

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Peaux Vertes

Beta v0.99.2

25 mars 2016

VF 2.0



Une collaboration des créateurs de l'ETC et du Swedish Comp System

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 seront 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. Vous n'êtes pas bloqués dans une spirale infernale où pour continuer à jouer à un jeu, dans lequel vous vous êtes tant investis, vous devez payer toujours plus cher pour entretenir votre collection. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que 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 en est encore à ses débuts et dans un **stade de développement**. Ce document correspond à une version de brouillon « **beta** », dont le but est de tester le jeu et le modifier jusqu'à atteindre une version satisfaisante. Attendez-vous donc à trouver des déséquilibres, des incohérences, et à obtenir des mises à jour régulières avec éventuellement des changements importants. N'hésitez pas à nous donner vos avis ! 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 »
- « Anglachel »
- « Astadriel »
- « Batcat »
- « Eru »
- « Gandarin »
- « Groumbahk »
- « Iluvatar »
- « Lamronchak »
- « Mammstein »

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/>

Les changements de règles entre versions sont colorés comme ce paragraphe. Une liste en anglais de ces changements par version est ajoutée à la fin de cet ouvrage.

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Races de Peaux Vertes

Certaines figurines de l'armée disposent d'un ensemble de règles spéciales qui correspondent à leur race.



Orque Commun

Indiscipliné, Né pour la Baston



Orqu'en Fer

Immunisé à la Psychologie, Maître d'Armes, Né pour la Baston



Orque Primitif

Frénésie, Indiscipliné, Né pour la Baston, Sauvegarde Invulnérable (6+)



Gobelin Commun

Indiscipliné, Insignifiant



Gobelin des Cavernes

Haine (Livre d'Armée : Forteresses Naines), Indiscipliné, Insignifiant



Gobelin des Forêts

Guide (Forêt), Indiscipliné, Insignifiant

Indiscipliné

L'unité a un malus de -1 en Commandement pour les tests de Frénésie et pour réfréner une Poursuite. Si l'unité est en formation de Horde, jetez trois dés pour les tests de Panique en ignorez le dé ayant donné le plus grand résultat.

Né pour la Baston

L'élément de figurine gagne +1 en Force la première Manche de Corps à Corps.

Waaargh !

Une fois par partie, le Général peut déclarer une Waaargh ! au début du tour de n'importe quel joueur. Toutes les figurines ayant des éléments appartenant à une Race Peau Verte gagnent +1 en Mouvement et la règle Rapide jusqu'à la fin du Tour de Joueur.

Marée Verte

Une fois par partie, le Général peut déclarer une Marée Verte au début du tour de n'importe quel joueur. Tous les éléments de figurine appartenant à un Race Peau Verte de Gobelins gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire jusqu'à la fin du Tour de Joueur suivant.

Dard Venimeux

Désignez une des attaques de Corps à Corps de l'élément de figurine avant de lancer les dés pour toucher. Cette attaque gagne Blessures Multiples (Artillerie).

Déchaîné (X)

L'unité a Mouvement Aléatoire (X). Elle gagne la règle Immunisé à la Psychologie et ne peut pas être rejointe par des Personnages. Si elle obtient le même résultat sur tous les dés lors de son jet de Mouvement Aléatoire, elle subit 1D3 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte, puis se déplace de cette distance dans une direction aléatoire.

Si elle arrive au contact d'un élément de décor autre qu'un Terrain Découvert ou une Colline, si elle arrive au contact d'un bord de table, ou si elle s'arrête à 1" d'un Terrain Infranchissable, elle doit faire un test de Terrain Dangereux (2).

Nawak !

Une unité avec Déchaîné et Nawak ! se déplace toujours dans une direction aléatoire lors de son Mouvement Aléatoire.

Ricochet (X)

Les figurines avec Déchaîné et Ricochet ignorent l'écart d'1" entre unités pendant leur Mouvement Aléatoire. Si une figurine avec cette règle touche une autre unité, amie ou ennemie, elle continue son mouvement dans la même direction jusqu'à respecter la règle des 1" d'écart entre unités. Cela peut amener cette figurine à traverser plusieurs unités lors du même mouvement. Si elle ne peut être placée à la fin, elle est retirée comme perte.

Toute unité traversée qui est dans la distance de déplacement obtenue aux dés est touchée. Les unités touchées subissent X touches, X étant la valeur entre les parenthèses. Les unités touchées engagées dans un même Corps à Corps ne comptent que comme une seule unité pour la détermination des touches. Le joueur possédant la figurine avec Ricochet répartit les touches infligées entre les unités aussi équitablement que possible, puis applique les règles normales de distribution des touches dans chaque unité.

Il n'est pas possible de charger une figurine avec Ricochet, mais on peut charger, fuir, poursuivre ou se déplacer à travers elle. Les unités faisant ainsi subissent X+1D6 touches, puis retirez la figurine avec Ricochet du champ de bataille en tant que perte.

Toutes les touches infligées sont faites avec la Force non modifiée de la figurine et ont Perforant (1).

ARMURERIE

Champix de Pouvoir :

Générez 1D3+1 Champix de Pouvoir à la fin du déploiement pour le porteur. Avant de jeter les dés pour lancer un sort, le porteur peut décider d'utiliser un seul Champix de Pouvoir pour ajouter 1 au résultat de lancement du sort. C'est une exception à la limitation des Modificateurs Magiques. Le Champix de Pouvoir utilisé ne peut pas être réutilisé à nouveau. Après l'avoir utilisé, lancez 1D6. Si le dé donne un '1', le Sorcier subit une touche de Force 3 sans sauvegarde d'aucune sorte.

Crève-Mammouth :

Si l'unité possède au moins un Rang Complet, elle gagne des Touches d'Impact (1D3) de Force 5 avec Blessures Multiples (Artillerie, Grande Cible).

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Hache de l'Aporcalypse 65/50 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1D3 en Force et +1D3 Attaques. Ces bonus sont déterminés et prennent effet au palier d'Initiative auquel le porteur attaque avec cette arme.

Arc Zap de Maza 30 pts
Type : Arc. Portée 24'', Force 3, Attaques Foudroyantes, Tirs Multiples (3). L'unité du porteur gagne la règle spéciale Tir Rapide.

Dague de Sournois 15 pts
Type : Arme de Base. Les attaques faites avec cette arme ont Perforant (1). Si le porteur attaque une unité ennemie de flanc ou de dos, ses attaques avec cette arme gagnent +2 en Force.

Armures magiques

Couronne du Roi des Cavernes 40 pts
Gobelin uniquement. Ne peut pas être pris par une Grande Cible.
Type : Aucun. Sauvegarde d'Armure de 6+. Le porteur ne peut rejoindre ou être rejoint que par une unité dont toutes les figurines ont au moins un élément qui partage la même Race Peau Verte que lui. L'unité du porteur gagne alors la règle Avant-Garde et peut se déplacer après un ralliement, mais elle ne peut alors ni tirer, ni faire de Marche Forcée. De plus, la portée de la Présence Charismatique ou de Tenez les Rangs du porteur est augmentée de 6''.

Plaques de Tuktek 35 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne +1 en Endurance et la figurine du porteur gagne des Touches d'Impact (1D3).

Talismans

Chapardeur de Défense 25 pts
Gobelin uniquement.
Si le porteur subit une blessure, il peut utiliser la Sauvegarde d'Armure, la Sauvegarde Invulnérable, la Régénération et la Résistance à la Magie de la figurine lui ayant infligé cette blessure.

Objets enchantés

Peintures Waaargh ! 30 pts
Orque Primitif uniquement.
Le porteur gagne la Frénésie et ne peut jamais la perdre. De plus, tous les Orques Primitifs de l'unité du porteur gagnent la Frénésie tant que ce dernier est dans l'unité. Enfin, l'unité gagne la règle Rapide pour les mouvements de Poursuite et de Charge Irrésistible.

Patte de Sanglier 20 pts
Figurine montée uniquement.
Toutes les figurines alliées de type Cavalerie à moins de 18'' du porteur peuvent relancer leurs tests de Terrain Dangereux.

Bannières magiques

Totem de Mikinok 40 pts
Les autres Objets Magiques dans l'unité du porteur ainsi que dans les unités amies ou ennemies en contact avec l'unité du porteur n'ont plus d'effet et redeviennent des objets ordinaires. Cet effet dure tant que les unités restent en contact.

Icône de Blindage 25 pts
L'unité du porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques de Tir.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DE GUERRE ORQUE



Coût min. : **120 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	5	5	3	4	4	9

Type de troupe
Infanterie

Socket
25x25 mm

Options

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Peut gagner la règle Waaargh ! (Général uniquement) 20 pts
 Peut prendre :
 Bouclier 5 pts
 Paire d'Armes 5 pts
 Arme Lourde 15 pts
 Lance de Cavalerie 15 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.

Options

Armure Lourde 12 pts

Montures

Sanglier 20 pts
 Char à Sangliers 30 pts
 Vouivre 120 pts



Orqu'en Fer (20 pts)

+1 CC sur le profil

Armure :
Armure Lourde.

Options

Armure de Plats 20 pts

Montures

Sanglier 20 pts
 Char à Sangliers 30 pts
 Vouivre 120 pts



Orque Primitif (15 pts)

Montures

Sanglier 10 pts
 Vouivre 105 pts

GRAND CHAMAN ORQUE



Coût min. : **175 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	5	3	2	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socket
25x25 mm

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Grands Dieux Verts ou de la Sauvagerie Bestiale.

Options

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Montures

Sanglier 20 pts
 Char à Sangliers 20 pts
 Vouivre 120 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 20 pts
 Vouivre 120 pts

ROI GOBELIN

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	4	4	4	3	4	4	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère.

Options

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Peut gagner la règle Marée Verte (Général uniquement) .. 20 pts
 Peut prendre :
 Bouclier 5 pts
 Armure Lourde 8 pts
 Peut prendre un Arc Court 5 pts
 Peut prendre une arme (un seul choix) :
 Paire d'Armes 5 pts
 Arme Lourde 15 pts
 Lance de Cavalerie 15 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
 Char à Loups 30 pts



Gobelin des Cavernes (5 pts)

+1 I sur le profil

Montures

Gros Gniark 20 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Options

Attaques Empoisonnées 10 pts

Montures

Araignée 20 pts
 Araignée Chasseuse 20 pts
 Gargantula 250 pts

GRAND CHAMAN GOBELIN

Figurine **seule**



Coût min. : **170 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	4	3	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Magie :
Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Petits Dieux Verts ou des Ombres.

Options

Peut prendre des Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
 Char à Loups 20 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 I et -1 Cd sur le profil

Options

Champix de Pouvoir 15 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Montures

Araignée 15 pts
 Gargantula 250 pts

HÉROS

CAÏD ORQUE

Figurine **seule**



Coût min. : **50 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	5	2	3	3	8

Type de troupe
Infanterie

Soche
25x25 mm

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière 25 pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut gagner la règle Waaargh ! (Général uniquement) 10 pts
 Peut prendre :
 Bouclier 5 pts
 Paire d'Armes 5 pts
 Arme Lourde 10 pts
 Lance de Cavalerie 10 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.

Options

Armure Lourde 5 pts

Montures

Sanglier 15 pts
 Char à Sangliers 60 pts
 Vouivre 150 pts



Orqu'en Fer (10 pts)

+1 CC sur le profil

Armure :
Armure Lourde.

Options

Armure de Plates 15 pts

Montures

Sanglier 15 pts
 Vouivre 150 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 15 pts
 Vouivre 150 pts

CHAMAN ORQUE

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	2	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Soche
25x25 mm

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline des Grands Dieux Verts ou de la Sauvagerie Bestiale.

Options

Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Sorcier Apprenti Niveau 2..... 25 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Montures

Sanglier 15 pts
 Char à Sangliers 50 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 15 pts

MENEUR GOBELIN



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	4	4	2	3	3	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère.

Options

Peut devenir Porteur de la Grande Bannière 25 pts
 Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Peut gagner la règle Marée Verte (Général uniquement) .. 20 pts
 Peut prendre un Bouclier..... gratuit
 Peut prendre un Arc Court 3 pts
 Peut prendre une arme (un seul choix) :
 Paire d'Armes 3 pts
 Lance Légère 3 pts
 Arme Lourde 6 pts
 Lance de Cavalerie 6 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Options

Armure Lourde 5 pts

Montures

Loup 20 pts
 Char à Loups 45 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 I et -1 Cd sur le profil

Montures

Gros Gniark 35 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Options

Attaques Empoisonnées 5 pts

Montures

Araignée 15 pts
 Araignée Chasseuse 25 pts

CHAMAN GOBELIN



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	2	2	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline des Petits Dieux Verts.

Options

Peut prendre des Objets Magiques..... jusqu'à 50 pts
 Sorcier Apprenti Niveau 2..... 25 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
 Char à Loups 40 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 I et -1 Cd sur le profil

Options

Champix de Pouvoir 15 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Montures

Araignée 15 pts

UNITÉS DE BASE

ORQUES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **40** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Options

Peut prendre :

Bouclier	1 pt/fig.
Paire d'Armes.....	1 pt/fig.
Lance.....	1 pt/fig.
Arc	1 pt/fig.

État-Major

Champion.....	10 pts
Porte-étendard.....	10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran	
Musicien.....	10 pts

Doit appartenir à une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :

Armure Légère.

Options

Peut échanger tout son équipement contre une Arbalète et une Armure Lourde.....	4 pts/fig.
---	------------



Orque Primitif (2 pts/fig.)

Options

L'unité peut prendre un Crève-Mammouth	15 pts
--	--------

FICHE DE RÉFÉRENCE

Armes de Tir des Peaux Vertes

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Embrocheur	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Écrabouilleur	Catapulte (3'')	12 – 60''	3[9]	-	[Artillerie]	-
Lance-Kamikaze	Catapulte (1'')	12 – 60''	5	1D3+1 touches	-	2
Lance-Toiles	Catapulte (3'')	6 – 36''	3	-	-	-

CHANGE LOG

V0.99.2

- Waaargh clarification
- Plates of Tuktek clarification
- Crown of the Cavern King clarification
- Lucky Boar's Leg clarification
- Mad Git clarification
- Unruly clarification
- Smash 'Em Flat clarification
- We've Got The Green Light clarification
- Venomous Fangs clarification
- Git Launcher clarification
- Troll Belch clarification
- Cave Gnasher Immune to Psychology had been removed
- Web Launcher clarified which part has what weapon
- Goblin Wolf Chariot clarified which part has what weapon
- Giant attacks clarification