

# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



## Livre de Magie

Beta v0.99.9 - 22 juillet 2016

VF 2.0



Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup> 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](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Sommaire

BF : Le 9<sup>e</sup>Âge, qu'est-ce que c'est ?

Comment utiliser ce livre ?

Alchimie .....	2	Boucherie .....	11
Cieux .....	3	Changement .....	12
Feu .....	4	Grands Dieux Verts .....	13
Lumière .....	5	Petits Dieux Verts .....	14
Mort .....	6	Forge .....	15
Nature .....	7	Luxe .....	16
Ombres .....	8	Magie Blanche .....	17
Sauvagerie .....	9	Magie Noire .....	18
		Maladie .....	19
Octuple .....	10	Nécromancie .....	20
		Ruine .....	21
		Sables .....	22

Résumé de la Phase de Magie

## Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9<sup>e</sup>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<sup>e</sup>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<sup>e</sup>Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

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<sup>e</sup>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 !

- « AEnoriel »
- « Anglachel »
- « Astadriel »
- « Batcat »
- « Bigfish »
- « Eru »
- « Gandarin »
- « Groumbahk »
- « Iluvatar »
- « Mammstein »
- « Shlagrabak »
- et beaucoup d'autres ...

# BF : LE 9<sup>e</sup>ÂGE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Batailles Fantastiques : Le 9<sup>e</sup>Âge est un jeu de plateau qui met en scène deux armées s'affrontant, représentées par des figurines adéquates. Plus d'informations sur le jeu ici :

<http://www.the-ninth-age.com/>

## COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Dans ce livre, toutes les Disciplines de Magie sont présentées. Elles comprennent les 8 **Disciplines Communes** et les **Disciplines Spécifiques** des différentes armées. Pour plus d'informations sur les règles du jeu et en particulier la Phase de Magie, merci de vous référer au Livre de Règles.

Chaque Discipline comprend 8 sorts. Le premier est appelé l'**Attribut** de la Discipline, qui est indiqué par la mention « A » à la place du numéro du sort. C'est un sort particulier qui est automatiquement lancé quand un autre sort de la même Discipline est lancé avec succès. Les sept sorts suivants sont numérotés de 0 à 6. Le sort 0 est le sort **Primaire** de la Discipline. Un Sorcier peut toujours choisir d'échanger l'un de ses sorts générés aléatoirement par le sort Primaire, et plusieurs Sorciers peuvent connaître ce sort en même temps.

Certains sorts disposent de plusieurs valeurs de lancement. La ou les plus grandes sont pour la ou les versions **améliorée(s)** du sort. Le joueur doit choisir la version du sort à lancer, sachant que plus la valeur de lancement est grande, plus le sort sera difficile à lancer, mais aussi plus il sera puissant. Parfois, les versions améliorées voient leur portée et le nombre de cibles augmenter, tandis que pour d'autres sorts, les effets peuvent être modifiés. Les différences entre versions améliorée(s) et basique suivent un code couleur. La partie en noir s'applique à toutes les versions du sort. Les textes en **rouge** s'appliquent à la version basique, tandis que les textes en **[bleu et entre crochets]** s'appliquent à la version améliorée. Dans certains cas, il existe une deuxième amélioration au sort, marquée en **{vert olive entre accolades}**.





## DISCIPLINE COMMUNE : ALCHEMIE

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Édit de Fer		Portée 12" Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Sauvegarde d'Armure. Aucune figurine ne peut obtenir mieux que 3+ en Sauvegarde d'Armure grâce à ce sort avant d'appliquer d'éventuels malus.
0	Métal Fondu	9+ [17+]	Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] touches avec la règle Fusion du Métal.
1	Lames Enchantées	7+ [11+]	Portée 18" [Portée 36"] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible ont +1 pour toucher et gagnent les règles Attaques Magiques et Perforant (+1).
2	Corrosion Galopante	7+ [10+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Permanent	La cible subit un malus de -1 sur sa Sauvegarde d'Armure.
3	Manteau de Vif-Argent	8+ [11+]	Portée 12" [Portée 24"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne les règles Camouflé et Distrayant. De plus, les Attaques de Corps à Corps contre la cible subissent également une pénalité de -1 sur leur règle Perforant.
4	Pieu d'Argent	8+ [11+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit une touche avec les règles Blessures Multiples (1D3) et Fusion du Métal. Les rangs de l'unité ciblée sont pénétrés de la même façon que pour une Baliste, mais l'attaque subit un malus de -1 pour blesser au lieu de -1 en Force pour chaque rang pénétré.
5	Fléau de l'Acier Forgé	9+ [12+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Dure un Tour	Les figurines de l'unité ciblée ne peuvent pas recevoir de bonus de Force de leurs Armes de Corps à Corps standard. Les Armes de Tir standard portées par l'unité ciblée subissent un malus de -1 en Force. Ce sort n'affecte que les équipements standard et leur Force, aucune règle spéciale n'est altérée par ce sort.
6	Transmutation en Or	15+ [18+]	Portée 12" [Portée 24"] Malédiction Direct Dégâts	Immédiat / Dure un Tour	Le propriétaire de l'unité ciblée lance un dé pour chaque figurine de l'unité, dans l'ordre de son choix. Ignorez le premier 5+ obtenu. Pour les figurines suivantes, sur 5+, la figurine subit une blessure avec la règle Blessures Multiples (10) sans aucune sauvegarde autorisée. Les unités ennemies à moins de 12" de la cible gagnent la règle Stupidité.



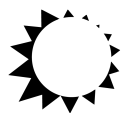
## DISCIPLINE COMMUNE : CIEUX

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Second Sceau		Spécial	Dure un Tour	L'armée du lanceur gagne un marqueur « Second Sceau ». Ce marqueur peut être dépensé pour relancer un unique D6 d'un jet pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure.
0	Aquilon	7+ [10+]	Portée 12'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un Tour	La cible subit un malus de -1 pour toucher et de -1 en Commandement. Les Attaques de Tir ne nécessitant pas l'utilisation de la CT doivent obtenir un 4+ sur 1D6 pour pouvoir être utilisées.
1	Bourrasque	6+ [9+]	Portée 18'' [Portée 36''] Malédiction	Dure un Tour	L'unité ciblée ne peut pas se déplacer de plus de 10'' durant l'Étape des Autres Mouvements. Toutes les unités ennemies à moins de 6'' de la cible subissent un malus de -1 en Capacité de Tir.
2	Choc Foudroyant	8+ [11+]	Portée 24'' [Portée 48''] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle Attaques Foudroyantes.
3	Conjonction Astrale	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Amélioration	Dure un Tour	La cible peut relancer au choix les jets ratés pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
4	Fléau du Ponant	9+ [12+]	Portée 12'' [Portée 24''] Malédiction	Dure un Tour	La cible doit relancer au choix les jets réussis pour toucher, pour blesser ou de Sauvegarde d'Armure. Déclarez votre choix avant de jeter le sort.
5	Déluge d'Éclairs	13+	Portée 24'' Malédiction Direct Dégâts	Immédiat	<p>Ciblez une unité, puis jetez 1D6. Sur 3+, choisissez une nouvelle cible située à moins de 6'' de la première. Continuez ainsi, de cible en cible à 6'' d'écart, jusqu'à ce que vous obteniez un '1' ou un '2', ou qu'aucune cible ne soit éligible. Aucune unité ne peut être ciblée deux fois.</p> <p>Chaque cible subit 1D6 touches de Force 6 avec la règle Attaques Foudroyantes.</p>
6	Appel de la Comète	13+ [16+]	Marqueur	Permanent	<p>Posez un marqueur où vous voulez sur le champ de bataille.</p> <p>À la fin de chaque Phase de Magie suivante, jetez un dé. Si le résultat est de 4+, la comète arrive.</p> <p>[Le lanceur choisit le Tour de Joueur, autre que celui en cours, et hors premier Tour de Jeu, où la comète arrive et l'écrit secrètement. La comète arrivera à la fin de la Phase de Magie de ce tour de joueur.]</p> <p>À la fin de chaque Phase de Magie pendant laquelle la comète n'est pas arrivée, ajoutez un marqueur au même endroit. Quand la comète s'écrase, toutes les unités situées dans un rayon de 2D6 + X'' subissent 2D6 touches de Force 4+X, où X est égal au nombre de marqueurs. Enlevez ensuite tous les marqueurs, et le sort prend fin.</p>



## DISCIPLINE COMMUNE : FEU

	Nom	Lance- ment	Type	Durée	Effet
A	Feu Déchaîné		Portée 24" Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D3 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
0	Boule de Feu	5+ [10+] {14+}	Portée 24" [Portée 36"] {Portée 48"} Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1D6 [2D6] {3D6} touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
1	Cascade Ardente	7+ [10+]	Portée 18" [Portée 36"] Malédiction	Reste en Jeu	A la fin de chaque Phase de Magie, la cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.
2	Épées Flamboyantes	7+ [13+]	Portée 24" [Portée 6"] [Aura] Amélioration	Dure un Tour	Les Attaques de Corps à Corps et de Tir de la cible ont +1 pour blesser et gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques.
3	Jet de Flammes	9+ [12+]	Portée 18" [Portée 36"] Marqueur Direct Gabarit de Ligne	Immédiat	Chaque figurine sous le gabarit subit une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées. Les unités ennemies touchées par le gabarit doivent effectuer un test de Panique.
4	Traits Enflammés	9+ [12+]	Portée 24" [Portée 36"] Malédiction Projectile Dégâts	Immédiat	La cible subit 1 touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées pour chaque rang ou colonne, au choix du lanceur, dans l'unité ciblée.
5	Remparts Incandescents	10+ [13+]	Portée 24" [Portée 48"] Malédiction	Reste en Jeu	La cible subit 1D6 touches de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées.  À la fin de chaque phase, chaque figurine de l'unité subit une touche de Force 4 avec la règle Attaques Enflammées si l'unité a effectué une ou plusieurs des actions suivantes durant la phase : Charge (réussie ou non), Charge Irrésistible, Fuite, Marche Forcée, Mouvement Simple, Pivot, Poursuite, Reformation ou Reformation de Combat. Une même unité ne peut subir ces touches qu'une fois par Phase.
6	Souffler sur les Braises	11+ [14+]	Portée 24" [Portée 48"] Amélioration	Dure un Tour	La cible gagne +1 en Endurance, une Sauvegarde Invulnérable (5+) et la règle Né du Feu.



## DISCIPLINE COMMUNE : LUMIÈRE



## DISCIPLINE COMMUNE : MORT





## DISCIPLINE COMMUNE : NATURE



## DISCIPLINE COMMUNE : OMBRES



## DISCIPLINE COMMUNE : SAUVAGERIE

## DISCIPLINE OCTUPLE



## DISCIPLINE DE LA BOUCHERIE



## DISCIPLINE DU CHANGEMENT



## DISCIPLINE DES GRANDS DIEUX VERTS



## DISCIPLINE DES PETITS DIEUX VERTS





## DISCIPLINE DE LA FORGE



## DISCIPLINE DE LA LUXURE



## DISCIPLINE DE LA MAGIE BLANCHE



## DISCIPLINE DE LA MAGIE NOIRE



## DISCIPLINE DE LA MALADIE



## DISCIPLINE DE LA NÉCROMANCIE



## DISCIPLINE DE LA RUINE



## DISCIPLINE DES SABLES



## RÉSUMÉ DE LA PHASE DE MAGIE