

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Nains Infernaux

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 13 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

Implacable

Les unités d'infanterie contenant uniquement des figurines dotées de cette règle peuvent tripler leur mouvement lors d'une Marche Forcée au lieu de le doubler. Ceci est étendu aux situations où le mouvement est d'ordinaire limité au double de la valeur de mouvement de la figurine, telles que les Roues, les Reformations, les mouvements d'un Personnage au sein une unité, etc. La valeur de mouvement est alors également triplée.

Robuste

La figurine gagne la règle Charge Tonitruante. De plus, elle ne souffre pas de la pénalité de -1 pour toucher pour Tenir sa Position et Tirer en réaction à une charge.

Élu d'Ashuruk

La figurine passe automatiquement ses tests de Peur mais souffre tout de même du malus de -1 en Commandement. De plus, elle considère toutes les unités sans cette règle comme ayant la règle Insignifiant. Elle ne peut pas utiliser son éventuelle règle Ingénieur sur des figurines sans la règle Élu d'Ashuruk.

Infusion Démoniaque

La figurine gagne la règle Attaques Magiques (ne s'applique pas aux servants de Machine de Guerre) et tous les tests de Panique causés à des unités ennemies en ayant infligé au moins 25 % de pertes sont effectués avec un malus de -1 au Commandement.

Étreinte Volcanique

Toutes les attaques de la figurine, y-compris les Attaques Spéciales, suivent la règle Attaques Enflammées. De plus, toute figurine ennemie en contact socle à socle avec au moins une figurine dotée de cette règle subit une touche de Force 4 à Initiative 10. Cela compte comme une Attaque Spéciale de Corps à Corps.

Chaînes de Feu

Tous les jets pour blesser ayant donné un résultat naturel de '6' contre la figurine doivent être relancés. Les Attaques Magiques ne sont pas concernées.

Au début du second Tour de Jeu allié, et au cours de chacun des Tours de Jeu alliés suivants, une unité composée d'au moins une figurine suivant cette règle doit réussir un test de Commandement ou subir une blessure sans aucune sauvegarde possible. Si aucun Sorcier allié n'est présent sur le champ de bataille, l'unité subit 1D3 blessures à la place.

Indiscipliné

L'unité subit un malus de -1 en Commandement pour réfréner la Frénésie et la Poursuite. Si l'unité est en formation de Horde et doit effectuer un test de Panique, jetez un dé additionnel et ignorez celui ayant donné le plus grand résultat.

Opportuniste

L'élément de figurine, si elle est à pied, gagne un bonus de +1 pour toucher lorsqu'elle combat sur le flanc ou l'arrière d'une unité ennemie, tant que son unité n'est pas elle-même engagée sur le flanc ou l'arrière.

ARMURERIE

Glaive Infernal :

Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force et la règle Attaques Magiques.

Armure Volcanique :

Armure de Plates. Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques Enflammées.

Hallebarde Ardente :

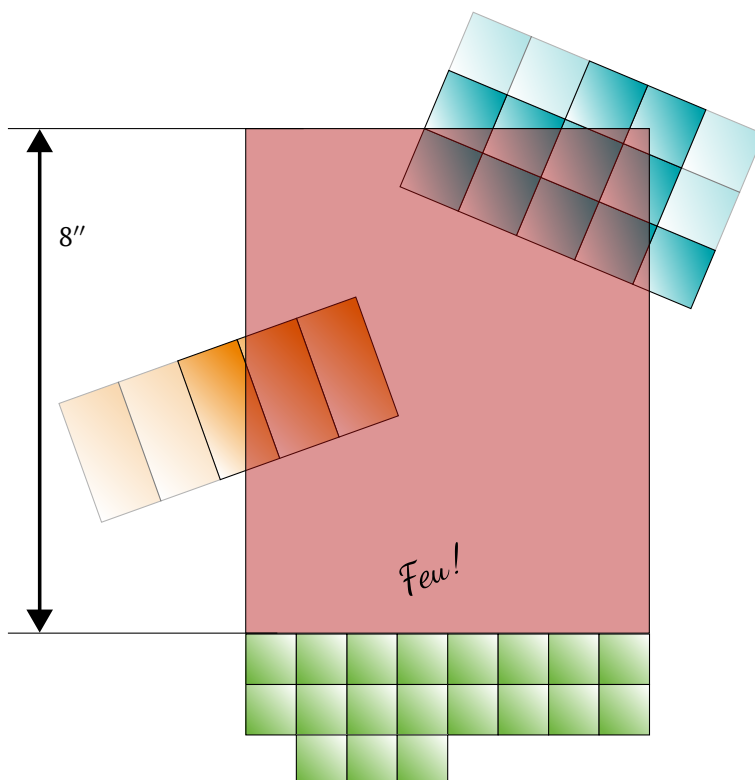
Arme de Tir. Portée 18'', Force 4, Perforant (1). Compte comme une Hallebarde au Corps à Corps.

Tromblon :

Arme de Tir. Portée 12'', Force 4, Mur de Plomb, Tir Rapide.

Mur de Plomb

Vous pouvez choisir de tirer de la façon suivante durant la Phase de Tir plutôt que de tirer normalement. Le profil de l'arme devient Portée 8'', Force 4, Rechargez !. Ne calculez pas le nombre de tirs et ne faites pas de jets pour toucher. À la place, toute figurine qui est **droit** devant une ou plusieurs figurines avec cette arme, à portée et dans la ligne de vue de l'unité est une cible potentielle (voir le schéma ci-dessous). Lancez un dé pour chacune de ces cibles possibles : elle est touchée sur un résultat de 6+. Ajoutez +1 pour toucher pour chaque Rang Complet après le premier dans l'unité qui tire. Cette capacité ne peut pas être utilisée si une unité alliée ou une unité engagée dans un corps à corps est une cible potentielle. Elle peut être utilisée après une Marche Forcée.



OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Marteau d'Onyx 55/50 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +2 en Force et la règle Blessures Multiples (1D3) contre les figurines avec la règle Inflammable.

Lame en Fusion 25 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (1).

Une seule utilisation : Peut être déclenchée au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Les attaques portées avec cette arme suivent la règle Fusion du Métal jusqu'à la fin de la phase.

Armures magiques

Masque du Fourneau 30 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne les règles Attaque de Souffle (Force 3, Attaques Enflammées) et Né du Feu.

Talismans

Anneau de Dessiccation 45 pts
Toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec la figurine du porteur gagnent la règle Inflammable. Si l'armée n'inclut aucun Sorcier dans sa liste, le porteur compte comme un Sorcier en ce qui concerne la règle Chaînes de Feu.

Peau d'Acier 15 pts
Les attaques dirigées contre le porteur perdent les règles Attaques Empoisonnées et Coup Fatal.

Objets enchantés

Fiole de Mercure 45 pts
Une seule utilisation. Peut être bue au début de n'importe quel Manche de Corps à Corps. L'unité du porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants et +2 en Initiative jusqu'à la fin de la phase. Lorsque les effets de la Fiole disparaissent, la figurine du porteur subit une blessure sans aucune sauvegarde possible.

Gantelets de Madzhab 10 pts
Le porteur gagne +1 en Force. Chacun de ses jets pour toucher ayant donné '1' est résolu contre l'unité du porteur. Cela ne peut jamais affecter le porteur lui-même, sauf s'il est monté et ne fait pas partie d'une unité.

Objets cabalistiques

Mécanisme de Besheluk 25 pts
Lorsque le porteur réussit à lancer un sort de type Amélioration qui ne soit pas un Attribut de Discipline sur une unité composée exclusivement de figurines suivant la règle Chaînes de Feu, elle Récupère un PV précédemment perdu. Aucune unité ne peut Récupérer plus d'un PV par Phase de Magie grâce à cet objet.

Bannières magiques

Bannière du Taureau d'Airain 40 pts
Infanterie uniquement.

L'unité du porteur gagne la règle Avant-Garde. Les unités suivant la règle Indiscipliné à moins de 12" du porteur peuvent relancer leurs tests de Panique ratés.

Bannière de Nezibkesh 25 pts
Toutes les Attaques Spéciales de Corps à Corps dirigées contre l'unité du porteur ou l'unité voient leur Force divisée par deux, en arrondissant au supérieur.

SEIGNEURS

HAUT-PROPHÈTE



Coût min. : **200 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	4	4	4	5	3	2	2	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie, de la Forge, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Montures

Taureau de Shamut	140 pts
Shèdu	145 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 100 pts
Un seul choix :	
Ingénieur	25 pts
Maître Sorcier Niveau 4	30 pts
Arme (un seul choix) :	
Hallebarde Ardente	8 pts
Glaive Infernal	10 pts

HAUT-SEIGNEUR INFERNAL



Coût min. : **125 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	7	4	4	5	3	4	4	10

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Règles spéciales :

Attiser les Flammes.

Montures

Taureau de Shamut	140 pts
Taureau-Goliath de Shamut	270 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 125 pts
Bouclier	3 pts
Pistolet	5 pts
Arme (un seul choix) :	
Hallebarde Ardente	10 pts
Arme Lourde	15 pts
Glaive Infernal	20 pts

Règles spéciales

Attiser les Flammes : Le Haut-Seigneur Infernal et toutes les figurines de son unité gagnent la règle Haine. Ne s'applique pas aux montures.

HÉROS

MAGUS

Figurine **seule**



Coût min. : **60 pts**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Magie :

Génère ses sorts dans la Discipline de l'Alchimie, de la Forge, du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Montures

Shêdu 145 pts

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts

Doit prendre un et un seul choix :

Sorcier Apprenti Niveau 1 15 pts

Sorcier Apprenti Niveau 2 40 pts

Ingénieur gratuit

Ingénieur et Sorcier Apprenti Niveau 1 40 pts

Arme (un seul choix) :

Hallebarde Ardente 8 pts

Glaive Infernal 10 pts

VIZIR

Figurine **seule**



Coût min. : **70 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	6	4	4	5	2	3	3	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :

Armure Volcanique.

Règles spéciales des Nains Infernaux :

Implacable, Robuste, Élu d'Ashuruk.

Montures

Taureau de Shamut 155 pts

Options

Un seul choix :

Favori de Lugar (Unique) 30 pts

Porteur de la Grande Bannière 25 pts

Objets Magiques jusqu'à 75 pts

Bouclier 2 pts

Pistolet 5 pts

Arme (un seul choix) :

Arme Lourde 10 pts

Hallebarde Ardente 10 pts

Glaive Infernal 15 pts

Règles spéciales

Favori de Lugar : Figurine à pied uniquement.

Le Personnage gagne les règles Étreinte Volcanique, D'Outre-Monde, Indémoralisable, Né du Feu et Possession Démoniaque (voir l'unité spéciale Disciples de Lugar). Il perd son armure et ne peut utiliser que des Armures Magiques de type : Aucun.

DOMPTEUR TAURUKH



Coût min. : **150 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	5	4	5	5	4	4	4	9

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x75 mm

Armure :

Armure Lourde, Protection Innée (6+).

Règles spéciales des Taurukhs :

Charge Tonitruante, Élu d'Ashuruk.

Options

Porteur de la Grande Bannière	25 pts
Objets Magiques	jusqu'à 50 pts
Bouclier	10 pts
Armure Volcanique	20 pts
Arme (un seul choix) :	
Lance Légère	10 pts
Paire d'Armes	10 pts
Arme Lourde	20 pts

KAPO HOBGOBELIN



Coût min. : **35 pts**

Figurine **seule**

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

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Règles spéciales des Hobgobelins :

Indiscipliné, Opportuniste.

Règles spéciales :

Pas un Meneur.

Montures

Loup.....20 pts

Options

Objets Magiques	jusqu'à 25 pts
Poignardeur (à pied uniquement)	50 pts
Bouclier	2 pts
Armure Légère	2 pts
Arme de Tir (un seul choix) :	
Armes de Jet	2 pts
Arc	4 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :	
Lance Légère	3 pts
Paire d'Armes	3 pts
Arme Lourde	6 pts

Règles spéciales

Poignardeur : Le Personnage gagne la règle Poignardeurs (voir l'unité de base Hobgobelins). Avant la bataille, une unité de Hobgobelins avec la règle Poignardeurs de 25 figurines maximum peut être placée en Embuscade avec le Personnage, qui doit obligatoirement accompagner l'unité.

MONTURES DE PERSONNAGES

LOUP



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

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles spéciales :
Cavalerie Légère.

TAUREAU DE SHAMUT



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

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Grande Cible, Né du Feu, Peur, Touches d'Impact (1), Vol (8), Étreinte Volcanique.

TAUREAU-GOLIATH DE SHAMUT



(Unique)

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

Type de troupe
Monstre

Socle
60x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Règles spéciales :
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées), Attaques Magiques, Né du Feu, Sauvegarde Invulnérable (5+), Touches d'Impact (1), Vol (7), Étreinte Volcanique.

SHÊDU (Unique)



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	5	5	4	2	2	8

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline du Feu, de la Mort ou des Ombres.

Options

Sorcier Apprenti Niveau 2.....	25 pts
Masse Caudale.....	20 pts
Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Magiques)	30 pts

Règles spéciales :
Attaques Magiques, Aura d'Annulation, Grande Cible, Peur, Résistance à la Magie (2), Sauvegarde Invulnérable (5+), Vol (8).

Règles spéciales

Aura d'Annulation : Toute Arme Magique portée par une figurine alliée ou ennemie en contact socle à socle avec le Shêdu perd ses propriétés magiques et devient son équivalent standard. Le Personnage le chevauchant n'est pas affecté. Cet effet dure tant qu'il y a contact socle à socle.

Masse Caudale : La figurine gagne +1 Attaque. Elle gagne aussi +1 pour toucher lorsqu'elle attaque l'arrière d'une unité ennemie.