

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Hardes Bestiales

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 9 juin 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

Instinct Primaire

Au début de chaque Manche de Corps à Corps, chaque unité avec au moins une figurine possédant cette règle doit passer un test de Commandement. S'il est réussi, les éléments de figurine avec cette règle **doivent** relancer leurs jets pour toucher ratés pendant cette manche.

Ivrogne

Avant de déployer votre armée, choisissez pour chaque unité avec cette règle son état de sobriété : Sobre ou Ivre. Les Personnages avec cette règle ne peuvent rejoindre que des unités l'ayant aussi et étant dans le même état de sobriété.

Sobre

Miraculeusement sobre, pour une fois.

Les figurines de l'unité gagnent les règles Avant-Garde et Troupes Légères. Une unité qui a été Sobre au cours de la partie ne peut jamais être une Unité de Capture.

Ivre

Complètement bourrée.

Les figurine de l'unité gagnent les règles Charge Tonitruante et Immunisé à la Psychologie. L'unité ne peut pas être déployée en Embuscade.

Tactique de Meute

La figurine gagne Rapide lorsqu'elle charge le flanc ou l'arrière d'une unité ennemie.

Alcool Pur

Une seule utilisation. Une unité qui comporte au moins une figurine avec cette règle peut passer de Sobre à Ivre au début de n'importe quel Tour de Joueur.

Offrande de Sang

Une unité rejointe par au moins un Personnage qui dispose de cette règle peut relancer ses tests de Panique ratés. Toutefois, pour chaque relance, un des Personnages de l'unité avec cette règle doit subir une blessure sans aucune sauvegarde possible.

Moitié Cheval

Les touches occasionnées par la règle Piétinement ne peuvent jamais être distribuées à la figurine.

ARMURERIE

Bâton de Devin :

Arme de Corps à Corps. Arme à deux Mains. Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez un des deux modes d'utilisation de l'arme : soit offensivement, comme une Arme Lourde, soit défensivement, comme une Arme de Base qui confère un bonus de +2 en Sauvegarde d'Armure au porteur pour cette Manche de Corps à Corps.

Hache de la Bête :

Arme de Corps à Corps. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et sont faites à Initiative 0, quelque soit l'Initiative du porteur. Le porteur gagne un bonus de +1 à sa Sauvegarde d'Armure.

TOTEMS

Les Totems sont des améliorations spéciales dont peuvent disposer certains Personnages et Champions. Chaque Porteur de Totem gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Durée : Dure un tour. Une unité ne peut bénéficier des effets que d'un seul Totem à la fois, le dernier lancé sur elle avec succès. Les Champions et les Personnages portent des Totems différents qui suivent des règles distinctes :

Personnages

Les Personnages peuvent lancer une fois chacun des 4 sorts de Totem à chaque Phase de Magie. Ces sorts sont de type Amélioration et ont une Portée de 18".

Champions

Les Champions ne peuvent porter qu'un seul sort de Totem qui doit être précisé sur la liste d'armée. Celui-ci doit être indiqué sur la liste d'armée. Ce sort est de type Amélioration et n'affecte que l'unité du lanceur.

Sorts de Totem

Totem de la Peau Noueuse	L'unité gagne les règles Distrayant et Protection Innée (6+).
---------------------------------	---

Totem de la Corne Sanglante	L'unité gagne +1 Attaque et la règle Perforant (2).
------------------------------------	---

Totem de l'Œil Embué	L'unité gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (3).
-----------------------------	---

Totem de l'Aile Noire	L'unité gagne +3 en Initiative et ajoute 1D3 + 1" à ses distances de Charge.
------------------------------	--

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

L'Empaleur 40 pts
Personnages sans la règle Embuscade uniquement.

Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +2 en Force lors de la Manche de Corps à Corps directement après que l'unité du porteur a chargé, et uniquement contre l'ennemi qui a été chargé. Cette arme peut aussi être utilisée comme une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste**.

Portée 18'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6). Les tirs réalisés avec cette arme ne souffrent d'aucun malus pour toucher.

Lame Sangsue 15 pts
Devin Nouveaux et Devin uniquement.

Type : Arme de Base. Avant que le porteur ne fasse un jet pour un test de Panique, il peut décider de perdre 1 Point de Vie. Cela doit être la première fois que le jet est effectué, il ne peut pas s'agir d'une relance. Le test de Panique est alors automatiquement réussi.

Armures magiques

Peau Écorchée d'Aaghor 60/50 pts
Type : Aucun. Le porteur gagne +1 en Endurance et la règle Régénération (4+), mais il ne peut porter aucune armure standard.

Talismans

Icône du Pillard 25 pts
Les unités alliées à moins de 12'' entièrement composées de Verrats Sauvages ou de Chars qui ne sont pas des montures de Personnage gagnent la règle Avant-Garde.

Œil de Prédominance 15 pts
Le porteur ne peut être touché que sur des '6' par les Attaques de Corps à Corps portées par des Nuées, Bêtes de Guerre, Bêtes Monstrueuses, Monstres, montures de Cavalerie, de Cavalerie Monstrueuse, de Monstres Montés ou encore de Chars. Les équipages et cavaliers ne sont pas affectés.

Objets enchantés

Graine de la Sombre Forêt 40 pts
Une seule utilisation. Après le déploiement de tous les joueurs, juste après avoir bougé les unités avec la règle Avant-Garde, le porteur peut placer une seule Forêt, qui ne doit pas être plus longue que 10'' ou plus large que 6'', sur le champ de bataille. Son centre doit être situé à moins de 12'' du porteur, et elle doit être à plus de 1'' de toute unité ennemie. Toutes les figurines alliées qui se trouvent même partiellement dans cette Forêt ajoutent +1 aux résultats de leurs jets de lancement pour les sorts de type Amélioration ou Malédiction et les sorts de Totem. Cette règle est une exception à la restriction sur les bonus de lancement des Objets de Sort.

Gourde des Scarabées 35 pts
Objet de Sort, Puissance 4. Essaim d'Insectes (Discipline de la Sauvagerie Bestiale).

Orbe de la Sombre Pluie 25 pts
Une seule utilisation. Cet objet s'active automatiquement au début du premier Tour de Jeu, sauf si le porteur n'est pas sur le champ de bataille à ce moment-là. Dans ce cas, l'objet ne peut pas être utilisé. Son effet dure jusqu'au début du prochain Tour de Jeu. Si l'adversaire a eu le second Tour de Joueur, tous les tirs de sa Phase de Tir subissent une pénalité de -2 pour toucher. Ce malus est réduit à -1 si l'adversaire a commencé la partie.

Couronne de Cornes 10 pts
Le porteur, les figurines de son unité ainsi que toutes les figurines qui bénéficient de son Présence Charismatique, si le porteur dispose de cette règle, réussissent automatiquement tous leurs tests d'Instinct Primaire.

Bannières magiques

Bannière de la Horde Sauvage 25 pts
Une seule utilisation. Peut être activée au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Pour la durée de cette manche, tous les Hommes-Boucs de l'unité du porteur gagnent +1 en Force.

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 des Hardes Bestiales

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Jet de Rocher (Cyclope)	Catapulte (3'')	6 – 36''	3 [9]	-	[Artillerie]	-

Sorts de Totem

Totem de la Peau Noueuse	L'unité gagne les règles Distrayant et Protection Innée (6+).
Totem de la Corne Sanglante	L'unité gagne +1 Attaque et la règle Perforant (2).
Totem de l'Œil Embué	L'unité gagne les règles Camouflé et Résistance à la Magie (3).
Totem de l'Aile Noire	L'unité gagne +3 en Initiative et ajoute 1D3 + 1'' à ses distances de Charge.