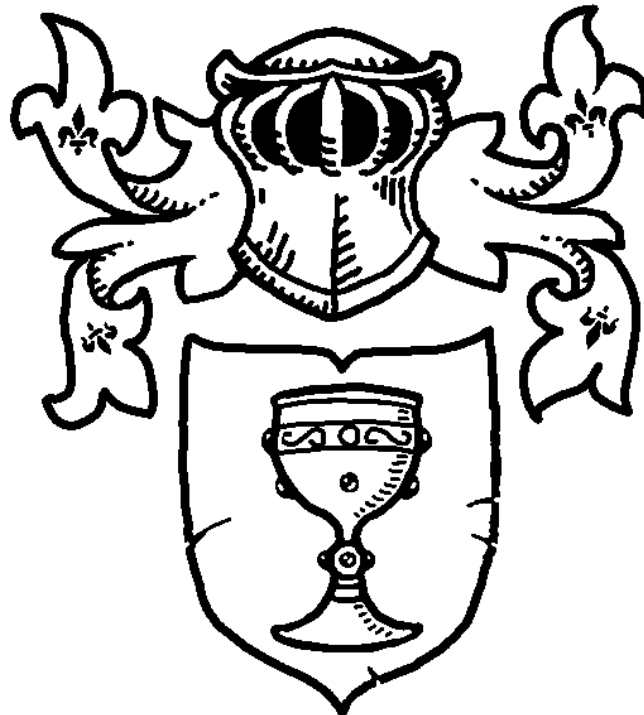


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Royaume d'Aquitaine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 6 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 !

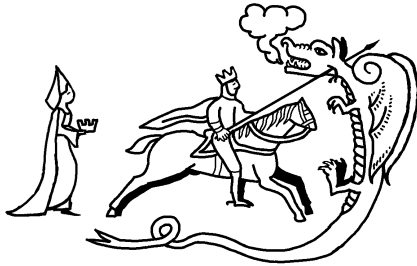
Les traducteurs

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

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

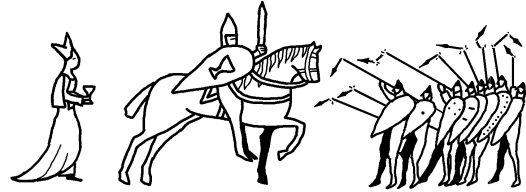
La Bénédiction

La figurine gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+). Une des options suivantes, qui affectera toutes les figurines avec la règle La Bénédiction, peut être choisie. Ce choix doit être inscrit sur la liste d'armée.



L'Emblème du Roi

La Sauvegarde Invulnérable accordée par La Bénédiction passe à 5+ contre les attaques de Force 5 ou plus.



Symbole du Graal

La Sauvegarde Invulnérable accordée par La Bénédiction passe à 5+ contre les attaques suivant la règle Perforant.

Si une de ces options est choisie, l'armée ne peut gagner aucun bonus sur le jet de dé déterminant quel joueur aura le premier tour.

Formation en Lance

La figurine gagne les règles Rangs Monstrueux et Combat avec un Rang Supplémentaire. Lorsqu'une unité formée de rangs de 3 figurines charge, les figurines avec cette règle gagnent une instance supplémentaire de la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

Talent de Joueur

La figurine peut toujours utiliser une Lance de Cavalerie en charge, même si elle porte une Arme Magique. Si elle utilise une Lance de Cavalerie standard lorsqu'elle charge, elle peut changer d'arme au début de la prochaine Manche de Corps à Corps.

Bien-Aimée

La figurine perd la règle Au Premier Rang si elle rejoint une unité dont au moins un Rang complet est composé de figurines avec la règle Formation en Lance. Elle ne peut pas être sélectionnée par l'adversaire pour être la figurine qui refuse un Défi.

Serfs

Si au moins la moitié des figurines d'une unité possèdent cette règle, et si cette unité est sous les effets de la règle Présence Charismatique provenant d'au moins une figurine avec la règle Serment de Fidélité, cette unité gagne +1 en Mouvement lorsqu'elle effectue une Marche forcée.

Serment de Fidélité

La figurine gagne la règle Présence Charismatique. Cependant, sa portée n'est que de 6" et seules les figurines avec la règle Serfs peuvent en bénéficier.

Vœux de la Quête

Les éléments de la figurine ignorent les effets de la règle Peur de l'adversaire et peuvent utiliser un Bouclier et une Arme Lourde en même temps.

Les Personnages avec cette règle doivent être équipés d'une Arme Lourde et ne peuvent utiliser aucun autre type d'arme. Quand ils utilisent une Arme Lourde, ils gagnent la règle Blessures Multiples (2, Grande Cible).

Onction du Graal

La figurine gagne les règles Attaques Magiques, Immunisé à la Psychologie et Sauvegarde Invulnérable (5+). Si c'est un Personnage, il gagne +1 en Capacité de Combat.

Cette règle est Unique pour les Personnages.

VERTUS

Les Vertus suivent la règle Un par Armée.

Vertu de Renom.....55/45 pts

Le porteur gagne la règle Coup Fatal. Les jets naturels de '6' pour blesser au corps à corps causent des Blessures Multiples (Artillerie).

Vertu de Puissance.....50/35 pts

Quand le porteur charge en utilisant une Lance de Cavalerie, chaque blessure non sauvegardée causée au corps à corps par une attaque normale, avant d'appliquer les éventuelles Blessures Multiples, génère une attaque supplémentaire à la même Initiative. Ces nouvelles attaques n'en génèrent pas d'autres et sont résolues avant d'enlever les éventuelles pertes. De plus, le porteur gagne les règles Charge Dévastatrice et Charge Tonitruante lorsqu'il utilise une Lance de Cavalerie.

Vertu de Piété.....40 pts

Le porteur et les figurines de base de l'unité qu'il rejoint améliorent leur Sauvegarde Invulnérable d'un point, jusqu'à obtenir 5+ au mieux. Le porteur ne peut rejoindre que des unités de Cavalerie ou d'Infanterie.

Vertu d'Audace.....40/30 pts

Si le porteur est en contact avec un ennemi ayant une Force ou une Endurance de 5 ou plus, il gagne la règle Tenace et peut relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

Vertu de Valeur.....40/30 pts

Le porteur doit toujours lancer un défi, si possible, et cela ne peut pas être prévenu par une autre figurine alliée lançant un défi avant lui. Ce défi doit être accepté, si possible. De plus, le porteur peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés en défi.

Vertu de Hardiesse.....25 pts

L'unité du porteur ajoute 1D3 à ses jets de distance de charge.

Vertu d'Humilité.....20 pts

La figurine gagne la règle Insignifiant, la portée de sa règle Présence Charismatique augmente jusqu'à 12" et elle gagne la règle Tenez les Rangs, même si elle n'est pas Porteur de la Grande Bannière. Seules les figurines avec la règle Insignifiant peuvent profiter de la règle Tenez les Rangs de cette façon. Cette Vertu peut être exceptionnellement dupliquée.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Masse de Tristan 50/40 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme comptent comme ayant une Force supérieure d'un point à l'Endurance de la figurine qu'il attaque, sauf si elle est déjà plus grande sans cette règle. Si un ennemi subit au moins une touche de par cette arme, lancez un dé à la fin du palier d'Initiative actuel pour chaque touche réussie. Si au moins un 4+ est obtenu, toutes les Armes Magiques portées par la figurine ennemie sont détruites.

Lance-Dragon 45/35 pts
Type : Lance de Cavalerie. Le porteur gagne la règle Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées). Les attaques effectuées avec cette arme ont la règle Blessures Multiples (1D3) lors de la Manche de Corps à Corps directement après que le porteur a chargé. Ce bonus ne peut être utilisé que pour attaquer les figurines de l'unité chargée.

Armures magiques

Heaume du Croisé 45 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur peut relancer tous ses tests de Sauvegarde d'Armure ratés. Les attaques visant le porteur ayant la règle Coup Fatal perdent cette règle.

Armure de Perceval 30 pts
Type : Armure Lourde. Les règles de Sauvegarde Invulnérable du porteur sont améliorées d'un point pour obtenir 4+ au mieux. Les attaques visant le porteur ayant la règle Attaques Divines perdent cette règle.

Talismans

Écritures Bénies 25/15 pts
Les Blessures Multiples subies par le porteur sont divisées par deux, arrondies au supérieur.

Talisman de Roland 20 pts
Il n'est pas possible de déclarer la réaction Tenir la Position et Tirer contre une charge de l'unité du porteur. De plus, les règles de Sauvegarde Invulnérable de l'unité du porteur sont améliorées d'un point contre les Attaques à Distance n'ayant pas la règle Attaques Magiques, jusqu'à obtenir 4+ au mieux.

Objets enchantés

Corne-Tempête 40 pts
Une seule utilisation. Activez cet objet au début de n'importe quel Tour de Joueur. Les unités ennemies ne peuvent pas faire de Mouvement de Vol durant ce Tour de Joueur.

Objets cabalistiques

Hosties de Pénitence 15 pts
Générez 1D3+1 Hosties à la fin du Déploiement, avant la bataille. Lorsqu'il tente une dissipation, après avoir lancé les Dés de Dissipation, le porteur peut décider d'utiliser une et une seule Hostie de Pénitence et ajouter +1 au résultat du jet de dissipation. Ceci fait exception à la règle de limitation des Modificateurs Magiques. Les Hosties de Pénitence utilisées ne peuvent pas être réutilisées.

Bannières magiques

L'Orifamme 45 pts
Le porteur gagne la règle Peur. Les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur ne peuvent pas bénéficier de la règle Tenez les Rangs.

Étendard de la Dernière Charge 20 pts
Les montures des figurines de l'unité du porteur gagnent la règle Touches d'Impact (1).

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Armes de Tir du Royaume d'Equitaine

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Machine de Siège - Scorpion	Baliste	48''	6	-	Artillerie	6
Machine de Siège - Trébuchet	Catapulte (3'')	12 – 60''	4 [10]	-	[Artillerie]	1