

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Livre de Règles

Beta v0.99.9 - 7 août 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

Table des matières

1 Introduction	2	Jeu au tour par tour	7	5 Caractéristiques	13
Qu'est-ce que BF : Le 9 ^e Âge ?	2	Les dés	8	Profil de caractéristiques	13
Note des traducteurs	3	Gabarits	9	Test de caractéristique	13
L'échelle du jeu	4				
2 Figurines, unités et formations	5	4 Logistique du champ de bataille	11	6 Préparer une partie	15
Figurines	5	Mesurer les distances	11	Construire votre liste d'armée	15
Unités	5	Ligne de vue	11	Restrictions	16
		Règle du pouce d'écart	12	Patrouilles et grandes armées	17
3 Principes généraux	7	Bords de table	12	Liste d'armée ouverte ?	18
				7 Séquence pré-partie	19

1 Introduction

1.1 Qu'est-ce que BF : Le 9^e Âge ?

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, souvent raccourci en Le 9^e Âge ou T9A pour les anglophones, est un jeu de figurines créé par la communauté. Il met en scène deux armées qui s'affrontent dans un fracas épique pour le pouvoir ou la survie. Chaque armée peut être composée de simples soldats à pied, d'archers talentueux, de chevaliers en armure, de puissants sorciers, de héros légendaires, de monstres terrifiants, de gigantesques dragons, et bien plus encore. Le jeu se joue sur un champ de bataille de 4' par 6' (soit environ 1,20 m par 1,80 m) avec des dés à six faces pour déterminer le succès d'actions comme charger dans la mêlée, tirer des flèches ou lancer des sorts.

Toutes les règles du jeu, ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvés et donnés ici :

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

Pour aider les anciens joueurs dans leur transition, les changements les plus importants par rapport à la huitième édition sont colorés comme ce paragraphe.

1.2 Note des traducteurs

L'unité de mesure dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est le pouce anglais, ou « pouce technique international », et se note ". Il vaut exactement 2,54 cm. Toutes les distances et portées sont indiquées et mesurées en pouces. Le pied, noté ', vaut 12 pouces. Ce système d'unités, originaire du Moyen-Âge, est encore utilisé aujourd'hui dans quelques régions du monde comme les États-Unis ou le Royaume-Uni, berceau de ce jeu.

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.

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 !

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| - « AEnoriel » | - « Bigfish » | - « Iluvatar » |
| - « Anglachel » | - « Eru » | - « Mammstein » |
| - « Astadriel » | - « Gandarin » | - « Shlagrabak » |
| - « Batcat » | - « Groumbahk » | - et beaucoup d'autres ... |

1.3 L'échelle du jeu

Jouer à un jeu de figurines est souvent un exercice d'abstraction, en particulier lorsqu'il s'agit d'un jeu de batailles de masse comme Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge. Il n'y a donc pas d'échelle recommandée lors d'une partie : une figurine pourrait représenter un seul, une douzaine, ou même une centaine de guerriers. Même si les joueurs sont encouragés à interpréter cette échelle comme ils le souhaitent, les distances utilisées dans les règles ne semblent pas réalistes en comparaison de la taille des figurines utilisées pour le jeu. L'échelle des figurines utilisées pour Le 9^e Âge est environ de 1/72. On peut en déduire qu'1" dans le jeu correspondrait à peu près à 1,5 m dans la réalité. Une figurine typique de taille humaine a une valeur de mouvement de 4", ce qui signifie qu'en une phase de mouvement, elle se déplacerait de seulement 6 m (ou 12 m en cas de marche forcée). De même, une arme de tir telle qu'un arc long a une portée de 30" dans le jeu, ce qui équivaldrait environ à 45 m. Cela représente à peine 20 % de la portée historique de ces armes, d'environ 250 m.

Par exemple, les joueurs pourraient se servir de la portée réelle d'un arc long pour déterminer approximativement la distance qu'1" représente dans le jeu. Ainsi, 1" représenterait un peu plus de 8 m, ce qui serait plus proche des distances prises en considération en écrivant les règles de ce jeu.

De même que nous pouvons imaginer que les combattants du jeu sont en réalité plus petits que les figurines qui les personnifient, une figurine ne représente pas forcément un seul guerrier. Par abstraction, nous pourrions envisager qu'une unité de 10 guerriers d'élite elfes représente exactement 10 elfes, ou davantage : 20, 50, ou même 100. Une unité de 10 gobelins gringalets pourrait représenter seulement 10 gobelins, ou plus probablement un groupe de 100, 200 ou 500 avortons. On peut alors se poser la question des personnages et des monstres. Ces figurines sont faites pour incarner des individus exceptionnels et des créatures puissantes qui valent des régiments entiers à elles seules. Si cela facilite les choses, on peut supposer que la figurine d'un personnage représente non seulement cet individu, mais aussi ses gardes du corps et le personnel qui ne manqueraient pas de l'escorter sur le champ de bataille.

De façon semblable, les éléments de décor peuvent être interprétés comme une représentation exacte de ce qu'ils sont dans le jeu, ou être les représentations visuelles de paysages bien plus vastes. Ainsi, un bosquet d'arbres peut évoquer une forêt entière, un ruisseau correspondre à une large rivière, une maison à un hameau, et une tour à un fort.

L'échelle de temps, quant à elle, est à notre avis encore plus arbitraire que l'échelle matérielle du jeu. Les déplacements durant la phase de mouvement pourraient prendre plusieurs minutes de temps réel, alors que les sorts et les tirs pourraient être des événements quasi-instantanés. Le combat féroce de deux unités au corps à corps pourrait ne durer que quelques battements de cœur, tandis qu'un défi entre deux puissants personnages pourrait être un combat prolongé sur plusieurs minutes ou davantage. Ainsi, aucune mesure de temps quantitative ne peut réellement être associée à un tour ou à une phase de jeu.

Nous ne voulons pas imposer aux joueurs une façon d'imaginer leurs affrontements, ou combien d'individus chaque figurine est censée représenter ; mais nous pensons que la conversion simple d'1" en environ 10 m est une interprétation cohérente de la taille du jeu que nous avons créé. Une partie de taille moyenne sera jouée sur une table de 72" par 48", soit environ 1,80 m par 1,20 m, ce qui représente une zone d'environ 700 m par 500 m, l'équivalent de 50 terrains de football. Au Moyen-Âge, la période historique la plus proche de notre monde fantastique, cela correspondrait à un champ de bataille de taille moyenne, où deux armées de quelques centaines à quelques milliers de soldats auraient pu se rencontrer.

2 Figurines, unités et formations

2.1 Figurines

Les figurines représentent des guerriers, des monstres ou encore des lanceurs de sort. Tous les éléments liés à un même socle sont considérés comme étant une même figurine, comme par exemple un dragon et son cavalier ou un canon et ses trois servants.

2.1.1 Socles et contact socle à socle

Toutes les figurines sont fixées sur des socles qui peuvent être carrés, rectangulaires ou ronds. L'envergure d'une figurine est associée à son socle. Les dimensions des socles sont données en millimètres, dans l'ordre face avant puis côté, comme par exemple 25x50 mm pour un socle de cavalerie ordinaire. Dans le cas d'un socle rond, on donne une seule dimension, le diamètre : 60 mm par exemple pour le socle d'une Machine de Guerre ordinaire.

Deux figurines sont considérées comme étant en contact socle à socle si leurs socles se touchent, même coin à coin.

2.1.2 Figurines en plusieurs éléments

Certaines figurines, appelées Figurines en Plusieurs Éléments, ont plusieurs Profils de Caractéristiques. Une figurine de cavalerie, par exemple, est composée de deux éléments (cavalier et monture), tandis qu'une figurine de Char peut posséder cinq éléments (deux chevaux, deux membres d'équipage et un châssis). Un soldat classique à pied est une figurine composée d'un seul élément. [Chaque partie d'une telle figurine a son propre Profil de Caractéristiques et constitue un « élément de figurine ».](#)

2.2 Unités

Toute figurine fait partie d'une unité. Une unité peut être un groupe de figurines déployées en rangs et colonnes ou une figurine seule. Quand une règle, une capacité, un sort, etc. affecte une unité, toutes les figurines de l'unité sont concernées. Quand elles forment une unité, toutes les figurines doivent être parfaitement alignées, en contact les unes des autres, et face à la même direction. Tous les rangs, à l'exception du dernier, doivent avoir la même largeur. Le dernier rang pouvant être plus court, on l'appelle quand c'est le cas un rang arrière incomplet. [Il peut tout à fait y avoir des vides dans ce rang arrière, du moment que chaque figurine est alignée avec celles de devant.](#)

2.2.1 Figurines ordinaires

Les figurines génériques dans une unité sont appelées par la suite Figurines Ordinaires. Seuls les Personnages ne sont pas des Figurines Ordinaires.

2.2.2 Rangs complets

Un Rang Complet est un rang qui contient au moins 5 figurines. Certaines unités, comme celles d'Infanterie Monstrueuse, requièrent moins de 5 figurines pour former un Rang Complet. Voir le chapitre ?? à la page ?? pour plus de détails.

2.2.3 Formation en horde

Les unités formées en rangs de 10 figurines au moins sont considérées comme étant en formation de Horde. Ce nombre est abaissé à 6 figurines dans le cas de Rangs Monstrueux.

2.2.4 Empreinte au sol

L'Empreinte au Sol d'une unité correspond à la surface occupée par l'ensemble des socles de toutes les figurines de l'unité.

2.2.5 Centre de l'unité

Le centre d'une unité est défini en dessinant un rectangle imaginaire le plus petit possible contenant son Empreinte au Sol. Le centre de l'unité est le centre de ce rectangle, au croisement des deux diagonales (voir les diagonales en rouge dans la figure 1).

2.2.6 Avant, arrière, flancs et arcs de vision

Une unité possède quatre arcs de vision : frontal, arrière et deux latéraux. Chaque arc est défini en tirant une ligne droite depuis chaque coin du rectangle imaginaire défini dans le paragraphe 2.2.5 ci-dessus, avec un angle de 135° par rapport aux côtés de ce rectangle (voir la figure 1). Les unités constituées de socles ronds n'ont pas d'arc de vision, des lignes de vue peuvent être tracées depuis n'importe quel point de leur socle et dans n'importe quelle direction.

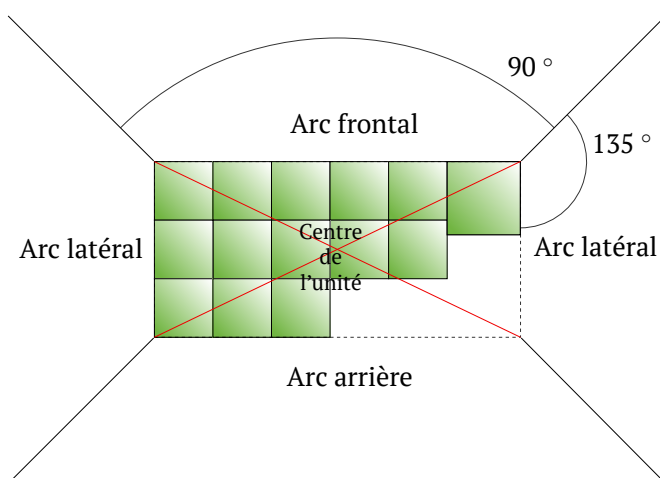


Figure 1 – Cette unité possède 3 rangs et 5 colonnes. Le socle sur le côté droit est un Personnage ayant un socle incompatible avec ceux de l'unité qu'il a rejointe. Le dernier rang est incomplet, ne contenant que 3 figurines. L'Empreinte au Sol de l'unité est la zone verte. Le centre de l'unité est le centre du rectangle dessiné à partir des bords extérieurs de l'Empreinte au Sol, dont les diagonales sont en rouge. Les arcs avant, arrière et des flancs sont définis par un angle de 135° avec les côtés de ce rectangle.

3 Principes généraux

3.1 Jeu au tour par tour

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu au tour par tour. Une partie ordinaire se joue en 6 Tours de Jeu. Un Tour de Jeu se décompose en deux Tours de Joueur. Un joueur a le premier Tour de Joueur, pendant lequel il déplace ses figurines et attaque avec elles. Après cela, l'autre joueur joue son premier Tour de Joueur, ce qui finit le premier Tour de Jeu. Durant le deuxième Tour de Jeu, le premier joueur joue maintenant son deuxième Tour de Joueur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs aient fait six Tours de Joueur, ce qui termine la partie.

3.1.1 Tour de joueur

Chaque Tour de Joueur se divise en quatre Phases jouées dans l'ordre suivant :

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Phase de Mouvement |
| 2 | Phase de Magie |
| 3 | Phase de Tir |
| 4 | Phase de Corps à Corps |

3.1.2 Joueurs actif et réactif

Le Joueur Actif est le joueur qui est en train de jouer son tour.

Le Joueur Réactif est le joueur qui n'est pas en train de jouer son tour.

3.1.3 Effets simultanés

À chaque fois qu'au moins deux effets sont activés en même temps, et que leur ordre importe, commencez par résoudre tous les effets contrôlés par le Joueur Actif. Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel ses propres effets sont résolus. Si une décision est nécessaire, par exemple pour activer ou non une capacité, le Joueur Actif doit déclarer ses choix avant le Joueur Réactif. Une fois que les deux joueurs ont déclaré quelles capacités sont activées et dans quel ordre, les effets sont résolus, en commençant par le Joueur Actif. Par exemple, si les deux joueurs ont une capacité qui peut être activée au début de la Phase de Magie, le joueur dont c'est la Phase de Magie doit décider en premier s'il utilise sa capacité ou non. Ensuite, le Joueur Réactif peut choisir s'il utilise la sienne. Enfin, les effets des deux capacités sont résolus, en commençant par celle du Joueur Actif.

3.2 Les dés

3.2.1 Lancer les dés

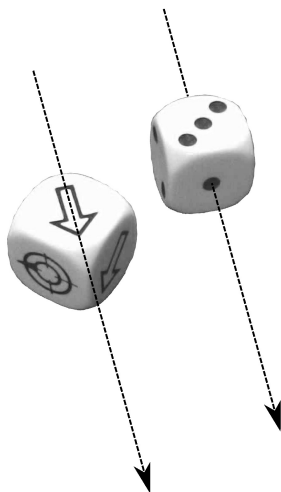
Dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, on utilise souvent des dés pour déterminer ce qu'il se passe. Le dé le plus utilisé est un dé à six faces, appelé « D6 », dont les valeurs vont de 1 à 6. Un jet de dé est généralement réussi si le résultat est supérieur ou égal à une certaine valeur, par exemple si le dé donne '3' ou plus. Cela est indiqué par un « 3+ » (ou 2+, 4+, 6+, etc.). Vous devez quelquefois lancer plusieurs de ces dés en même temps. Cela est représenté par un nombre avant le type de dé, comme « 3D6 », qui signifie qu'il faut lancer 3 dés à six faces et additionner leurs résultats. Dans d'autres cas, un jet de dé peut être modifié par addition ou soustraction d'un chiffre, comme « 1D6+1 ». Ajoutez ou soustrayez le chiffre indiqué au résultat du dé. Enfin, certains effets permettent de relancer des dés, comme des jets pour blesser ratés ou des jets de Sauvegarde Invulnérable ayant donné '1'. Relancez simplement le ou les dés en question.

Un dé relancé ne peut jamais être relancé à nouveau, peu importe la raison ou la capacité, et le second résultat doit toujours être accepté.

Il est parfois nécessaire de lancer un D3. Il suffit de lancer un D6 et de diviser par deux le résultat, en arrondissant au supérieur, pour un résultat de 1, 2 ou 3. Quand on parle d'un résultat naturel de '1' ou '6' à propos d'un jet de D3, on fait toujours référence au résultat du D6 avant la division par deux.

3.2.2 Le dé de déviation

Le Dé de Déviation est un dé à six faces spécial. Deux de ses faces sont marquées d'un symbole « Touché ! » et les quatre autres faces d'une flèche, pointant ainsi dans une direction aléatoire. Ce dé est généralement utilisé quand un projectile ou l'effet d'un sort risque de dévier de sa trajectoire.



3.2.2.1 Déviation

Quand vous êtes amenés à faire dévier un objet, par exemple avec « Faites dévier le gabarit de 1D6'' », lancez le Dé de Déviation. Si un symbole « Touché ! » est obtenu, ne bougez pas l'objet. Si une flèche est obtenue, déplacez le gabarit de la distance indiquée dans la description de la règle parallèlement à la direction de la flèche. Notez qu'il ne s'agit pas de la même chose que de déterminer une direction aléatoire.

3.2.2.2 Utiliser un dé classique à la place

Un dé à six faces ordinaire peut faire l'affaire pour remplacer un Dé de Déviation. Un résultat de '1' ou '6' représente un « Touché ! ». Sinon, le symbole '1' pointe une direction comme une flèche (voir la figure 2).

Figure 2 – Deux façons équivalentes de représenter un Dé de Déviation.

3.2.3 Direction aléatoire

Dans certains cas, vous devrez déterminer une direction aléatoire. Lancez alors le Dé de Déviation jusqu'à obtenir une flèche et utilisez cette direction. Ignorez tout résultat « Touché ! ». Vous pouvez exceptionnellement relancer ce dé plusieurs fois pour obtenir une flèche. Certains Dés de Déviation disposent d'une petite flèche sur le symbole « Touché ! ». Il est donc inutile de relancer le dé, utilisez la petite flèche pour la direction.

3.3 Gabarits

Les Gabarits sont utilisés pour déterminer des zones d'effet. Il y en a de différents types et tailles, les plus employés étant les Gabarits de 3'' et 5''. Ces derniers ont une forme de disque, de diamètres respectifs 3'' et 5''. Les Gabarits moins communs comprennent le Gabarit rond de 1'', appelé simplement Gabarit de 1'', et le Gabarit Linéaire, utilisé pour les canons et certains sorts.

Pour définir combien de figurines sont touchées par un Gabarit (on dit aussi sous un Gabarit), tenez le Gabarit en question au-dessus de la cible et déterminez quelles figurines ont leur socle directement en dessous. Si n'importe quelle partie du socle d'une figurine, aussi petite soit-elle, est recouverte par le Gabarit, la figurine compte comme étant touchée. Un point du Gabarit ne peut toucher qu'un socle au plus. Notez que les dimensions des socles des figurines sont dans une base métrique alors que les tailles des Gabarits s'expriment en pouces. Cela signifie par exemple qu'un Gabarit de 3'' peut toucher les socles de 5 figurines alignées ayant des socles de 25 mm, car 3'' = 7,62 cm.

3.3.1 Touches des gabarits circulaires

La figure 3 et la table 1 présentent le nombre de figurines qui peuvent être touchées pour chacun des deux Gabarits circulaires.

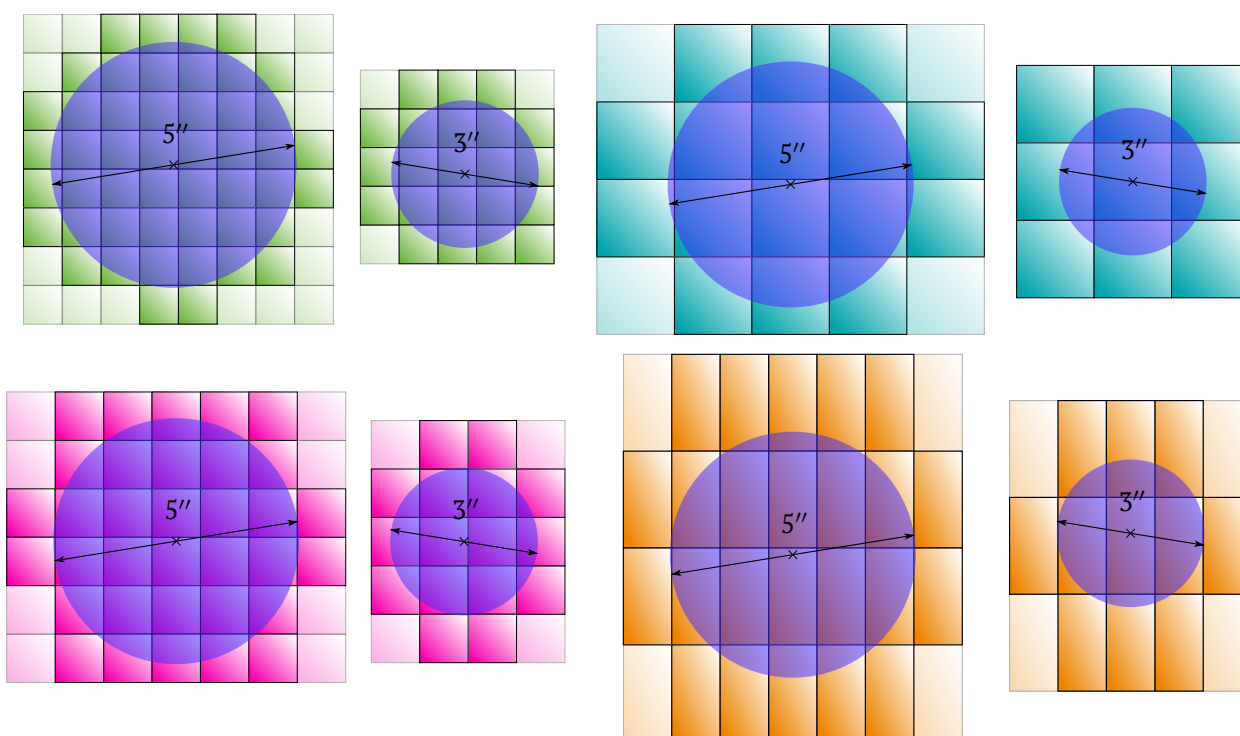


Figure 3 – Placement optimal des Gabarits circulaires. Les socles verts font 20x20 mm, les socles magenta 25x25 mm, les socles cyan 40x40 mm et les socles oranges 25x50 mm.

Taille de socle	20x20 mm	25x25 mm	40x40 mm	25x50 mm
Gabarit de 3''	22	16	9	11
Gabarit de 5''	48	34	16	24

Table 1 – Nombre maximal de figurines touchées.

3.3.2 Gabarit linéaire

Un Gabarit Linéaire est une ligne droite tracée entre deux points. Toutes les figurines dont le socle se situe sous la ligne sont touchées. On peut aussi déterminer le nombre de figurines touchées en additionnant le nombre de rangs et de colonnes traversés et en retirant un. Dans la figure 4, 4 rangs et 4 colonnes sont traversés, soit $4 + 4 - 1 = 7$ figurines touchées.

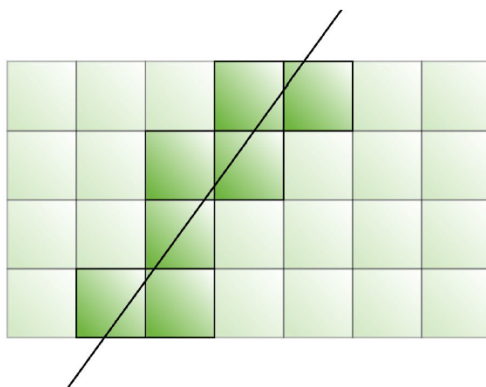


Figure 4 – Touches d'un Gabarit Linéaire.

4 Logistique du champ de bataille

4.1 Mesurer les distances

L'unité de mesure dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est le pouce, noté ". Il vaut 2,54 cm exactement. Toutes les distances et portées sont indiquées et mesurées en pouces. Pour déterminer la distance entre deux objets sur le champ de bataille, comme des unités, décors ou autres éléments, vous devez toujours mesurer entre les points au sol les plus proches des deux objets, même si cela traverse un quelconque obstacle. Entre deux figurines, les mesures se font donc bout de socle à bout de socle.

Les règles se réfèrent souvent à des objets étant à moins d'une certaine distance. Dans ce cas, mesurez la distance entre leurs points les plus proches de ces objets. Si cette distance est inférieure à la portée donnée, les objets sont considérés comme étant à portée. Notez que cela signifie qu'une figurine est toujours à portée d'elle-même et qu'une figurine ou une unité n'a pas besoin d'être entièrement à portée, une partie de celle-ci suffit.

Les joueurs sont autorisés à mesurer n'importe quelle distance à tout moment.

4.2 Ligne de vue

Une figurine a une Ligne de Vue sur sa cible (point ou unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis l'avant de son socle directement jusqu'à la cible, sans sortir de l'arc frontal de la figurine, et sans être bloqué par un Décor Occultant ou par le socle d'une figurine qui a une Taille **plus grande que la figurine et sa cible à la fois**. Une figurine d'un rang arrière peut avoir les mêmes Lignes de Vue que la figurine du premier rang de la ou les même(s) colonne(s). On considère qu'une unité a une Ligne de Vue sur une cible si une ou plusieurs figurines de l'unité ont une Ligne de Vue sur cette cible. **Les figurines d'une unité ne bloquent jamais les Lignes de Vue des autres figurines de cette unité.**

4.2.1 Taille des figurines

Les figurines peuvent avoir trois Tailles :

Petite

Toute figurine ayant comme type de troupe Infanterie, Bête de Guerre, Nuée ou Machine de Guerre.

Moyenne

Toute figurine ayant comme type de troupe Cavalerie, Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse ou Char.

Grande

Toute figurine ayant la règle Grande Cible.

4.3 Règle du pouce d'écart

Dans des circonstances habituelles, les unités doivent toujours laisser un espace d'au moins 1" entre elles, alliées ou ennemies, et avec les Terrains Infranchissables. **Pendant un déplacement, cette distance est réduite à 0,5", mais à la fin du mouvement l'écart d'un pouce doit être respecté.**

Quelques déplacements spéciaux autorisent une entorse à la Règle du Pouce d'Écart, comme les charges, qui permettent aux unités d'engager des Corps à Corps. D'autres types de déplacement permettent à une unité de se rapprocher à moins d'1" d'unités alliées ou de Terrains Infranchissables mais seul un mouvement de charge permet le contact avec des unités ennemies. Si une unité est autorisée à ne pas respecter la Règle du Pouce d'Écart temporairement, elle peut l'ignorer par rapport à l'unité ou au Terrain Infranchissable aussi longtemps qu'elle reste à moins de 1". Elle ne peut cependant jamais entrer en contact socle à socle avec une unité ennemie qu'elle n'a pas chargée. Une fois qu'un espace d'un pouce est à nouveau respecté, la règle recommence automatiquement à s'appliquer.

4.4 Bords de table

Les bords de table correspondent aux limites du jeu. Les figurines peuvent se retrouver temporairement en dehors de cette limite durant un déplacement, du moment que pas plus de la moitié du socle d'une figurine ne dépasse à n'importe quel moment, et tant qu'aucune partie de la figurine ne se retrouve en dehors à la fin du déplacement. Les Gabarits peuvent être placés partiellement en dehors du champ de bataille et affectent toujours les figurines sous la partie du Gabarit toujours sur le champ de bataille.

5 Caractéristiques

5.1 Profil de caractéristiques

Chaque figurine possède un Profil, qui est composé de neuf caractéristiques présentée dans la table 2.

M	Mouvement	<i>La vitesse à laquelle la figurine se déplace, en pouces par tour.</i>
CC	Capacité de Combat	<i>Détermine les chances de toucher et d'éviter d'être touché au Corps à Corps.</i>
CT	Capacité de Tir	<i>Détermine les chances de toucher avec des armes de Tir.</i>
F	Force	<i>Plus la Force est élevée, plus il est facile de blesser et de passer à travers l'armure.</i>
E	Endurance	<i>Une grande Endurance permet d'encaisser des coups plus facilement.</i>
PV	Points de Vie	<i>Quand une figurine perd tous ses Points de Vie, elle est retirée comme perte.</i>
I	Initiative	<i>Une plus grande Initiative permet de frapper en premier.</i>
A	Attaques	<i>Le nombre d'attaques qu'une figurine peut porter au Corps à Corps en une Manche.</i>
Cd	Commandement	<i>Mesure de la discipline et de la capacité à rester au combat dans des situations dangereuses.</i>

Table 2 – Les Caractéristiques d'une figurine.

Toutes les caractéristiques vont de 0 à 10 et ne peuvent jamais dépasser ces valeurs.

Caractéristique à 0

Quand la valeur d'une Caractéristique est égale à 0, cela peut être représenté par un tiret « - » ou par une étoile « ★ ».

CC à 0 : La figurine est touchée automatiquement au Corps à Corps et ne peut toucher au Corps à Corps que sur un '6'.

CT à 0 : La figurine ne peut pas utiliser d'Arme de Tir.

F à 0 : Les attaques de la figurine ne peuvent pas blesser.

E à 0 : Les jets pour blesser des attaques dirigées contre la figurine réussissent sur 2+.

PV à 0 : La figurine est retirée comme perte.

A à 0 : Un élément de figurine dont la Caractéristique d'Attaque non modifiée est à 0 ne peut jamais porter d'attaques au Corps à Corps.

5.2 Test de caractéristique

Quand une figurine doit passer un Test de Caractéristique, lancez 1D6. Si le résultat est '6' ou s'il est strictement plus grand que la Caractéristique testée, le test est raté. Sinon, le test est réussi. Ainsi, les figurines avec une Caractéristique à 0 échoueront automatiquement tout Test lié à cette Caractéristique.

Quand une figurine possédant plusieurs valeurs pour une même Caractéristique, comme un cheval et son cavalier, doit passer un Test de Caractéristique, faites un test unique pour la figurine entière en utilisant la Caractéristique la plus haute. Quand un Test de Caractéristique doit être passé pour toute une unité, prenez la valeur la plus grande de l'unité.

5.2.1 Caractéristique non modifiée

Une Caractéristique non modifiée est la valeur de la Caractéristique qui peut être lue sur le profil de la figurine, en ignorant tous les équipements, sorts et règles l'affectant. Les seules exceptions sont les changements de Caractéristique appliqués lors de la construction de l'armée, comme par exemple en améliorant une figurine en « Vétéran », lui donnant +1 en Force. Ce type de modification est considéré comme faisant partie de la Caractéristique non modifiée de la figurine.

5.2.2 Caractéristique empruntée

Dans certains cas, une figurine peut emprunter ou utiliser la Caractéristique d'une autre figurine. La valeur de la Caractéristique est empruntée après toute modification venant de l'équipement, de sorts ou de règles spéciales affectant la figurine propriétaire. Les modifications liées à la figurine qui emprunte la caractéristique sont ensuite appliquées, en suivant les règles de priorité des modificateurs du paragraphe 5.2.4 ci-dessous.

5.2.3 Test de Commandement

Un test de Commandement se passe en lançant 2D6 et en comparant le résultat avec la valeur de la Caractéristique de Commandement de la figurine. Si le résultat est strictement plus grand que le Commandement de la figurine, le test est raté. Sinon, le test est réussi. *Si une unité dispose de plusieurs valeurs de Commandement quand elle doit passer un test, par exemple si un Personnage a rejoint l'unité, le propriétaire peut choisir la valeur à utiliser.*

Il y a beaucoup d'occasions différentes de tester le Commandement, comme les tests de Panique ou de Moral. Ces tests restent des tests de Commandement, peu importe les modificateurs et règles spéciales associées.

5.2.4 Priorité des modificateurs

Quand une Caractéristique est modifiée, les modificateurs s'appliquent dans un ordre précis :

1. Caractéristique empruntée* ou fixée à une certaine valeur, comme par la Présence Charismatique, ou après un test de Peur raté.
2. Multiplicateurs, comme une division par deux, une Caractéristique doublée ou triplée. À moins que le contraire ne soit précisé, arrondissez toujours au supérieur.
3. Additions et soustractions, comme -1 ou +3.

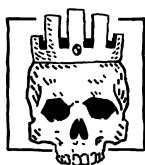
* Si la Caractéristique à emprunter est modifiée, appliquer ces modifications avant d'emprunter la Caractéristique.

Si plusieurs modificateurs de la même étape doivent être appliqués, commencez par appliquer les modificateurs sans précision de valeur minimale ou maximale, puis ceux avec de telles précisions, comme « -1 en Initiative jusqu'à un minimum de 1 ». Ensuite, appliquez les modificateurs dans l'ordre chronologique. Rappelez-vous qu'une Caractéristique ne peut jamais être modifiée, même temporairement, de façon à dépasser 10 ou tomber en dessous de 0.

6 Préparer une partie

6.1 Construire votre liste d'armée

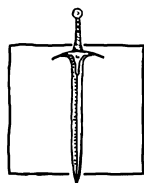
Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge propose une série de Livres d'Armée qui décrivent les spécificités de chaque armée. Elles ont chacune un ensemble unique de personnages, troupes et règles. Les **Personnages** sont répartis en Seigneurs et Héros, et les **Troupes** en unités de Base, unités Spéciales et unités Rares.



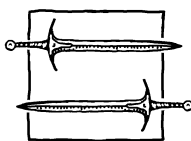
Les Seigneurs sont les individus les plus puissants d'une armée.



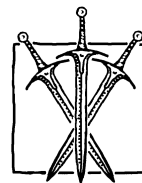
Les Héros sont des individus exceptionnels.



Les unités de Base représentent les guerriers les plus communs de l'armée.



Les vétérans et régiments d'élite constituent les unités Spéciales.



Les unités Rares sont des troupes extraordinaires, des monstres peu communs et des machines de guerre inhabituelles.

La première étape de la construction d'une armée est d'écrire un choix d'unités, leurs options et leurs Coûts en Points sur un document qu'on appelle « Liste d'Armée ». La composition d'une liste est sujette à des règles et restrictions, que l'on décrit en détails dans la suite du chapitre.

6.1.1 Coût en points

Chaque unité, arme, amélioration, Objet Magique, etc. vaut un certain montant de points. Le Coût en Points d'une unité est la somme des Coûts en Points de chacune de ses figurines et des options. Le Coût en Points d'une armée est la somme des Coûts en Points de toutes ses unités.

Demi-point

La valeur en point d'une unité doit être entière. Si une amélioration coûte 0,5 point, le coût final de l'unité est arrondi à la valeur supérieure.

Coûts Seigneur / Héros

Si le coût d'une option ou d'un objet magique est écrit avec un « / », par exemple 50 / 40 pts, la première valeur est le coût pour un Seigneur tandis que la seconde est pour un Héros ou un Champion.

6.2 Restrictions

Une armée de Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge doit suivre des règles simples de composition détaillées ci-dessous :

- **Coût en Points de l'armée**

Le Coût en Point de l'armée, combinant la valeur de toutes les unités, équipements et options, ne doit pas dépasser la limite en points décidée pour la partie. Elle peut cependant être en dessous de cette limite de jusqu'à 20 points.

- **Catégories d'unités**

Les unités sont regroupées en 5 Catégories. Le nombre de points que l'on peut dépenser dans chaque groupe dépend de la Catégorie. De plus, une même entrée du livre d'armée ne peut être prise qu'un certain nombre de fois. Ces informations sont résumées dans la table 3 ci dessous.

	Limite de points	Limite de duplication
Base	min. 25 %	max. 4
Spécial	-	max. 3
Rare	max. 25 %	max. 2
Héros	max. 50 %	max. 3
Seigneurs	max. 35 %	max. 3
Héros + Seigneurs	max. 50 %	-

Table 3 – Restrictions de composition d'armée.

Parfois, certaines unités peuvent être déplacées d'une Catégorie à une autre. Par exemple, certaines règles peuvent autoriser un joueur à prendre un Char comme choix de Base plutôt qu'en choix Spécial. Dans de tels cas, il faut respecter à la fois la limite de duplication de son ancienne Catégorie et de sa nouvelle. La limite de points compte, quant à elle, seulement dans la nouvelle catégorie. Dans notre exemple précédent, vous ne pouvez pas inclure plus de 3 Chars dans votre armée, mais ceux-ci compteront dans les 25 % d'unités de Base nécessaires.

- **Taille d'armée minimale**

Une armée doit contenir au moins 4 unités sans compter les Personnages. On ne peut comptabiliser qu'une seule unité de type Machine de Guerre pour atteindre ce minimum.

- **Le Général**

Un des Personnages de l'armée doit être nommé Général. Il faut donc qu'il y ait au moins un Personnage dans l'armée capable de prendre ce rôle. Une armée ne peut avoir qu'un seul Général.

- **Unique et Un par Armée**

Les unités, options et objets marqués Unique ou Un par Armée ne peuvent être pris qu'une fois par armée. Ceux marqués Unique peuvent être pris en deux exemplaires dans une Grande Armée.

- **0-X Choix**

Certaines unités disposent d'une limite de duplication différente notée 0-X Choix, par exemple 0-2 Choix. Cela signifie que ces unités peuvent être prises entre 0 et X fois, en ignorant les limites de duplication classiques. La limite maximale X est divisée par 2 pour une Patrouille en arrondissant à l'unité supérieure et multipliée par 2 pour une Grande Armée.

6.3 Patrouilles et grandes armées

Les règles de composition d'armée peuvent être modifiées selon la limite en points de la partie, si les armées sont plus petites ou grandes que la norme.

Patrouilles

Les armées de 1500 points ou moins sont appelées Patrouilles. La taille d'armée minimale est réduite à 3 unités. La table suivante donne les nouvelles limites de duplication :

Base	max. 2
Spécial	max. 2
Rare	max. 1
Héros et Seigneurs	max. 2
Unique	max. 1
Un par Armée	max. 1
0-X Choix	divisée par 2

Grandes Armées

Les armées de 4000 points ou plus sont appelées Grandes Armées. Les unités marquées Unique peuvent être prises en deux exemplaires. La table suivante donne les nouvelles limites de duplication :

Base	max. 8
Spécial	max. 6
Rare	max. 4
Héros et Seigneurs	max. 6
Unique	max. 2
Un par Armée	max. 1
0-X Choix	doublée

6.4 Liste d'armée ouverte ?

Les règles de ce jeu ont été équilibrées avec l'idée de listes d'armée complètement révélées. Par exemple, votre adversaire doit savoir quels Objets Magiques vos figurines possèdent. Nous encourageons les joueurs à partager leur Liste d'Armée complète avec leur adversaire au début de la partie, en détaillant unités, options, Objets Magiques, capacités spéciales, coûts en points, etc. Les seules choses qui ne doivent pas être montrées à votre adversaire sont celles explicitement citées comme cachées ou secrètes, comme dans quelle unité un Assassin est caché. Précisons que l'Assassin et son équipement sont quand même mentionnés dans la liste.

6.4.1 Règles optionnelles pour listes cachées

Certains joueurs peuvent préférer jouer avec des listes dites « cachées ». Rappelons que les règles du jeu n'ont pas été équilibrées dans cette optique. Dans ce cas, nous vous proposons de suivre les règles suivantes. La plus grande partie de votre armée doit rester connue de votre adversaire avant le début de la partie. Seuls quelques aspects sont secrets, ou « cachés ». Les deux joueurs peuvent donner à leur adversaire une liste simplifiée dans laquelle les détails cachés sont omis.

Voilà les éléments qui peuvent être cachés :

- Les Objets Magiques pris dans la liste commune de ce livre.
- Les Objets Magiques spécifiques aux Livres d'Armée ainsi que toute option suivant les règles des Objets Magiques, comme les Objets Démoniaques et les Runes Naines.

Le reste doit être présenté dans la partie ouverte de votre liste. De plus, les Objets Magiques et assimilés qui ont un équivalent standard doivent être présentés sur la liste ouverte comme tels. Une Arme Lourde magique, par exemple, apparaît comme une simple Arme Lourde.

Quand vous possédez au moins deux unités qui sont identiques dans la liste ouverte, mais qui ont une différence cachée, comme par exemple une Bannière Magique, vous devez avoir un moyen visible de les différencier, noté sur votre liste complète. Par exemple, la bannière rouge est la Bannière Magique, tandis que la bleue est ordinaire.

Révéler les Objets Magiques

Un Objet Magique, ou équivalent, doit être révélé à la première utilisation. Un objet est considéré comme utilisé quand il a une chance d'affecter le jeu d'une quelconque façon. Entre autres :

- si cela affecte un jet de dé, même si le résultat obtenu sur le dé ne déclenche pas d'effet ;
- si cela altère une attaque, via une Arme Magique ou tout objet dont une règle affecte l'attaque ;
- si cela altère un jet de sauvegarde. L'objet doit alors être révélé avant que les dés ne soient jetés. Remarquez qu'un objet qui affecte une sauvegarde de la même manière que son équivalent standard le ferait, comme un Bouclier Magique, ne doit pas forcément être révélé.

Un objet qui augmente la mobilité ne compte comme étant utilisé que quand l'unité se déplace plus qu'elle ne le pourrait sans l'objet, ou quand elle charge. Déclarez alors l'objet avant de lancer le jet de distance de charge, mais après que les réactions ont été déclarées. Pour les Objets Runiques Nains, ne révélez que la Rune qui est utilisée, pas la combinaison complète.

7 Séquence pré-partie

Il y a plusieurs étapes à suivre dans un certain ordre afin de mettre en place une partie de Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge. L'ensemble de ces étapes est appelé séquence pré-partie. La première étape, et la plus importante, est de trouver un adversaire motivé et de vous mettre d'accord sur la taille de la partie. Les joueurs peuvent ensuite se dévoiler leurs Listes d'Armée et commencer à installer le champ de bataille. Puis ils déterminent le type de déploiement, les Objectifs Secondaires, les zones de déploiement et génèrent les sorts des Sorciers. La dernière étape consiste à passer à ce qu'on appelle le Déploiement.

Voilà un résumé des étapes de la séquence pré-partie :

- 1 | Décidez de la taille de la partie.
- 2 | Montrez-vous vos Listes d'Armée.
- 3 | Installez le champ de bataille.
- 4 | Déterminez le type de déploiement.
- 5 | Choisissez les Objectifs Secondaires.
- 6 | Déterminez les zones de déploiement.
- 7 | Générez les sorts.
- 8 | Phase de Déploiement.

7.0.1 Taille de la partie

Les deux armées qui se font face doivent avoir à peu près le même coût en points, afin que l'issue de la bataille dépende des stratégies et tactiques rusées des joueurs plutôt que d'une asymétrie dans la puissance des armées. Les deux joueurs doivent donc se mettre d'accord sur le coût en points des armées que chacun commandera, déterminant ainsi la taille de la partie. Des armées de 500 à 1000 points correspondent à des petites escarmouches. De 1000 à 2000 points, la bataille commence à être plus importante. Au delà de 2000 points, le jeu met en scène un conflit massif entre des armées épiques.

7.0.2 Dévoiler les listes

Après avoir décidé de la taille de la partie, l'étape suivante est d'échanger les Listes d'Armée ainsi que toute information pertinente à propos de la partie à venir. Les joueurs peuvent aussi choisir de garder quelques aspects de leur armée secrets, et de ne les révéler qu'au fur et à mesure de la partie, comme expliqué dans le paragraphe 6.4.1.

7.0.3 Installer le champ de bataille

La partie se joue habituellement sur un champ de bataille de 48" par 72" (environ 1,20 m par 1,80 m). Pour de plus petites batailles, au format Patrouille, nous recommandons une table de 36" par 48" (environ 90 cm par 1,20 m), et pour les plus grandes parties, au format Grande Armée, ajustez le champ de bataille à la taille des armées. Bien qu'une partie puisse être jouée sur une table vierge, on y place habituellement quelques Décors. Les joueurs peuvent tout à fait se mettre d'accord sur le nombre, le type la taille et la position des Décors. Sinon, voilà les règles standard pour générer un champ de bataille aléatoire :

- Divisez la table de jeu en sections de 24" par 24", soit environ 60 cm par 60 cm. Si la table fait 36" par 48", prenez plutôt des sections de 18" par 24", soit environ 45 cm par 60 cm.
- Placez chacun des trois Décors suivants au centre de sections choisies aléatoirement, avec un Décor au plus dans chaque section : un Bâtiment ou un Terrain Infranchissable (tirez au hasard), une Colline et une Forêt. Déplacez ensuite chaque Décor de 2D6" dans une direction aléatoire.
- Ajoutez 2D3 Décors (1D3 si la table fait 36" par 48"), en suivant les règles ci-dessus pour leur positionnement. Lancez 1D6 pour déterminer le type de chaque Décor additionnel :
 1. Colline
 2. Forêt
 3. Champ
 4. Eau peu profonde
 5. Mur
 6. Ruines
- Tous les Décors doivent être placés au moins à 6" les uns des autres. Bougez-les aussi peu que possible de leur position initiale pour satisfaire à cette condition. Si cela n'est pas possible, retirez le Décor qui pose problème.
- Nous vous recommandons des tailles de Décor comprises entre 6" par 8" (soit 15x20 cm) et 6" par 10" (15x25 cm), excepté pour les Murs, pour lesquels nous conseillons 1" par 10" (2,5x25 cm).

7.0.4 Type de déploiement

Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur le type de déploiement, ou le tirer au hasard en lançant 1D6 :

- **1 à 3 : Classique**

La table est divisée en deux moitiés égales par une ligne centrale, dans le sens de la longueur. Les zones de déploiement commencent à 12'' de part et d'autre de cette ligne et s'étendent au delà.

- **4 à 5 : Diagonal**

La table est divisée en deux moitiés par une diagonale de la table. Le joueur choisissant sa zone de déploiement décide de la diagonale à utiliser. Les zones de déploiement commencent à 9'' de part et d'autre de cette ligne et s'étendent au delà.

- **6 : Contournement**

La table est divisée en deux moitiés égales par une ligne centrale, dans le sens de la longueur. Le joueur choisissant sa zone de déploiement décide s'il veut être l'attaquant ou le défenseur. L'attaquant peut se déployer à plus de 9'' de la ligne centrale à plus du quart des bords courts de la table (18'' sur une table de 72'' de long), et à plus de 15'' de la ligne médiane aux deux autres endroits, près des bords courts. Le défenseur fait le contraire : les limites de 9'' et 15'' sont inversées.

La figure 5 illustre ces trois types de déploiement.

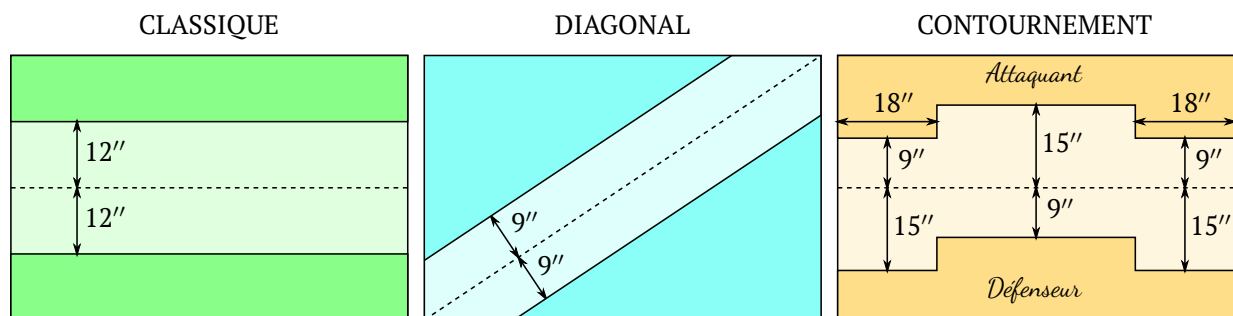


Figure 5 – Illustration des trois types de déploiement.

7.0.5 Objectifs secondaires

Avant de choisir les zones de déploiement, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur un ou plusieurs Objectifs Secondaires, voire aucun, ou vous pouvez en déterminer un aléatoirement en lançant 1D6 :

- **1 à 2 : Tenez la Ligne**

Tenez et défendez le centre du champ de bataille.

Placez un marqueur sur le centre du champ de bataille au besoin.

- **3 à 4 : Percée**

Envahissez le territoire ennemi.

Gardez un marquage des zones de déploiement.

- **5 : Capturez les Étendards**

Les cibles de valeur doivent être annihilées.

Après avoir déplacé les unités avec la règle Avant-Garde et avant de déterminer qui aura le premier Tour de Joueur, les deux joueurs doivent désigner chacun leur tour et ouvertement un Porte-Étendard ennemi, qui ne peut pas être le Porteur de la Grande Bannière, jusqu'à en avoir choisi trois ou tous les Portes-Étendards disponibles. Les Porte-Étendards avec la règle Troupe Légère ne peuvent pas être désignés, tandis que ceux qui n'ont pas été encore déployés, comme pour les unités avec la règle Embuscade, peuvent l'être. Le joueur qui a fini de se déployer en premier commence à choisir.

- **6 : Sécurisez la Cible**

Des ressources cruciales ne doivent pas tomber entre les mains de l'ennemi.

Après avoir choisi les zones de déploiement, chaque joueur place un marqueur sur le champ de bataille, en commençant par celui qui a choisi sa zone de déploiement. Ces marqueurs doivent être positionnés à plus de 12" de la zone de déploiement du joueur qui le place, et à plus de 24" l'un de l'autre.

Référez-vous au chapitre ?? (page ??) pour plus de détails sur la capture d'un objectif et l'impact sur les Points de Victoire.

7.0.6 Zones de déploiement

Tirez au hasard afin de déterminer qui choisit les zones de déploiement. Par exemple, un joueur peut lancer 1D6 : sur 4+, c'est lui qui choisit. En cas de déploiement Classique, il s'approprie un des bords longs du champ de bataille. Pour un déploiement Diagonal, il peut prendre un des quatre coins. Enfin, pour un déploiement de Contournement, il choisit le côté, et s'il est l'attaquant ou le défenseur.

7.0.7 Générer les sorts

Chaque joueur génère les sorts pour tous ses Sorciers, en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement. Pour cela, sélectionnez un Sorcier et consultez sa Voie Magique, qui doit être inscrite sur la Liste d'Armée. Toutes les Voies Magiques peuvent être trouvées dans le Livre de Magie. Chaque Voie comprend des sorts numérotés de 0 à 6. Lancez 1D6 pour chaque sort que le Sorcier possède (normalement en nombre égal à son Niveau de Magie) pour voir quels sorts le Sorcier pourra utiliser lors de cette bataille. Si un '1' est obtenu, le Sorcier connaît le sort numéro 1, et ainsi de suite. Si un sort est obtenu deux fois, parce que les dés donnent un double, ou parce qu'un autre Sorcier de la même armée a déjà choisi ce sort, le sort en double doit être remplacé par un autre sort de son choix de la même Voie Magique qui n'a pas encore été choisi. Deux Sorciers de la même armée ne peuvent connaître le même sort, et aucun Sorcier ne peut disposer d'un sort en plusieurs exemplaires. S'il est impossible de remplacer un sort en double par un autre, le sort est perdu. De plus, le Sorcier peut échanger un de ses sorts pour le sort Primaire, numéroté 0, de la même Voie Magique. Le sort Primaire peut être choisi même si d'autres Sorciers l'ont déjà sélectionné.

Les sorts qui ne sont pas générés en suivant ces règles, comme les sorts prédéterminés ou les Objets de Sort, sont ignorés pour la duplication des sorts. De tels sorts peuvent ainsi être présents plus d'une fois dans une même armée.