

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Conclaves Vampiriques

Beta v0.99.0

6 mars 2016



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

- « Hasdrubal »
- « Iluvatar »
- « Eru »
- « AEnoriel »
- « 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 ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvées ou donnés sur le site :

<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 COMMUNES DE L'ARMÉE

Maître de la Non-Vie

Un Personnage doit être le **Maître** de l'armée. Au début de la partie, le Général est toujours le Maître.

~~Seules les figurines avec cette règle spéciale peuvent être choisies comme Général. Le Général devient automatiquement le Maître et doit échanger un de ses sorts pour Adjuration des Morts, quelque soit la Discipline qu'il a choisi.~~

Invocation

Les profils d'unité contiennent une catégorie appelée Invocation qui donne le nombre de Points de Vie Ressuscités grâce à l'Adjuration des Morts de la Discipline de la Nécromancie.

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Poussière Tu Redeviendras Poussière

À la fin de n'importe quelle phase où le Maître est retiré du jeu en tant que perte, toute unité de l'armée qui possède au moins une figurine avec la règle Poussière Tu Redeviendras Poussière doit faire un test de Commandement. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures sans aucune sauvegarde autorisée équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement du test. Ces blessures sont réparties comme pour la règle Instable mais ne peuvent pas être assignées à une figurine n'ayant pas la règle Poussière Tu Redeviendras Poussière. Le montant de blessures est réduit de un si l'unité est à portée de Tenez les Rangs.

Au début de votre Tour de Joueur suivant la mort du Maître, un nouveau Maître peut être choisi. Pour faire ceci, vous devez nommer un autre Personnage éligible, un Sorcier utilisant la Discipline de la Nécromancie. Ce Personnage est le nouveau Maître. Si l'armée ne possède pas de Personnage faisant l'affaire, toute unité qui possède au moins une figurine avec la règle Poussière Tu Redeviendras Poussière doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus. Cet effet devra se répéter au début de chacun de vos Tours de Joueur jusqu'à la fin de la partie.

Plainte Stridente

Attaque Spéciale. Les éléments de figurine possédant cette règle peuvent effectuer une Attaque Spéciale de Tir. Elle peut être faite après une Marche Forcée, et touche automatiquement avec le profil suivant : Portée 8'', Force 4, Tirs Multiples (1D6+2), Attaques Magiques.

Sombre Réveil (X)

Une figurine avec cette règle spéciale peut Ressusciter des PVs au-delà de l'effectif de départ de toutes les unités mentionnées entre parenthèses, en suivant les modalités de Ressusciter des Figurines. L'effectif de départ est le nombre de figurines choisi sur la liste d'armée. ~~Les unités peuvent même dépasser l'effectif maximal autorisé sur leur fiche d'unité. La taille des unités ne peut pas être augmentée au delà de deux fois l'effectif de départ.~~

Moissonneur

Une unité composée uniquement de figurines suivant cette règle spéciale peut se déplacer au travers d'unités ennemies durant l'étape des Autres Mouvements. ~~L'unité peut alors effectuer une Attaque au Passage. L'ennemi subit une touche par figurine dans l'unité attaquante. Ces touches comptent comme si elles avaient été infligées au corps à corps, avec la Force, les Règles Spéciales et les bonus d'arme des figurines.~~

Vampirique (X+)

Une unité Vampirique peut effectuer des Marches Forcées même lorsqu'elle se trouve hors de portée de la Présence Charismatique du Général. Elle doit toujours effectuer un test de Commandement si elle se trouve dans un rayon de 8'' d'une unité ennemie.

À la fin de la Phase de Corps à Corps, les unités avec cette règle spéciale peuvent faire des jets pour la règle Vampirique. Lancez 1D6 pour chaque Personnage Vampirique qui a infligé au moins une blessure non sauvegardée durant cette Phase de Corps à Corps, et 1D6 si au moins une figurine ordinaire Vampirique de l'unité l'a fait. Un jet Vampirique est réussi si le résultat du dé est de X ou plus, où X est le nombre entre parenthèses. Un résultat de '1' est toujours un échec, tandis qu'un '6' est toujours un succès. Les figurines avec la règle Grande Cible ont un malus de -2 sur leur jet Vampirique, jusqu'à un minimum de 1. Un Personnage qui réussit un jet Vampirique Récupère un Point de Vie. Une unité qui a réussi un jet Vampirique provenant de ses figurines ordinaires Ressuscite un unique PV dans l'unité.

Aura de Stabilité

Toute les unités amies dans un rayon de 6'' d'une ou plusieurs figurines avec cette règle spéciale réduit le nombre de blessures qu'elle subit par les règles Poussière Tu Redeviendras Poussière et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura de Stabilité ne peuvent pas en bénéficier elles-mêmes.

DYNASTIES VAMPIRIQUES

Une armée des Conclaves Vampiriques peut choisir de représenter une unique Dynastie Vampirique. Dans ce cas, tous les Comtes Vampires et Barons Vampires de l'armée doivent prendre l'amélioration correspondant à la Dynastie.

Pouvoir Dynastique Ancien

Les Comtes Vampires appartenant à une Dynastie peuvent accéder au Pouvoir Dynastique Ancien de leur Dynastie plutôt que de prendre un Pouvoir Dynastique. Chaque Pouvoir Dynastique Ancien est Unique.

Unités Dynastiques (X)

Certaines troupes du Livre d'Armée sont notées comme étant des Unités Dynastiques, suivies entre parenthèses de la Dynastie à laquelle elles appartiennent. Si la Dynastie des Personnages Vampires de l'armée correspond à celle entre parenthèses, vous pouvez prendre l'option décrite à la suite.

Confrérie du Dragon 30/10 pts



Un Vampire de la Confrérie du Dragon gagne +2 en Capacité de Combat et porte une Armure de Plates. Il ne peut acheter qu'un seul Niveau de Magie supplémentaire et ne peut utiliser que la Discipline de la Nécromancie. Un Vampire de la Confrérie du Dragon ne peut jamais refuser de Défi et doit en lancer dès qu'il le peut, à moins qu'une autre figurine ne le fasse en premier.

Unité Dynastique : **Chevaliers Vampires.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Rage Écarlate** 65 pts
Chaque blessure non sauvegardée infligée par des attaques normales du Vampire autorise une nouvelle attaque à la même Initiative. Ces attaques additionnelles ne génèrent pas d'autres attaques.

Dynastie Von Karnstein 25/10 pts

La présence d'un ou plusieurs Vampires Von Karnstein dans un corps à corps octroie un bonus de +1 au Résultat de Combat. Une unité avec la règle Mort-Vivant rejointe par un Von Karnstein peut effectuer une Marche Forcée comme si elle était Vampirique. La portée des éventuelles Présence Charismatique et Tenez les Rangs du Vampire est augmentée de 6'', et il peut relancer ses jets ratés pour la règle Vampirique.



Unités Dynastiques : **Carrosse Impie.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Appel de la Tempête** 65 pts
Le Vampire possède le sort Choc Foudroyant (Discipline des Cieux) comme Objet de Sort, Puissance 4. Toutes les unités dans un rayon de 12'' autour du Vampire gagnent la règle spéciale Camouflé. De plus, une fois par partie, le Vampire peut donner à toutes les figurines ordinaires de son unité et lui-même les règles spéciales Attaques Foudroyantes et Réflexes Foudroyants. Cette capacité doit être activée au début d'une Phase de Corps à Corps et dure jusqu'à la fin du tour de joueur suivant.

Dynastie Lamia 40/25 pts



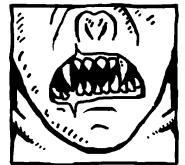
La Vampire perd une Attaque et obtient les Réflexes Foudroyants. Si elle ne porte aucune Armure, **sans compter la Protection de Monture et la Protection Innée**, elle obtient également la règle Distrayant. Les Défis lancés par la Vampire doivent être acceptés si possible et les figurines en Défi contre une Lamia doivent réussir un test de Commandement avec un malus additionnel de -1. Dans le cas d'un échec, elles doivent relancer leurs jets pour toucher réussis pendant cette Manche de Corps à Corps. La Vampire doit choisir la Discipline de la Lumière, des Ombres ou de la Nécromancie.

Unités Dynastiques : **Cortège de Damnées.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Commandement** 50 pts
Toute les figurines ordinaires de l'unité rejointe par la Vampire obtiennent une Capacité de Combat de 5. Si la Vampire n'est pas engagée au corps à corps, elle peut à la place, **au début d'une Phase de Corps à Corps et pour la durée de cette phase**, donner ce bonus à une unique unité amie située dans un rayon de 6".

Dynastie des Stryges 50/30 pts

La figurine du Vampire gagne +1 Point de Vie, obtient une Régénération (5+) et est sujet à la Haine. Le Vampire ne peut pas prendre de monture à l'exception d'une Terreur Hurlante, ne peut porter aucune Armure, **sans compter la Protection de Monture**, et ne peut acheter qu'un seul Niveau de Magie supplémentaire. Il doit utiliser la Discipline de la Sauvagerie Bestiale ou de la Nécromancie.



Unités Dynastiques : **Goules.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Roi des Goules** 65 pts
Le Vampire fait des Attaques Empoisonnées et a Perforant (1). Les Goules de l'unité qu'il rejoint gagnent la Haine et Perforant (1).

Dynastie Nosferatu 120/60 pts



Le Vampire perd une Attaque, subit un malus de -2 en Capacité de Combat et ne peut porter aucune Armure, **à l'exception de la Protection de Monture et de la Protection Innée. Il ne peut pas porter d'Arme standard.** Il devient un Sorcier Apprenti Niveau 2 si c'est un Héros et un Maître Sorcier Niveau 4 si c'est un Seigneur. Il génère un sort supplémentaire et gagne Sombre Réveil (Squelettes, Zombies). Un Vampire Nosferatu peut choisir ses sorts dans toutes les Disciplines **qui lui sont ouvertes** au lieu d'une seule. Les informations sur les Disciplines choisies et combien de sorts sont générés dans chaque Discipline doivent figurer dans la Liste d'Armée. **Si cette capacité est combinée avec la règle Maître de la Discipline, le nombre de sorts choisi dans chaque Discipline doit être inscrit sur la Liste d'Armée, et le Vampire peut ensuite sélectionner ses sorts au bon vouloir du joueur en suivant cette contrainte.**

Unités Dynastiques : **Apparitions Vagabondes.**

Pouvoir Dynastique Ancien : **Pouvoir de l'Esprit** 75 pts
Le Vampire compte toujours comme ayant utilisé un Dé de Pouvoir de moins en cas de Fiasco. Immédiatement après avoir lancé les dés pour déterminer la force des Flux Magiques pendant votre tour, vous pouvez choisir de relancer un des dés. Dans ce cas, le Vampire subit une blessure sans aucune sauvegarde possible à la fin de la Phase de Magie.

POUVOIRS DYNASTIQUES

Les Comtes Vampires et les Barons Vampires peuvent acheter une unique amélioration appelé Pouvoir Dynastique Vampirique. Dans le cas d'une armée Indépendante, c'est à dire sans Dynastie, tous les Pouvoirs Dynastiques sont de type Unique. Si votre armée représente une Dynastie, seuls les Pouvoirs de cette Dynastie peuvent être pris par vos Vampires, mais ils peuvent être dupliqués.



Indépendant ou Confrérie du Dragon

Combattant Ultime 35 pts
Le Vampire obtient les règles Maître d'Armes et Coup Fatal. Il est équipé d'une Paire d'Armes, d'une Hallebarde, d'une Arme Lourde, d'une Lance de Cavalerie et d'un Bouclier.

Fine Lame 30 pts
Lorsqu'il combat en défi, le Vampire peut relancer ses jets pour toucher et pour blesser ratés.



Indépendant ou Von Karnstein

Goût Raffiné 25 pts
Le Vampire obtient Vampirique (2+), ~~ou Vampirique (4+)~~ ~~s'il est monté sur une Grande-Cible.~~

L'Heure du Loup 20 pts
Le Vampire gagne Sombre Réveil (Zombies, Loups Sinistres, Essaims de Chauves-souris, Grandes Chauves-Souris), et le Vampire ainsi que l'unité qu'il rejoint gagnent la règle Rapide, ~~à l'exception des autres Personnages ayant la règle Vampirique.~~



Indépendant ou Lamia

Regard Hypnotique 35 pts
Le Vampire possède le sort Fantasmagorie (Discipline de la Luxure) comme Objet de Sort, Puissance 4.

Masque d'Innocence 25 pts
Les unités au contact d'un ou plusieurs Vampires avec ce pouvoir subissent un malus de -1 en Commandement.



Indépendant ou Stryge

Malédiction du Sang 70 pts
Le Vampire gagne Régénération (5+). ~~S'il possédait déjà une Régénération, il gagne Régénération (4+).~~ Toutes les Goules dans la même unité que le Vampire et son éventuelle monture gagnent Régénération (6+). Si une figurine affectée par cette capacité possède déjà la Régénération, sa sauvegarde de Régénération est améliorée d'un point, pour obtenir 4+ au mieux.

Forme Bestiale 55 pts
Figurines à pied uniquement. Le type de troupe du Vampire devient Infanterie Monstrueuse et la taille de son socle passe à 40x40 mm. Il gagne +1 PV, +1 en Force, Régénération (5+) et son Endurance passe à 5. Il est équipé d'une Paire d'Armes et ne peut manier aucune autre Arme, standard ou magique. Il n'a accès à aucune monture et ne peut porter aucune sorte d'Armure.



Indépendant ou Nosferatu

Connaissance des Arcanes 25 pts
Les sorts lancés par le Vampire ont une Portée augmentée de 6". Cet effet est réduit à 3" pour les sorts de type Aura. Les sorts de Vortex, les Objets de Sort et les sorts sans Portée ne sont pas affectés.

Discipline Interdite 20 pts
Sélectionnez une Discipline Commune autre que celle de la Nature. Le Vampire peut également choisir cette Discipline pour générer ses sorts en plus de celles normalement accessibles.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Arc de Nepharet 45 pts

Lame de la Soif Rouge 40 pts

Vampires uniquement.

Type : Arme de Base. Le Vampire maniant cette lame **gagne Vampirique (3+)**. L'élément de figurine lance 1D6 pour chaque blessure qu'il inflige dans le cadre de sa règle Vampirique. Tout excès de PV ainsi Ressuscité peut être utilisé pour Ressusciter des Figurines dans l'unité que le personnage a rejointe.

Armures magiques

Haubert Sanglant de Gilles de Raux 40 pts

Type : Armure de Plates. Le porteur gagne +1 Point de Vie.

Talismans

Anneau d'Éternité 60/50 pts

Vampires uniquement.

Le porteur possède une Sauvegarde Invulnérable (2+) contre la première blessure subie (après les Sauvegardes d'Armure) de la partie, et est immunisé aux effets du Coup Fatal et des Blessures Multiples.

Linceul de Nuit 40 pts

Figurine à pied uniquement.

Les figurines au contact du porteur ainsi que toute figurine allouant des attaques de Corps à Corps au porteur ne reçoivent aucun bonus de type +X en Force lié à leurs Armes, qu'elles soient magiques ou ordinaires.

Objets enchantés

Dents de Tullius 50 pts

Le porteur et toutes les figurines ordinaires de son unité gagnent la règle Distrayant.

Objets cabalistiques

Baguette de Gerhard Langue Noire 50 pts

Une armée possédant cet objet peut relancer ses jets de Canalisation ratés. De plus, quand le porteur lance le sort Adjuration des Morts (Discipline de la Nécromancie), le dé pour déterminer le nombre de Points de Vie Ressuscités peut être relancé pour chaque unité concernée.

Tome Impie 35 pts

Objet de Sort, Puissance 4. Cet objet permet de lancer Sababande Macabre (Discipline de la Nécromancie).

Baguette d'Asservissement Vengeur 35 pts

Œil de Setesh 20 pts

À la fin de n'importe quelle Phase de Magie, vous pouvez mettre un Dé de Magie inutilisé de côté pour l'ajouter à votre réserve du tour suivant, juste après avoir déterminé les Flux de Magie.

Bannières magiques

Étendard Noir de Zagvozd 40 pts

Toutes les figurines de l'unité obtiennent une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre les Attaques de Tir.

Bannière des Rois des Tertres 25 pts

Les figurines de Chevaliers des Tertres et de Gardes des Tertres ~~et de Rois des Tertres~~ de l'unité obtiennent +1 pour toucher au Corps à Corps.

CHANGE LOG

V0.99.0

- Master of Undeath
- Chilling Shriek redesign
- Wail of Woe : new scream on Banshee
- Awaken : max limit
- Reaper : clarification
- Vampire : redistribution
- Bloodlines : Layout
- Brotherhood of the Dragon : cost and clarification
- Crimson Rage : clarification
- Eternal Duelist : clarification
- Strigoi : cost and clarification
- Curse of the Blood : clarification
- Bestial Revenant : New power that replaces Bat Form
- Von Karstein : cost
- Storm Caller : redesign
- Hour of the Wolf : clarification
- Refined Taste : redistribution
- Lamia : redesign and clarification
- Mesmerizing Gaze : Redesign
- Nosferatu : cost and clarification
- Power of the Mind : new power
- Arcane Knowledge : clarification and slight redesign
- Blade of Red Thirst : redistribution
- Eternal Ring : new item replace Bow of Nepharet
- Staff of Gerhard Black Tongue : new item replaces Staff of Vengeful Death
- Banner of the Barrows : slight redesign
- Black Standard of Zagvozd : slight redesign
- Vampire Count : cost of lvl3 wizard
- Necromancer Lord : cost
- Vampire Courtier : BSB limit
- Barrow King : Weapon Skill
- Unliving Shield : redesign
- Banshee : Wail of Woe
- Zombies : cost
- Skeletons : cost
- Ghouls : Initiative and cost
- Dire Wolves : cost
- Barrow Knights : cost and Invocation

- Barrow Guard : cost
- Ghosts : cost
- Vampire Spawn : cost and size
- Phantom Host : AP(1)
- Varkolak : cost and slight redesign
- Cadaver Wagon : cost and clarification
- Court of the damned : moved to Special and redesign
- Vampire Knights : cost and size
- Wraiths : merged with Mounted Wraiths and redesign
- Winged Reapers : cost and special rules
- Shrieking Horror : cost
- Dark Coach : cost, base size, upgrade and clarification
- Monstrous Revenant : new options

V0.11.1

- Barrow Knights
- Dark Coach
- Altar of Undeath
- Reaper rules clarification

V0.11.0

- Armywide special rules streamlined with UD
- Curse of the Blood
- Wizard levels price
- Zombie dragon price
- Vampire spawn
- Phantom host
- Fell Wraith
- Vampire knights unit size
- Barrow guard Ld
- Wraith
- Winged Reapers
- Dark tome
- Mundane weapon cost streamlined
- Dragon one of a kind
- Unbearable scrutiny
- Ghouls command option
- Renamed Magic Items to Magical Items
- Renamed Winds of Magic to Magic Flux
- Renamed Blurry to Hard Target