4	Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Goule	2	3	3	0	4	Appétence impie, Attaque empoisonnée, Attaques de soutien (2), <i>Zombie</i>
Options			pts-	Options d'état-major		
Avant-garde* (max. 35 fig./unité)			2/figurine	Musicien		10
*Seulement si le Général a Stryge .				Porte-étendard		10

Les créatures nocturnes telles que les chauves-souris sont facilement contrôlées dans la mort par les praticiens des arts nécromantiques. En temps de guerre, elles forment de sombres nuages d'ailes et de dents, avides de sang, qui se jettent sur leurs cibles dans un tourbillon confus de créatures en mouvement, rendant la riposte d'autant plus difficile.



Nuées de chauves-souris

180 pts + 30 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	6"	4	1D6+4	Contact (-2 Off), Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Nuée de chauves-souris	6	2	2	1	2	Bête, <i>Zombie</i>

Formes réanimées de grands loups noirs qui rôdaient autrefois dans les sombres forêts du monde, ces créatures sont terrifiantes pour tout mortel. Même après la mort, la meute poursuit sa chasse, bondissant féroce-ment sur les proies malchanceuses avant de les entraîner vers une fin douloureuse. Les vampires sont particulière-ment friands de ces jouets canins.



Loups funestes

180 pts + 20 pts/fig. suppl.

8-15 fig.

Courant

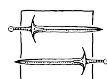
Socle 25×50 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	9"		3	1D3+4	Avant-garde, Course rapide, Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Loup funeste	2	3	3	1	3	Attaques de soutien (2), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Bête, Zombie</i>

Spécial (aucune limite)

Monstrueuses chauves-souris habitant les grottes des montagnes ou les greniers des châteaux abandonnés, ces buveuses de sang servent de chasseuses, d'éclaireuses et d'espionnes à leurs maîtres morts-vivants. Elles peuvent être tout aussi efficaces au combat, s'abattant sur les soldats ennemis au clair de lune, au moment même où leurs victimes se croient enfin en sécurité.



Chauves-souris géantes

95 pts + 10 pts/fig. suppl.

2-9 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	9"		5	1D6+4	Course rapide, Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	3	3	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chauve-souris géante	2	3	3	0	3	Bête, Zombie

Les nécromanciens ne se limitent pas à réanimer des cadavres de taille humaine pour exécuter leurs ordres. Avec assez de puissance arcanique, il est possible de faire renaître les cadavres de trolls, d'ogres ou de grandes bêtes sauvages. Tout comme les goules, ces créatures sont généralement animées par des âmes voraces et prédatrices, attaquant avec leurs gueules infectées par les bactéries de la décomposition, se révélant particulièrement difficiles à arrêter.



Ghasts

170 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-8 fig.

Courant

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr		Règles de figurine
	6"		6	1D3+1		Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	5	0		Régénération (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Ghast	3	3	4	1	2	Appétence impie, Attaque empoisonnée, <i>Zombie</i>

Options d'état-major	pts-	Options d'état-major	pts-
Musicien	10	Porte-étendard	10

Formant l'escorte de rois morts depuis longtemps, ces revenants font preuve d'une habileté et d'une férocité rarement vues chez les morts-vivants. Liés à jamais à leur maître, ils sont prêts à mourir une seconde fois pour le protéger. Leur équipement a beau être rouillé, leurs lames conservent un tranchant étonnant malgré les longues années.



Gardes des tertres

150 pts + 16 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

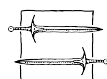
Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	7	1D3+4	Et tu retourneras à la cendre, Frappe vengeresse, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Garde des tertres	1	3	4	1	3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, Armure métallique, Squelette
Options				pts-	Options d'état-major	
Un seul choix :						pts-
Bouclier				1/figurine	Musicien	10
Hallebarde				3/figurine	Porte-étendard	10
Arme lourde				4/figurine	Enchantement d'étendard	aucune limite

Seuls les plus nobles et les plus prestigieux des guerriers d'autrefois montaient à cheval et étaient enterrés avec leur monture bien-aimée. Armés et cuirassés avec toute leur panoplie, leur corps et leur âme ont été préservés par d'anciens rituels. Aujourd'hui qu'ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes, ils sortent des tertres glacés sous l'impulsion d'une volonté qui n'est pas la leur, mus par un attrait familial pour le combat.



Chevaliers des tertres

160 pts + 30 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	8"	7	1D3+2	Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Frappe vengeresse, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	4	4	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier des tertres	1	3	4	1	3	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, Lance de cavalerie, Armure métallique, Squelette
Monture squelette	1	2	3	0	2	Attaque magique, Monture, Squelette
Options d'état-major				pts-		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard					aucune limite	

Ce char impie, tiré par des zombies et conduit par un apprenti nécromancien, a été fortifié magiquement pour lui permettre d'accomplir sa sinistre tâche de ramassage des cadavres. Sa présence agit comme un foyer de magie nécromantique, renforçant les liens des morts à proximité et les rendant encore plus difficiles à abattre.



Charrette à cadavres

260 pts

Figurine seule

Rare

Socle 60×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	0"	4"	7	1D3	Aura nécromantique, Éveil (Squelettes, Zombies), Exclusif (Squelettes, Zombies), Guide des âmes , Instable, Mort-vivant, Nul repos pour les damnés , Plateforme de guerre, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Régénération (4+)	
	4	3	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Maître des cadavres	1	3	3	0	3	Humain
Horde chancelante (8)	1	1	3	0	1	Monture, Zombie
Châssis			4	1		Impact (1 touche), Assemblage

Règles de figurine

Guide des âmes : La figurine peut lancer *Levez-vous !* en tant que Sort lié (5+), avec les modifications suivantes : la Portée **passse** à 6", et il gagne le Type : Aura.

Nul repos pour les damnés : Les figurines ordinaires dans les unités à 6" gagnent **Régénération (6+)**. De plus :

- Les Ghosts gagnent **Régénération (4+)** à la place.
- Les figurines comptant dans la catégorie « Base » gagnent **Régénération (+1, max. 5+)** lors de la première Manche de combat.

Pour se cacher du soleil, les vampires qui cherchent à voyager à la lumière du jour ont souvent recours à de sombres carrosses. Utilisant généralement des artifices pour se faire passer pour des voitures seigneuriales, ils révèlent toute leur splendeur mortelle lors des batailles en tant qu'engins de guerre. Dans les pays gouvernés par des vampires, la paysannerie se prosterne systématiquement au passage de tels carrosses.



Carrosse morbide

380 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	8"	4"	7	1	Autonome, Chenal impie , Course rapide, Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	5	4	Ægide (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cocher vampirique (2)	2	5	5	2	5	Vampirisme (3+), Armure métallique, Vampire
Nuée de fantômes	6	2	2	1	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Règles de figurine

Chenal impie : les unités alliées à 6" de la figurine gagnent la règle **Autonome**.

Options

Châssis rallongé 20 pts

Règles de figurine optionnelles

Châssis rallongé : la taille du socle du Carrosse morbide passe à 50×150 mm ; le nombre d'éléments de figurine « Nuée de fantômes » **passe** à (2).

Un rassemblement officiel de membres du Conclave est fièrement décrit comme un « Cortège des damnés ». Ces unités intimes peuvent réunir des amis fraternels, des rivaux ou même des amants, lesquels se battent ensemble trônant sur des chars tirés par des serviteurs fantomatiques. La dépravation totale du Conclave ainsi dévoilée peut saper la volonté de l'ennemi, tandis que les pouvoirs hypnotiques des vampires provoquent une envie de se soumettre.



Cortège des damnés

300 pts

Figurine seule

Rare*

Socle 60×100 mm

Taille 4

*Pour chaque monture de Cortège des damnés dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	4"	7	1	Activité contre-nature,	Attaché,	Autonome,
				Exclusif (Gardes des tertres, Goules, Squelettes, Zombies), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Plateforme de guerre, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	5	2	Ægide (5+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Favorite (3)	2	5	5	2	5	Vampirisme (6+), Vampire
Nuée de fantômes	6	2	2	1	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Assemblage

— Règles de figurine —

Activité contre-nature : les unités alliées à 6" d'au moins une figurine avec cette règle gagnent +2 en Capacité offensive et en Agilité.

Cette aimant de puissance nécromantique, contenant des reliques impies destinées à pervertir les rituels religieux des mortels, étend progressivement son action au-delà du Voile lorsqu'il est activé. Il permet aux âmes tourmentées de s'infiltrer dans le monde matériel et de nuire aux vivants, sous la direction d'un nécromancien qui se délecte des énergies spectrales ainsi libérées.



Autel de la non-vie

300 pts

Figurine seule

Rare

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	8"	4"	7	1	Autonome, Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Fouet des âmes , Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	3	5	2	Régénération (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Sombre cocher	2	3	4	4	2	Aura de non-vie , Déchaînement (+1 Fo, +1 PA), <i>Esprit</i>
Nuée de fantômes (1)	6	2	2	1	2	Attaque magique, <i>Esprit</i> , <i>Monture</i>
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>

Règles de figurine

Aura de non-vie : pendant votre Phase de tir, l'élément de figurine peut faire une Attaque de tir qui cible toutes les unités ennemies à 12" de la figurine (y compris celles qui sont engagées au combat ou qui se trouvent hors de son arc frontal ou hors de sa Ligne de vue).

Cette attaque peut être utilisée même si l'Autel est engagé au combat.

Chaque cible subit 1D6 touches de Force égale au numéro du Tour de jeu en cours (Force 1 pour le premier Tour de jeu, Force 2 pour le deuxième Tour de jeu, etc.) et Pénétration d'armure 2 (**Fixe**).

Fouet des âmes : la figurine peut lancer *Pentagramme de douleur* (sort n° 4 de l'*Occultisme*) en tant que Sort lié (3+).

Âmes en peine (max. 20 %)

Les âmes incapables de passer dans l'au-delà restent piégées dans le Royaume mortel, habitées par d'intenses sentiments de regret, de chagrin et de rage, et se rassemblent dans une amertume partagée à l'égard de tous ceux qui vivent encore. Si leur ancienne identité s'est estompée au fil du temps, certaines peuvent encore influencer sur le monde matériel, hantant les vivants et glaçant le sang dans leurs veines.



Nuées de fantômes

220 pts + 55 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	6"	4	1	Contact (-2 Dis, -1 Arm), Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	5	2	2	0	Forme spectrale, Perturbant (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés				
Nuée de fantômes	6	2	2	1	2
	Attaque magique, Esprit				

Âmes noires de juges corrompus, de bourreaux cruels et de nécromanciens refusant de quitter ce monde, les spectres sont des esprits malveillants qui cherchent à continuer à appliquer leur « justice » sur tous ceux qu'ils jugent indignes de la vie qu'ils ont eux-mêmes perdue.



Spectres

150 pts + 25 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine	
	6"	5	1	Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère, Vol	
Défensif	PV	Déf	End	Arm	
	1	3	3	0	Forme spectrale
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés				
Spectre	2	3	4	4	2
	Attaque magique, Déchaînement (+1 Fo, +1 PA), Esprit				

Options

Un seul choix :

Attaque au passage (1 touche)

Conclave de magiciens (2)

10/figurine

120

Conclave de magiciens

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- Cuivre fondu (Alchimie)
- Danse macabre (Évocation)
- Baiser de la Faucheuse (Évocation)
- Noirceur dévorante (Occultisme)

Spectres brandissant des torches montés sur des destriers ardents, tonnant dans le ciel nocturne pour collecter les âmes, ces cavaliers fantomatiques sont équipés par leurs maîtres vampiriques pour imiter les chasses sauvages des humains et des elfes. Enveloppés par des flammes surnaturelles, ils sèment la terreur dans le cœur de tous ceux qui croisent leur chemin.



Chasseurs spectraux

165 pts + 35 pts/fig. suppl.

5-10 fig.

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	8"		5	1	Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	3	0	Forme spectrale	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chasseur spectral	2	3	4	4	2	Attaque enflammée, Attaque magique, Déchainement (+1 Fo, +1 PA), <i>Esprit</i>
Monture fantomatique	1	2	3	0	2	Attaque magique, <i>Esprit, Monture</i>

Options

Un seul choix :

Attaque au passage (1 touche)

Conclave de magiciens (2)

15/figurine

120

Conclave de magiciens

L'unité choisit ses sorts dans la liste suivante :

- *Rires et pleurs* (Cosmologie)
- *Chœur des damnés* (Évocation)
- *Malédiction du sang* (Occultisme)
- *Sentiers illusoires* (Sorcellerie)

Mort déferlante (max. 30 %)

Ces chevaliers noirs s'en tiennent à une version corrompue de l'idéal chevaleresque, vêtus d'effroyables armures et montés sur des destriers putréfiés. Ceux qui ne parviennent pas à les égaler au combat sont dédaignés, tout juste bons à être piétinés, tandis que ceux qui se montrent à la hauteur sont jugés aptes à être consommés, voire initiés.



Chevaliers vampires

280 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	8"	7	1	Autonome, Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	5	4	4	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chevalier	2	5	5	2	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Vampirisme (6+), Lance de cavalerie, Armure métallique, Vampire
Monture morte-vivante	1	3	3	0	2	Monture, Zombie

Options d'état-major

Musicien

pts-

10

Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

aucune limite

Certains vampires qui ont maîtrisé l'art de la métamorphose peuvent s'attacher à leur forme bestiale, se refusant à reprendre une apparence humaine, tant et si bien qu'ils n'en sont même plus capables. Ces créatures de la nuit prennent souvent l'aspect d'humanoïdes massifs, semblables à des chauves-souris, qui s'abattent sur leurs proies dans une furie d'ailes, de serres et de crocs.



Engances vampiriques

230 pts + 80 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

Rare

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine		
	9"	8	1D3	Autonome, Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Engance vampirique	3	4	5	2	5	Fureur, Vampirisme (6+), Vampire

Un vampire qui ne cesse d'assouvir sa Soif et de se goinfrer dégénère peu à peu en un être vorace et affamé dont l'esprit est embrumé par une folie écarlate. Vigoureux, mais dépourvus de leur intelligence et de leur ruse d'antan, ces vampires ne sont plus que des bêtes dont la volonté peut être enchaînée à celle de seigneurs de la nuit plus puissants.



Varkolak

340 pts

Figurine seule

Inhabituel

Socle 50×50 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	8"		7	1	Autonome, Avant-garde, Course rapide, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	5	5	0	Régénération (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Varkolak	5	5	6	3	5	Déchaînement (Haine), Piétinement (1 touche), Vampirisme (3+), Bête

Assemblages d'os et de malice ramenés à la vie par des rituels nécromantiques, ces redoutables faucheurs planent au-dessus du champ de bataille, portés par leurs ailes desséchées, balançant de terribles faux ou faucilles pour moissonner les vivants. Ils sont les ombres sur la face de la lune, connus dans de nombreuses cultures comme les anges de la mort.



Faucheurs ailés

280 pts + 160 pts/fig. suppl.

2-4 fig.

Rare

Socle 50×75 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Rsr	Règles de figurine	
	6"		8	1D3	Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Vol	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	5	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Faucheur ailé	4	5	5	2	4	Coup fatal, Piétinement (1 touche), Statue

Options — pts —

Doit choisir (un seul choix) :

Hallebarde

gratuit

Paire d'armes

gratuit

Créatures ressemblant à des chauves-souris aux proportions draconiques, ces monstres vivent dans des contrées reculées et inhabitées, mais leurs cadavres sont recherchés par les vampires pour en faire de puissantes montures de guerre, en tant que plus hauts symboles du Conclave. Certains disent qu'ils sont réanimés avec les âmes de banshees, d'autres qu'ils possèdent une version améliorée du cri naturel des chauves-souris. Dans tous les cas, leurs cris sont horriblement douloureux, et mortels.



Terreur hurlante

420 pts

Figurine seule

Rare*

Socle 100×150 mm

Taille 5

*Pour chaque personnage de Taille 5 dans l'armée, ce nombre est réduit de 1.

Global	Cha / Mob	Dis	Rsr	Règles de figurine				
	8"	7	1	Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol				
Défensif	PV	Déf	End	Arm				
	7	4	6	0	Régénération (6+)			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés		
Terreur hurlante	4	4	5	2	2	Cri glaçant, Piétinement (1D6 touches),	Hurlement glaçant,	Bête, Zombie

Règles de figurine

Cri glaçant : au moment où l'élément de figurine alloue ses attaques, il peut choisir de ne porter aucune Attaque de corps à corps standard pour, à la place, faire une attaque de **Broyage (X* touches, Fo 9, PA 10, Attaque magique, Attaques psychiques, Fixe)**

* « X » étant égal au nombre de Points de vie actuel de la figurine.

Armes de tir

Hurlement glaçant : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Hurlement glaçant	Auto	8"	PV*	9	10	Attaque magique, Attaques psychiques, Tir en marche forcée, Touche automatiquement, Fixe *Le nombre de tirs est égal au nombre de Points de vie actuel de la figurine.

Feuille de référence

Personnages

Comte vampire	Cha / Mob	6"	Dis	9	Rsr	1	Autonome, Éveil (Zombies), Instable, Mort-vivant, Sans peur				
Taille 1	PV	3	Déf	7	End	5	Arm	2			
Comte vampire	Att	5	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	7	Vampirisme (6+), Armure métallique, Vampire
Courtisan vampirique	Cha / Mob	6"	Dis	8	Rsr	1	Autonome, Éveil (Zombies), Instable, Mort-vivant, Sans peur				
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	4	Arm	2			
Courtisan vampirique	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	6	Vampirisme (6+), Armure métallique, Vampire
Nécromancien	Cha / Mob	4"	Dis	7	Rsr	1	Éveil (Squelettes, Zombies), Instable, Mort-vivant, Portes de l'au-delà, Sans peur				
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	0			
Nécromancien	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3	Humain
Roi des tertres	Cha / Mob	4"	Dis	8	Rsr	1	Attaché, Discipliné, Frappe vengeresse, Instable, Mort-vivant, Sans peur				
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	5	Arm	2	Bouclier		
Roi des tertres	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	4	Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, Armure métallique, Squelette
Banshee	Cha / Mob	6"	Dis	5	Rsr	1	Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère, Vol				
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	3	Arm	0	Forme spectrale		
Banshee	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	4	Agi	3	Broyage (1D3+1 touches, Fo 4, PA 1, Attaque magique, Fixe), Plainte funèbre, Esprit

Montures de personnage

Monture squelette	Cha / Mob	8"	Dis	P	Course rapide, Mouvement spectral						
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2			
Monture squelette	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Monture, Squelette
Monture spectrale	Cha / Mob	8"	Dis	P	Course rapide, Mouvement spectral, Troupe légère, Vol						
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Monture spectrale	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Charrette à cadavres	Cha	0"	Mob	4"	Dis	P	Aura nécromantique, Éveil (Squelettes, Zombies), Exclusif (Zombies, Squelettes), Guide des âmes*, Nul repos pour les damnés*, Plateforme de guerre				
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+2	Régénération (4+)		
Horde chancelante (8)	Att	1	Off	1	Fo	3	PA	0	Agi	1	Monture, Zombie
Châssis					Fo	4	PA	1	Impact (1 touche), Assemblage		
Cortège des damnés	Cha / Mob	4"	Dis	P	Activité contre-nature*, Attaché, Autonome, Exclusif (alphaor-derlistNestedZombies, Squelettes, Gardes des tertres, Goules), Horreur, Mouvement spectral, Plateforme de guerre						
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	2	Ægide (5+)		
Favorite (2)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Vampirisme (6+), Vampire
Nuée de fantômes	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2	Impact (1D6 touches), Assemblage		
Terreur hurlante	Cha / Mob	8"	Dis	P	Course rapide, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol						
Taille 5	PV	7	Déf	4	End	6	Arm	0	Régénération (5+)		
Terreur hurlante	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Cri glaçant*, Hurlement glaçant*, Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture, Zombie
Revenant monstrueux	Cha / Mob	8"	Dis	P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol						
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4			
Revenant monstrueux	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Attaque empoisonnée, Coup fatal, Piétinement (1 touche), Bête, Monture, Zombie
Dragon zombie	Cha / Mob	7"	Dis	P	Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol						
Taille 5	PV	7	Déf	4	End	6	Arm	3	Perturbant (1)		
Dragon zombie	Att	6	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	2	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), Bête, Monture, Zombie

Drag. zom. col.	<i>Cha / Mob</i>	7"	<i>Dis</i>	P	Course rapide, Les grands esprits se rencontrent, Solitaire, Terreur, Vol				
Taille 5	<i>PV</i>	8	<i>Déf</i>	5	<i>End</i>	6	<i>Arm</i>	3	Perturbant (1)
Drag. zom. col.	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	5	<i>Fo</i>	7	<i>PA</i>	4	Piétinement (1D6 touches), Souffle (Fo 3, PA 2), <i>Bête, Monture, Zombie</i>

Base

Zombies	<i>Cha / Mob</i>	4"	<i>Dis</i>	2	<i>Rsr</i>	2D6+4	Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Taille 1	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	1	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	0	
Zombie	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	1	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 1 <i>Zombie</i>
Squelettes	<i>Cha / Mob</i>	4"	<i>Dis</i>	4	<i>Rsr</i>	1D6+4	Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Taille 1	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	2	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	1	
Squelette	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 2 <i>Armure légère, Squelette</i>
Goules	<i>Cha / Mob</i>	4"	<i>Dis</i>	6	<i>Rsr</i>	1D6+4	Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Taille 1	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	4	<i>Arm</i>	0	
Goule	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 4 Appétence impie, Attaque empoisonnée, Attaques de soutien (2), <i>Zombie</i>
Nuées de chauves-souris	<i>Cha / Mob</i>	6"	<i>Dis</i>	4	<i>Rsr</i>	1D6+4	Contact (-2 Off), Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Taille 0	<i>PV</i>	5	<i>Déf</i>	2	<i>End</i>	2	<i>Arm</i>	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)
Nuée de chauves-souris	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	2	<i>Fo</i>	2	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i> 2 <i>Bête, Zombie</i>
Loups funestes	<i>Cha / Mob</i>	9"	<i>Dis</i>	3	<i>Rsr</i>	1D3+4	Avant-garde, Course rapide, Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire		
Taille 1	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	0	
Loup funeste	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i> 3 Attaques de soutien (2), Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Bête, Zombie</i>

Spécial

Chauves-souris géantes	<i>Cha / Mob</i>	9"	<i>Dis</i>	5	<i>Rsr</i>	1D6+4	Course rapide, Décérébré, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Tirailleur, Troupe légère, Vol		
Taille 1	<i>PV</i>	2	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	3	<i>Arm</i>	0	Cible difficile (1)
Chauve-souris géante	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 3 <i>Bête, Zombie</i>
Ghasts	<i>Cha / Mob</i>	6"	<i>Dis</i>	6	<i>Rsr</i>	1D3+1	Et tu retourneras à la cendre, Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Taille 3	<i>PV</i>	3	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	5	<i>Arm</i>	0	Régénération (5+)
Ghast	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i> 2 Appétence impie, Attaque empoisonnée, <i>Zombie</i>
Gardes des tertres	<i>Cha / Mob</i>	4"	<i>Dis</i>	7	<i>Rsr</i>	1D3+4	Et tu retourneras à la cendre, Frappe vengeresse, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Instable, Mort-vivant, Sans peur		
Taille 1	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	4	<i>Arm</i>	2	
Garde des tertres	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i> 3 Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, <i>Armure métallique, Squelette</i>
Chevaliers des tertres	<i>Cha / Mob</i>	8"	<i>Dis</i>	7	<i>Rsr</i>	1D3+2	Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Frappe vengeresse, Garde du corps (Général, Roi des tertres), Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur		
Taille 2	<i>PV</i>	1	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	4	<i>Arm</i>	4	Bouclier
Chevalier des tertres	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	<i>Agi</i> 3 Attaque magique, Blessures multiples (2, contre Taille 1-2), Coup fatal, Lance de cavalerie, <i>Armure métallique, Squelette</i>
Monture squelette	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 2 Attaque magique, <i>Monture, Squelette</i>
Charrette à cadavres	<i>Cha</i>	0"	<i>Mob</i>	4"	<i>Dis</i>	7	<i>Rsr</i>	1D3	Aura nécromantique, Éveil (Squelettes, Zombies), Exclusif (Squelettes, Zombies), Guide des âmes, Instable, Mort-vivant, Nul repos pour les damnés, Plateforme de guerre, Sans peur
Taille 4	<i>PV</i>	4	<i>Déf</i>	3	<i>End</i>	4	<i>Arm</i>	2	Régénération (4+)
Maître des cadavres	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 3 <i>Humain</i>
Horde chancelante (8)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	1	<i>Fo</i>	3	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i> 1 <i>Monture, Zombie</i>
Châssis					<i>Fo</i>	4	<i>PA</i>	1	Impact (1 touche), <i>Assemblage</i>

Carrosse morbide	Cha	8"	Mob	4"	Dis	7	Rsr	1			Autonome, Chenal impie, Course rapide, Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	4			Ægide (4+)
Cocher vampirique (2)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Vampirisme (3+), Armure métallique, Vampire
Nuée de fantômes	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6+1 touches), Assemblage
Cortège des damnés	Cha / Mob		4"		Dis	7	Rsr	1			Activité contre-nature, Attaché, Autonome, Exclusif (Gardes des tertres, Goules, Squelettes, Zombies), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Plateforme de guerre, Sans peur
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	2			Ægide (5+)
Favorite (3)	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Vampirisme (6+), Vampire
Nuée de fantômes	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage
Autel de la non-vie	Cha	8"	Mob	4"	Dis	7	Rsr	1			Autonome, Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Fouet des âmes, Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	3	End	5	Arm	2			Régénération (4+)
Sombre cocher	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	4	Agi	2	Aura de non-vie, Déchaînement (+1 Fo, +1 PA), Esprit
Nuée de fantômes (1)	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage

Âmes en peine

Nuées de fantômes	Cha / Mob	6"			Dis	4	Rsr	1			Contact (-2 Dis, -1 Arm), Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère
Taille 1	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0			Forme spectrale, Perturbant (1)
Nuée de fantômes	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Attaque magique, Esprit
Spectres	Cha / Mob	6"			Dis	5	Rsr	1			Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère, Vol
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			Forme spectrale
Spectre	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	4	Agi	2	Attaque magique, Déchaînement (+1 Fo, +1 PA), Esprit
Chasseurs spectraux	Cha / Mob	8"			Dis	5	Rsr	1			Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Exclusif (Forme spectrale), Horreur, Instable, Mort-vivant, Mouvement spectral, Sans peur, Troupe légère
Taille 2	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	0			Forme spectrale
Chasseur spectral	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	4	Agi	2	Attaque enflammée, Attaque magique, Déchaînement (+1 Fo, +1 PA), Esprit
Monture fantomatique	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2	Attaque magique, Esprit, Monture

Mort déferlante

Chevaliers vampires	Cha / Mob	8"			Dis	7	Rsr	1			Autonome, Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur
Taille 2	PV	2	Déf	5	End	4	Arm	4			Bouclier
Chevalier	Att	2	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	5	Charge dévastatrice (+1 Att), Vampirisme (6+), Lance de cavalerie, Armure métallique, Vampire
Monture morte-vivante	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2	Monture, Zombie
Engances vampires	Cha / Mob	9"			Dis	8	Rsr	1D3			Autonome, Course rapide, Frénésie, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Troupe légère, Vol
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	4	Arm	0			
Engance vampirique	Att	3	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	5	Fureur, Vampirisme (6+), Vampire
Varkolak	Cha / Mob	8"			Dis	7	Rsr	1			Autonome, Avant-garde, Course rapide, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Troupe légère
Taille 4	PV	5	Déf	5	End	5	Arm	0			Régénération (4+)
Varkolak	Att	5	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	5	Déchaînement (Haine), Piétinement (1 touche), Vampirisme (3+), Bête
Faucheurs ailés	Cha / Mob	6"			Dis	8	Rsr	1D3			Course rapide, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Vol
Taille 4	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	4			
Faucheur ailé	Att	4	Off	5	Fo	5	PA	2	Agi	4	Coup fatal, Piétinement (1 touche), Statue

Terreur hurlante	Cha / Mob	8"	Dis	7	Rsr	1	Course rapide, Et tu retourneras à la cendre, Indiscipliné, Instable, Mort-vivant, Sans peur, Solitaire, Terreur, Troupe légère, Vol				
Taille 5	PV	7	Déf	4	End	6	Arm	0	Régénération (6+)		
Terreur hurlante	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	2	Cri glaçant, Hurlement glaçant, Piétinement (1D6 touches), Bête, Zombie

Résurrection

1	Personnages, Cortège des damnés, Autel de la non-vie, Carrosse morbide, figurines d'Âmes en peine, Terreur hurlante, Chevaliers vampires, Varkolak
1D3	Faucheurs ailés, Engeances vampiriques, Charrette à cadavres
1D3+1	Ghasts
1D3+2	Chevaliers des tertres
1D3+4	Loups funestes, Gardes des tertres
1D6+4	Squelettes, Goules, Nuées de chauves-souris, Chauves-souris géantes
2D6+4	Zombies