

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Marée de Vermine

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 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

Masse Vermineuse

Les unités non en fuite composées uniquement de figurines avec cette règle ajoutent +1 à leur Commandement pour chacun de leurs Rangs Complets après le premier, jusqu'à un maximum de +3. Cette règle ne peut pas être utilisée pour modifier le Commandement distribué par la règle Présence Charismatique, mais le Commandement reçu par cette règle peut être modifié grâce à la règle Masse Vermineuse de l'unité. De plus, si toutes les figurines d'une unité disposent de cette règle, elles ajoutent +1 à leur distance de fuite.

On Tire Dans l'Tas !

La figurine peut utiliser des Armes de Tir n'utilisant pas de gabarit contre une unité ennemie engagée au corps à corps avec des unités alliées, si ces dernières sont de type Infanterie ou Nuée. Ignore les unités impliquées dans le combat pour les Couverts. Effectuez les jets pour toucher normalement, puis pour chaque touche, lancez un dé. Sur un résultat de 4+, la cible est touchée. Dans le cas contraire, la touche est attribuée au hasard à une des unités alliées engagée.

Sans Honneur

Le Personnage ne peut pas être choisi par l'adversaire comme étant la figurine refusant un Défi.

État de Transe (X)

La Plateforme de Guerre ainsi que l'unité qu'elle a rejointe gagnent la règle Immunisé à la Psychologie. La Plateforme de Guerre ne peut rejoindre que des unités du type X précisé entres parenthèses. Elle doit être déployée dans une de ces unités et ne doit jamais la quitter.

Déjà Pourri

Les Attaques Toxiques subissent un malus de -2 pour blesser la figurine.

Ils Sont Encore Là ?! (X)

L'unité peut utiliser les Rangs Complets d'une unité de type X précisé entres parenthèses à moins de 6'' comme s'il s'agissait des siens lors du calcul du bonus en Commandement de la règle Masse Vermineuse.

Munitions Instables

Quand la figurine subit un Incident de Tir, utilisez la table suivante plutôt que la table usuelle des Incidents de Tir.

1 ou moins	Explosion !
-------------------	--------------------

Aucun tir n'est effectué. Déplacez la figurine de 1D6" dans une direction aléatoire. Si elle touche une unité lors de ce déplacement, cette dernière subit 1D6 touches de Force 5. Retirez ensuite la figurine comme perte.

2 à 3	Défaillance
--------------	--------------------

Aucun tir n'est effectué. La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte.

4 à 5	Surcharge
--------------	------------------

Pivotez la figurine dans une direction aléatoire, puis tirez une demi-droite depuis le centre de la figurine dans cette direction. Si l'arme de tir est :

- une Équipe d'Armes, le tir est résolu contre la première unité rencontrée sur la ligne, si elle est effectivement à portée et dans le champ de vision de la Équipe d'Armes. Faites les jets pour toucher et résolvez l'attaque normalement.
- un Canon Foudroyant ou une Roue Broyeuse, le tir est remplacé par un gabarit de ligne de 6D6" le long de la demi-droite. Chaque figurine touchée par le gabarit, hormis la figurine à l'origine de l'incident, subit une touche de Force 10 avec les règles Attaques Foudroyantes et Attaques Magiques.

6	À plat
----------	---------------

Le tir est effectué normalement. Une Roue Broyeuse tire à Force 10, et un Canon Foudroyant compte comme ayant obtenu un 'Touché'. L'arme est ensuite considérée comme détruite et ne peut plus être utilisée de la partie. Si la figurine est une Équipe d'Armes, retirez-la comme perte.

ARMURERIE

Armes de Tir

Fronde

Portée 18'', Force 3, Tir Rapide.

Grenade-Moutarde

Portée 12'', Attaques Magiques, Perforant (6), Tir de Volée, Tir Rapide.

Les touches faites avec cette arme blessent toujours sur 4+. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Pistolet Rat

Portée 12'', Force 5, Attaques Magiques, Perforant (1), Tir Rapide.

Compte comme une Paire d'Armes au corps à corps.

Jezail

Portée 36'', Force 6, Attaques Magiques, Encombrant, Perforant (1).

Ne subit jamais de pénalité pour toucher de Longue Portée. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Gatling

Portée 24'', Force 4, Attaques Magiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6x2) ou Tirs Multiples (3D6x2) au choix du joueur.

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Mortier Toxique

Portée 18'', Attaques Magiques, Attaques Toxiques, Munitions Instables, Rechargez !, Tir de Volée, Tirs Multiples (2D6x2).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples ou à son mouvement. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Lance-Napalm

Portée 12'', Force 5, Attaques Enflammées, Attaques Magiques, Blessures Multiples (1D3), Munitions Instables, Rechargez !, Tirs Multiples (2D6).

Cette arme ne subit jamais de pénalité pour toucher dû aux Tirs Multiples, à son mouvement, à un Couvert ou encore à un tir sur des Tirailleurs. Si un double est obtenu sur le jet déterminant le nombre de touches, l'arme subit un Incident de Tir.

Armes de Corps à Corps

Fléau de la Peste

Type : Fléau. La figurine doit faire une Attaque Spéciale supplémentaire contre une figurine ennemie en contact socle à socle. Elle se fait à Initiative 10, touche automatiquement et dispose de la règle Attaques Toxiques.

Déchiqueteur de Corps

Type : Arme de Base. La figurine gagne les règles Attaques de Broyage (2D6) et Touches d'Impact (2D6). Les touches qui en résultent sont résolues avec Force 4 et la règle Perforant (1).

Autres Équipements

Arme Caudale

Lorsqu'il utilise des armes standard, le porteur gagne +1 Attaque.

Éclat Noir

Une seule utilisation. Lorsqu'il lance un sort non lié à un Objet de Sort, le porteur peut utiliser un seul Éclat Noir, avant de lancer les Dés de Pouvoir. Toute tentative de Dissipation de ce sort subira un malus de -1D3 sur son jet. Sur un '1' naturel est obtenu sur ce dé, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Breuvage d'Éclat Noir

Avant la bataille et après le déploiement, avant de savoir qui joue en premier, lancez 1D6 pour chaque unité de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines abritant au moins un Personnage avec cette amélioration. Le porteur et les figurines de Rats-Vageurs et de Garde-Vermines de l'unité gagnent les règles ci-dessous correspondant au résultat du jet pour la durée de la partie. Le porteur ne peut jamais quitter son unité.

- 1-2 : Attaques Empoisonnées et Stupidité.
- 3-4 : Charge Tonitruante.
- 5-6 : Réflexes Foudroyants. L'unité subit immédiatement 1D6 touches de Force 4 avec la règle Perforant (6).

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Lame d'Anéantissement 100 pts
Infanterie uniquement.

Type : Arme de Base. Les attaques faites avec cette arme sont résolues avec une Force de 10 et les règles Attaques Divines et Blessures Multiples (1D6). À la fin de chacun de vos Tours de Jeu, le porteur subit une touche avec la règle Attaques Toxiques qui compte comme une Attaque de Corps à Corps. Le porteur n'est pas forcé d'être le Général, même s'il est le Personnage possédant le plus haut Commandement.

Lame du Grouillement 30/25 pts
Type : Arme de Base. Si l'unité du porteur a plus de Rangs Complètes que chaque unité ennemie engagée contre elle, alors le porteur gagne +3 Attaques. Lorsque le porteur attaque une figurine du livre d'armée des Forteresses Naines, le porteur peut relancer ses jets pour blesser des attaques portées avec cette arme.

Œil de la Tempête 20 pts
Type : Hallebarde. Lorsque le porteur lance le sort Éclair Irradiant (Discipline de la Ruine), ajoutez +2 au nombre de touches.

Armures magiques

Armure Putride 25 pts
Type : Armure de Plates. À chaque fois que le porteur réussit une Sauvegarde d'Armure contre des Attaques de Corps à Corps pendant la Phase de Corps à Corps, l'unité qui a infligé cette blessure subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Bouclier de Fourberie 25 pts
Type : Bouclier. Lorsque le porteur utilise cet objet, il gagne la règle Distrayant. De plus, au début de chaque Manche de Corps à Corps, vous pouvez désigner un élément d'une figurine ennemie en contact socle à socle avec le porteur. Pour la durée de cette manche, cet élément de la figurine subit un malus de -1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

Talismans

Bracelet de Pouvoir 25 pts
Le porteur gagne un Objet de Sort, Puissance 3.
Type : Lanceur. Durée : Dure un Tour.
La cible double sa Force. Les montures ne sont pas affectées.

Objets enchantés

Sceptre de Couardise 35 pts
Infanterie uniquement.

Le Personnage perd la règle Au Premier Rang et peut donc être placé dans n'importe quel rang.

Cataplasme 20/10 pts
Ne peut être pris par une Grande Cible.
Une seule utilisation. Peut être activé au début de n'importe laquelle de vos phases. Le porteur récupère 1D3 Points de Vie.

Bannières magiques

Paratonnerre 50 pts
Une seule utilisation. Vous pouvez l'activer au début d'un Tour de Joueur adverse. Pendant ce Tour de Joueur, toutes les unités alliées gagnent la règle Camouflé. Les attaques de tir qui n'ont pas besoin de jet pour toucher basé sur la CT doivent lancer 1D6, et ne peuvent pas tirer sur un 4+. Aucun mouvement de Vol ne peut être effectué.

Icône de la Ruine 25 pts
Lorsqu'un adversaire tente de dissiper un sort de type Amélioration ou Universel de la Discipline de la Ruine ou de la Maladie (sans considérer l'attribut) ciblant l'unité du porteur, il subit un malus de -2 sur son jet.

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 Vermines

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Gatling	-	24''	4	2D6*2 ou 3D6*2	-	-
Mortier Toxique	-	18''	Toxique	2D6*2	-	-
Lance-Napalm	-	12''	5	2D6	1D3	-
Fronde	-	18''	3	-	-	-
Pistolet Rat	-	12''	5	-	-	1
Jezail	-	36''	6	-	-	1
Grenade-Moutarde	-	12''	-	-	-	6
Roue Broyeuse - Décharge Électrique	-	18''	1D6*2	3	1D3	-
Artillerie Vermineuse (Canon)	Canon (1D6'')	60''	1D6+4	-	Artillerie	6
Artillerie Vermineuse (Catapulte)	Catapulte (3'')	12 – 48''	Toxique	-	-	-