

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Marée de Vermine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 19 mai 2016
VF 2.0



Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu arrive à la fin de son **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** » finale, dont le but est de repérer toute erreur qui a pu nous échapper. N'hésitez pas à nous aider à les trouver ! Ce livre d'armée n'est utilisable qu'en compagnie du livre de Règles et du livre de Magie.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | • « Mammstein » |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | |

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Masse Vermineuse

Les unités non en fuite composées uniquement de figurines avec cette règle ajoutent +1 à leur Commandement pour chacun de leurs Rangs Complets après le premier, jusqu'à un maximum de +3. Cette règle ne peut pas être utilisée pour modifier le Commandement distribué par la règle Présence Charismatique, mais le Commandement reçu par cette règle peut être modifié grâce à la règle Masse Vermineuse de l'unité. De plus, si toutes les figurines d'une unité disposent de cette règle, elles ajoutent +1 à leur distance de fuite.

On Tire Dans l'Tas !

La figurine peut utiliser des Armes de Tir n'utilisant pas de gabarit contre une unité ennemie engagée au corps à corps avec des unités alliées, si ces dernières sont de type Infanterie ou Nuée. Ignore les unités impliquées dans le combat pour les Couverts. Effectuez les jets pour toucher normalement, puis pour chaque touche, lancez un dé. Sur un résultat de 4+, la cible est touchée. Dans le cas contraire, la touche est attribuée au hasard à une des unités alliées engagée.

Sans Honneur

Le Personnage ne peut pas être choisi par l'adversaire comme étant la figurine refusant un Défi.

État de Transe (X)

La Plateforme de Guerre ainsi que l'unité qu'elle a rejointe gagnent la règle Immunisé à la Psychologie. La Plateforme de Guerre ne peut rejoindre que des unités du type X précisé entres parenthèses. Elle doit être déployée dans une de ces unités et ne doit jamais la quitter.

Déjà Pourri

Les Attaques Toxiques subissent un malus de -2 pour blesser la figurine.

Ils Sont Encore Là ?! (X)

L'unité peut utiliser les Rangs Complets d'une unité de type X précisé entres parenthèses à moins de 6'' comme s'il s'agissait des siens lors du calcul du bonus en Commandement de la règle Masse Vermineuse.

Munitions Instables

Quand la figurine subit un Incident de Tir, utilisez la table suivante plutôt que la table usuelle des Incidents de Tir.

1 ou moins	Explosion !
-------------------	--------------------

Aucun tir n'est effectué. Déplacez la figurine de 1D6'' dans une direction aléatoire. Si elle touche une unité lors de ce déplacement, cette dernière subit 1D6 touches de Force 5. Retirez ensuite la figurine comme perte.

2 à 3	Défaillance
--------------	--------------------

Aucun tir n'est effectué. La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

4 à 5	Surcharge
--------------	------------------

Pivotez la figurine dans une direction aléatoire, puis tirez une demi-droite depuis le centre de la figurine dans cette direction. Si l'arme de tir est :

- une Équipe d'Armes, le tir est résolu contre la première unité rencontrée sur la ligne, si elle est effectivement à portée et dans le champ de vision de la Équipe d'Armes. Faites les jets pour toucher et résolvez l'attaque normalement.
- un Canon Foudroyant ou une Roue Broyeuse, le tir est remplacé par un gabarit de ligne de 6D6'' le long de la demi-droite. Chaque figurine touchée par le gabarit, hormis la figurine à l'origine de l'incident, subit une touche de Force 10 avec les règles Attaques Foudroyantes et Attaques Magiques.

6	À plat
----------	---------------

Le tir est effectué normalement. Une Roue Broyeuse tire à Force 10, et un Canon Foudroyant compte comme ayant obtenu un 'Touché'. L'arme est ensuite considérée comme détruite et ne peut plus être utilisée de la partie. Si la figurine est une Équipe d'Armes, retirez-la comme perte.

ARMURERIE

Armes de Tir

Fronde

Portée 18'', Force 3, Tir Rapide.

Grenade-Moutarde

Portée 12'', Attaques Magiques, Perforant (6), Tir de Volée, Tir Rapide.

Les touches faites avec cette arme blessent toujours sur 4+. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Pistolet Rat

Portée 12'', Force 5, Attaques Magiques, Perforant (1), Tir Rapide.

Compte comme une Paire d'Armes au corps à corps.

Jezail

Portée 36'', Force 6, Attaques Magiques, Encombrant, Perforant (1).

Ne subit jamais de pénalité pour toucher de Longue Portée. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Gatling

Portée 24'', Force 4, Attaques Magiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6x2) ou Tirs Multiples (3D6x2) au choix du joueur.

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Mortier Toxique

Portée 18'', Attaques Magiques, Attaques Toxiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tir de Volée, Tirs Multiples (2D6x2).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Lance-Napalm

Portée 12'', Force 5, Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Blessures Multiples (1D3), Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples, à son mouvement, à un Couvert ou encore à un tir sur des Tirailleurs. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Armes de Corps à Corps

Fléau de la Peste

Type : Fléau. La figurine doit faire une Attaque Spéciale supplémentaire contre une figurine ennemie en contact socle à socle. Elle se fait à Initiative 10, touche automatiquement et dispose de la règle Attaques Toxiques.

Déchiqueteur de Corps

Type : Arme de Base. La figurine gagne les règles Attaques de Broyage (2D6) et Touches d'Impact (2D6). Les touches qui en résultent sont résolues avec Force 4 et la règle Perforant (1).

Autres Équipements

Arme Caudale

Lorsqu'il utilise une arme standard, le porteur gagne +1 Attaque.

Éclat Noir

Une seule utilisation. Lorsqu'il lance un sort non lié à un Objet de Sort, le porteur peut utiliser un seul Éclat Noir, avant de lancer les Dés de Pouvoir. Toute tentative de Dissipation de ce sort subira un malus de -1D3 sur son jet. Sur un '1' naturel est obtenu sur ce dé, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Breuvage d'Éclat Noir

Avant la bataille et après le déploiement, avant de savoir qui joue en premier, lancez 1D6 pour chaque unité de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines abritant au moins un Personnage avec cette amélioration. Le porteur et les figurines de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines de l'unité gagnent les règles ci-dessous correspondant au résultat du jet pour la durée de la partie. Le porteur ne peut jamais quitter son unité.

- 1-2 : Attaques Empoisonnées et Stupidité.
- 3-4 : Charge Tonitruante.
- 5-6 : Réflexes Foudroyants. L'unité subit immédiatement 1D6 touches de Force 4 avec la règle Perforant (6).