

CONCLAVE SYLVANIENE

La liste qui suit décrit les règles, pouvoirs, objets magiques et les troupes que peuvent contenir votre armée. Cette liste doit être utilisée avec le livre d'armée *Conclaves Vampiriques The 9th Age*.

LIGNÉE DES ARISTOCRATES

Une armée des *Conclaves Vampiriques* doit représenter la **Dynastie Von Karnstein**. Dans ce cas, tous les Dynastes Vampires, Comtes Vampires et Barons Vampires de l'armée gagnent l'amélioration correspondant à la Dynastie Von Karnstein. **Notez que cette amélioration est alors gratuite.**

POUVOIRS DYNASTIQUES

Terre Natale.....20 pts

Le Vampire gagne les règles spéciales *Résistance à la magie (1)*, *Vampirique (5+)*.

Maître Escrimeur.....30 pts

Le Vampire peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés mais doit utiliser une Arme de base non-magique.

Forme Spectrale.....55 pts

Figurine à pied uniquement. Le Vampire gagne la règle spéciale *Ethérée*.

OBJETS MAGIQUES

Les Vampires peuvent prendre les objets suivants :

Talismans

Anneau des Von Karnstein.....70 pts

Le porteur gagne +1 point de Vie et une *Sauvegarde Invulnérable (4+)*.

Arme magique

Lame de l'Effroi.....50 pts

Type : Arme de base. Le porteur gagne la règle spéciale *Terreur*.

Objets enchantés

Calice de Sang.....35 pts

Au début de chacun de vos tours de Jeu, le porteur récupère 1 Point de Vie précédemment perdu.

Bannières magiques

Étendard de Tapelnofh.....60 pts

Toutes les unités à 12" du porteur peuvent relancer 1 dé quand elles sont affectées par l'Adjuduration des Morts ou la Conscriptio Profanatoire de la Discipline de la Nécromancie. Notez que vous devez accepter le second résultat même s'il est pire.

STRUCTURE DE L'ARMÉE

Votre armée peut inclure uniquement les unités suivantes et sont réparties comme suit :

SEIGNEURS

- Dynaste Vampire (*nouveau personnage*)
- Comte Vampire

HEROS

- Baron Vampire
- Roi des Tertres
- Apparition Lugubre

MONTURES DE PERSONNAGES

- Monture Squelette
- Monture Spectrale
- Revenant Monstrueux
- Dragon Zombie (unique)

UNITES DE BASE

- Zombies (Options : Paire d'armes.....2pt/fig.)
- Squelettes (Options : Echanger le bouclier contre une Arbalète.....2pt/fig.)
- Loups Sinistres
- Essaims de Chauves-Souris
- Grandes Chauves-Souris

UNITES SPECIALES

- Gardes des Tertres (Options : Armure de plates.....2pts/fig.)
- Progéniture Vampirique
- Horde de Spectres
- Carrosse Impie

UNITES RARES

- Chevaliers des Tertres (Options : Armure de plates.....4pts/fig.)
- Apparitions Vagabondes
- Varkolak

SEIGNEURS

Dynaste Vampire (Unique).....315 pts

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Socle
6	7	5	5	5	4	8	5	10	Infanterie	20x20 mm

Règles spéciales Vampiriques :

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

Règles spéciales :

Sombre Réveil (Zombies).

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 2. Génère ses sorts dans la Discipline de la Nécromancie, des Ombres ou de la Mort.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3.....65 pts

Montures :

Monture Squelette.....20 pts
 Monture Spectrale.....55 pts
 Revenant Monstrueux.....70 pts
 Dragon Zombie.....270 pts

Options :

Objets Magiques..... jusqu'à 100 pts

Un seul choix :

Un seul Pouvoir Dynastique.....pas de limite

Un seul Pouvoir Dynastique Ancien....pas de limite

Bouclier.....5 pts

Armure Légère.....5 pts

Armure Lourde.....10 pts

Armure de plates.....20 pts

Arme (un seul choix) :

Paire d'armes.....10 pts

Hallebarde.....15 pts

Arme Lourde.....20 pts

Lance de Cavalerie.....20 pts

SCÉNARIO

Le scénario qui suit ne peut être joué que si l'un des joueurs possède une liste Conclave Sylvania.

Étapes de la préparation

1 Décidez de la taille de la partie.

2 Montrez-vous vos listes d'armée.

3 Décorez le champ de bataille.

4 Déterminez le type de déploiement.

5 Appliquez l'objectif secondaire suivant :

Après avoir déterminé les zones de déploiement, le joueur Conclave Sylvania place 2 pions tombeaux (1"), plus 1 pion pour chaque personnage avec la règle *Vampirique* que contient son armée, en respectant les conditions suivantes :

- Aucun pion ne peut se trouver à moins de 6" d'un autre.
- Au moins la moitié (arrondi au supérieur) des pions doivent être placés dans aucune zone de déploiement des joueurs.
- Aucun pion ne peut être placé dans la zone de déploiement de votre adversaire.

Lorsque tous les pions sont placés, le joueur Conclave Sylvania les fait dévier de 1d6*2" dans une direction aléatoire. En cas de Hit le pion ne bouge pas. Si un pion sort de la table ou touche un Terrain Infranchissable retiré le du jeu.

À la fin de la partie vous gagnez 50 points de victoire additionnels pour chaque Unités de Capture à moins de 3" pion (chaque unité ne peut capturer qu'1 seul objectif); de plus Le joueur qui capture le plus de pion remporte l'objectif secondaire.

6 Déterminez les zones de déploiement.

7 Générez les sorts.

8 Déployez-vous.