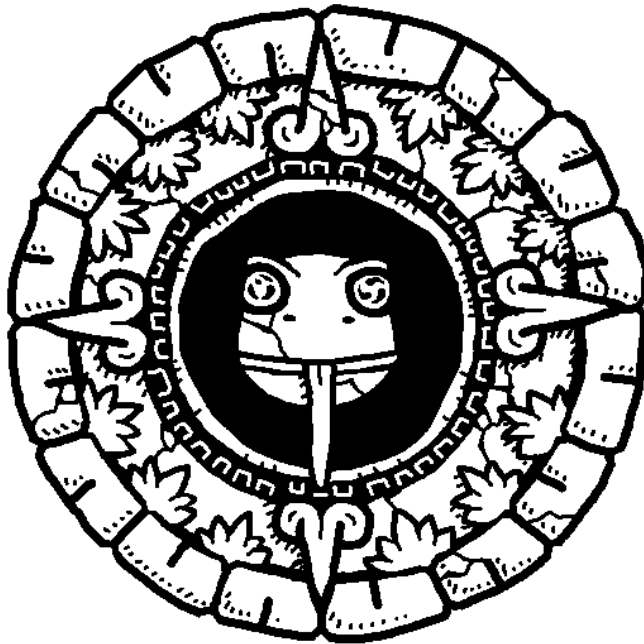


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Reptiliens Anciens

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 29 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

Sang Froid

Lorsqu'une unité dont la majorité des figurines possède cette règle doit passer un test de Commandement, lancez un dé supplémentaire puis ignorez le dé ayant donné le plus haut résultat.

Prédateur Né

L'élément de figurine peut relancer tous ses jets pour toucher ayant donné un '1' naturel au Corps à Corps.

Lien Télépathique

Un Seigneur Cuatl peut lancer ses sorts du type Dégâts par l'intermédiaire d'une figurine qui possède cette règle située à moins de 24". Lorsque vous faites ainsi, mesurez la portée du sort depuis cet intermédiaire, et utilisez son arc frontal et sa ligne de vue. La portée du sort est divisée par deux. Le Seigneur Cuatl peut lancer les sorts du type Projectile même s'il est engagé au Corps à corps, à condition que l'intermédiaire ne le soit pas lui-même. Si le lancer de sort se solde par un Fiasco, le Seigneur Cuatl lance normalement sur la Table des Fiascos et l'intermédiaire subit une touche de Force NDP+1. Si un sort est lancé via un intermédiaire alors l'attribut doit l'être aussi. Mesurez la portée depuis sa figurine et utilisez son champ de vision. On considère tout de même que le Seigneur Cuatl est le lanceur du sort.

ARMURERIE

Sarbacane :

Arme de Tir. Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2), +1 pour toucher les figurines ayant la règle Grande Cible.

Javeline :

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Tir Rapide.

Javeline Empoisonnée :

Arme de Tir. Portée 12", Force de l'utilisateur, Attaques Empoisonnées, Tir Rapide.

Sarbacane Géante :

Arme d'Artillerie de type **Batterie de Tir**.

Portée 12", Force 3, Attaques Empoisonnées, Tirs Multiples (2D6), Tir Rapide.

Arc Géant :

Arme d'Artillerie de type **Baliste**.

Portée 36", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6), Tir Rapide.

Machine des Anciens :

Unique.

La figurine gagne la règle Lien Télépathique. Au début de chaque Tour de Joueur allié, et avant la bataille, juste après avoir déplacé les unités ayant la règle Avant-Garde, choisissez l'un des effets suivants. Il dure jusqu'au début du prochain Tour de Joueur allié.

- Choisissez une Discipline de Magie. La valeur de lancement des sorts de cette Discipline est réduite de 1 pour tous les Sorciers alliés.
- Pendant votre Phase de Tir, choisissez une unité ennemie non engagée au Corps à Corps et à moins de 9". Elle subit 1D3 touches avec la règle Fusion du Métal.
- Toutes les unités alliées à moins de 6" gagnent une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques à Distance. Seul cet effet peut être choisi avant la bataille.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame de l'Aube des Âges 70/45 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Blessures Multiples (2).

Lance de Guerre Tricératops 40 pts
Type : Lance de Cavalerie. La monture du porteur gagne la règle Touches d'Impact (+1D6).

Arc Serpent 40 pts
Type : Arc Court. Le porteur peut remplacer son attaque de tir normale par le tir d'une **Arme d'Artillerie** de type **Baliste** avec le profil suivant.
Portée 18", Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

Armures magiques

Heaume du Tricératops 30 pts
Figurine à pied uniquement.
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne +1 en Endurance et la règle Touches d'Impact (1).

Talismans

Éclat de l'Étoile Tombée 45/30 pts
La figurine du porteur gagne les règles Camouflé et Né du Feu.

Objets enchantés

Œuf de Quetzal 35 pts
Le porteur gagne une Attaque de Souffle (Force 1D3+2, Attaques Magiques).

Baguette de Jade 20 pts
Le porteur gagne un Objet de Sort, Puissance 3. Vol du Phénix (Discipline de la Magie Blanche).

Objets cabalistiques

Plaque Ancestrale 50/25 pts
Une fois par Phase de Magie, le porteur peut relancer un Dé de Pouvoir utilisé pour lancer un sort. Cette capacité ne peut pas être utilisée si le porteur n'a lancé qu'un seul Dé de Pouvoir. Un Dé de Pouvoir qui a donné un '6' naturel ne peut pas être relancé.

Cube Noir 15 pts
Une seule utilisation. Le porteur peut activer cet objet pendant la Phase de Magie de l'adversaire, après avoir déterminé les Flux de Magie. Retirez alors 1 Dé de Pouvoir de la réserve de votre adversaire.

Bannières magiques

Totem de Mixoatl 50 pts
Les éléments de figurines ordinaires de l'unité du porteur ayant la règle Prédateur Né gagnent la règle Haine.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DE GUERRE SAURIEN



Coût min. : **140 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Montures

Raptor	40 pts
Carnosaurien	120 pts
Tyrannotitan	250 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Bouclier	5 pts
Armure Légère	20 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	25 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	10 pts
Hallebarde	15 pts
Lance	15 pts
Lance de Cavalerie	20 pts
Arme Lourde	25 pts

HAUT PRÊTRE KINGII



Coût min. : **170 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	3	3	3	3	4	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Kingiis :

Guide (Eaux peu profondes), Sang Froid.

Règles spéciales :

Lien Télépathique.

Magie :

Maitre Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Cieux, de la Lumière, de la Nature ou de la Sauvagerie Bestiale.

Montures

Palanquin de Kingii	35 pts
Tricératops	200 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
-----------------	-----------------

SEIGNEUR CUATL

Figurine **seule**



Coût min. : **270 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	4	4	2	1	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
50x50 mm

Règles spéciales des Reptiliens :
Sang Froid.

Règles spéciales :
Palanquin, Sauvegarde Invulnérable (4+).

Magie :
Maître Sorcier Niveau 4. Génère ses sorts dans la Discipline de la Magie Blanche ou dans n'importe laquelle des Disciplines Communes.

Options

Porteur de la Grande Bannière 50 pts
Capacités Mentales jusqu'à 100 pts
Objets Magiques jusqu'à 100 pts

Règles spéciales

Palanquin : Lorsqu'un Seigneur Cuatl se trouve dans une unité d'au moins 5 figurines avec la règle Garde du Corps, il perd la règle Au Premier Rang. Il peut être Général même si il est aussi Porteur de la Grande Bannière et ne peut pas être désigné par un ennemi comme étant la figurine qui refuse un Défi.

CAPACITÉS MENTALES

Une Capacité Mentale ne peut pas être dupliquée. Une armée ne peut pas dépenser plus de 100 pts en Capacités Mentales. Cette limite passe à 200 pts pour une Grande Armée, mais **Maître de la Magie** ne peut alors pas être combiné avec **Fontaine de Pouvoir** ou **Volonté Inébranlable**.

Maître de la Magie 85 pts
Pendant les Phases de Magie de votre Tour de Joueur, lancez un dé additionnel pour la génération des Flux de Magie et ignorez le dé ayant donné le plus petit résultat.

Chemin d'Errance 80 pts
Le Seigneur Cuatl ne génère pas ses sorts normalement, mais connaît à la place tous les sorts de la Discipline des Huit Vents. Il ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée ni avoir la règle Maître de la Discipline.

Fontaine de Pouvoir 50 pts
Le Seigneur Cuatl gagne un bonus de +1 pour lancer des sorts et ajoute un bonus de +2 additionnel au jet de Canalisation lors des Phases de Magie alliées.

Connaissance Ancestrale 50 pts
Le Seigneur Cuatl génère un sort supplémentaire et doit choisir la Discipline de la Magie Blanche. Lorsqu'il lance un sort de la Magie Blanche avec succès, il peut choisir d'oublier ce sort immédiatement, et génère un

nouveau sort dans une Discipline à laquelle il a normalement accès, à la fin de la Phase de Magie. Le Seigneur Cuatl ne peut pas prendre l'Objet Essence de Libre Pensée ni avoir la règle Maître de la Discipline.

Volonté Inébranlable 35 pts
Le Seigneur Cuatl peut relancer le jet de sa première tentative de dissipation ratée à chaque Phase de Magie.

Âme Protégée 30 pts
Lorsque le Seigneur Cuatl effectue un jet sur la Table des Fiascos, vous pouvez additionner ou soustraire 1 au résultat de ce jet.

État de Conscience Supérieur 25 pts
À la fin de chaque Phase de Magie de l'adversaire, vous pouvez mettre de côté un Dé de Dissipation inutilisé et l'ajouter à votre réserve de Dés de Pouvoir à votre Phase de Magie consécutive.

Sous le regard des Anciens 20 pts
Le Seigneur Cuatl et son unité gagnent la règle Terreur.

HÉROS

VÉTÉRAN SAURIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **85 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Montures

Raptor	35 pts
Carnosaurien	130 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	5 pts
Armure Légère	15 pts
Armure Lourde (à pied uniquement)	20 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Paire d'Armes	5 pts
Hallebarde	10 pts
Lance	10 pts
Lance de Cavalerie	15 pts
Arme Lourde	20 pts

CAPITAINE KINGII

Figurine **seule**



Coût min. : **40 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armes :

Sarbacane.

Armure :

Armure Légère, Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Kingiis :

Guide (Eaux peu profondes), Sang Froid.

Montures

Ptérnodon Alpha	50 pts
Ptéroductyle Alpha	50 pts
Tricératops	200 pts

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	2 pts
Remplacer la Sarbacane par une Javeline Empoisonnée .. gratuit	
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts

PRÊTRE KINGII

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Kingiis :

Guide (Eaux peu profondes), Sang Froid.

Règles spéciales :

Lien Télépathique.

Magie :

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

Montures

Tricératops 200 pts

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts

Objets Magiques jusqu'à 50 pts

CAÏMAN ANCIEN

Figurine **seule**



Coût min. : **125 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	-	5	5	4	3	3	8

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armes :

Hallebarde.

Armure :

Protection Innée (4+).

Règles spéciales des Croc-Tueurs :

Guide (Eaux peu profondes), Prédateur Né, Sang Froid.

Règles spéciales :

Meneur, Peur.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts

Remplacer la Hallebarde par une Arme Lourde 5 pts

Règles spéciales

Meneur : Les Caïmans de l'unité du Caïman Ancien obtiennent une Capacité de Combat de 4. Cet effet ne peut être combiné avec le bonus en Capacité de Combat conféré par la Machine Solaire.

MONTURES DE PERSONNAGES

RAPTOR



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles spéciales :
Stupidité.

CARNOSAURIEN



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	6	5	4	2	4	5

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né.

Règles spéciales :
Frénésie, Grande Cible, Peur.

PTÉRANODON ALPHA



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Cavalerie Légère, Guide (Forêt), Largage de Rochers (voir l'unité spéciale Kingiis Chevauche-Ciel), Vol (9).

PTÉRODACTYLE ALPHA



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Options

Protection de Monture (5+) 20 pts

Règles spéciales :
Cavalerie Légère, Coup Fatal, Frénésie, Guide (Forêt), Odeur des Proies (voir l'unité spéciale Kingiis Chevauche-Ciel), Perforant (1), Vol (8).

TYRANNOTITAN



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	7	6	6	3	5	5

Type de troupe
Monstre

Socle
50x100 mm

Règles spéciales des Prédateurs :
Prédateur Né.

Règles spéciales :
Blessures Multiples (1D3), Prédateur Ultime, Rapide.

Règles spéciales

Prédateur Ultime : Lorsqu'il charge une Grande Cible ou une figurine seule avec la règle Vol, le Tyrannotitan ajoute +2 à sa distance de charge.

PALANQUIN DE KINGII



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

Type de troupe
Infanterie

Socle
50x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Palanquin de Kingii.

Options

Socle de 40x40 mm gratuit
Plaque du Dieu Serpent 30 pts

Règles spéciales

Palanquin de Kingii : La figurine perd la règle Au Premier Rang dans une unité de Guerriers Sauriens ou de Braves Kingiis qui n'abritent pas de Caimans.

Plaque du Dieu Serpent : Tous les éléments de figurine de la famille des Kingiis* dans l'unité de la figurine gagnent la règle Haine.

* La famille des Kingiis est composée des unités suivantes : Hauts Prêtres Kingii, Capitaines Kingii, Prêtres Kingii, Braves Kingiis, Chasseurs Kingiis, Caméléons, Palanquins de Kingii.

TRICÉRATOPS (Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Tricératops	6	3	-	5	6	5	2	4	-
Équipage Kingii (4)	-	2	3	3	-	-	4	1	6

Type de troupe
Monstre Monté

Socle
50x100 mm

Armes :
Arc Géant (Tricératops uniquement), Javeline Empoisonnée (Équipage uniquement).

Armure :
Protection Innée (3+).

Règles spéciales :
Immunisé à la Psychologie, Tenace, Touches d'Impact (1D6+1).

Règles spéciales

Cornes Aiguisées : Vous pouvez relancer le dé déterminant le nombre de Touches d'Impact que la figurine inflige.

Tricératops Ancien : La figurine gagne +1 en Force et +1 Point de Vie.

Options

Cornes Aiguisées 15 pts
Tricératops Ancien 40 pts
Remplacer l'Arc Géant par :
2 Sarbacanes Géantes 10 pts
Machine des Anciens* 40 pts
* (Tricératops Ancien uniquement)

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS SAURIENS



Coût min. : **85 pts**

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **35** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **11 pts/fig.**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Armure :

Bouclier, Protection Innée (5+).

Règles spéciales des Prédateurs :

Prédateur Né, Sang Froid.

Options

Totem Animiste 1 pt/fig.
Lance 2 pts/fig.

État-Major

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

Si elle paie l'option correspondante, une unité de Guerriers Sauriens peut choisir un et un seul Totem Animiste :

Crocodile	La valeur de la règle Perforant des attaques contre la figurine est réduite de 1.
Jaguar	+1 en Mouvement.
Piranha	Peur.
Serpent	Combat avec un Rang Supplémentaire.

UNITÉS SPÉCIALES

UNITÉS RARES

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Seigneur de G. Saurien	4	6	-	5	5	3	4	5	9
S Haut Prêtre Kingii	6	2	3	3	3	3	4	1	7
S Seigneur Cuatl	4	2	3	3	4	4	2	1	9
H Vétéran Saurien	4	5	-	5	5	2	3	4	8
H Capitaine Kingii	6	4	4	4	3	2	6	3	6
H Prêtre Kingii	6	2	3	3	2	2	4	1	6
H Caïman Ancien	6	4	-	5	5	4	3	3	8
Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Palanquin de Kingii	6	-	-	3	3	3	2	-	2
B Guerrier Saurien	4	3	-	4	4	1	2	2	8

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Raptor	7	3	-	4	4	1	2	2	2
Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Carnosaurien	7	3	-	6	5	4	2	4	5
M Ptéranodon Alpha	2	3	-	4	3	3	2	1	3
M Ptérodactyle Alpha	2	3	-	4	3	3	4	2	3
Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Tyrannotitan	7	4	-	7	6	6	3	5	5

Armes de Tir des Sauriens Anciens

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Sarbacane	-	12''	3	2	-	-
Javeline	-	12''	Utilisateur	-	-	-
Sarbacane Géante	-	12''	3	2D6	-	-
Arc Géant	Baliste	36''	6	-	1D3	6
Bolas de Feu (Kingii Chevauche-Ciel)	-	8''	4	-	-	-
Tir de Piques (Artillerie Vivante)	-	18''	4	2D6	-	1
Jet de Flammes (Artillerie Vivante)	Canon à Flammes	8''	4	-	-	-
Crachat Empoisonné (Spinosauure)	-	12''	4	3	-	-