

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Elfes des Ténèbres

Beta v0.99.0

12 mars 2016

VF 2.0



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

- « AEnoriel »
- « Eru »
- « Lamronchak »
- « Anglachel »
- « Gandarin »
- « Mammstein »
- « Astadriel »
- « Groumbahk »
- « Batcat »
- « Iluvatar »

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 SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Instinct Meurtrier

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

Maître des Arts Noirs

Si votre armée comporte une ou plusieurs figurines bénéficiant de cette règle, ajoutez +1 à vos jets de Canalisation pour les Dés de Pouvoir (mais pas de Dissipation).

Aura Funeste

Toute unité ennemie en contact socle à socle avec au moins une figurine dotée de cette règle doit jeter 1D6 supplémentaire lors de ses tests de Commandement, à l'exception des tests de Moral, et ignorer le dé ayant donné le résultat le plus bas.

Prédateur Dominant

Le Monstre gagne +1 en Capacité de Combat, Initiative et Commandement.

Amiral

La figurine gagne Protection Innée (5+) mais ne peut pas avoir de monture. Les unités ennemies qui sont démoralisées lors d'un combat avec cette figurine doivent lancer un dé supplémentaire pour leur jet de fuite et ignorer le dé ayant le résultat le plus grand.

Pour chaque Personnage doté de cette règle, une unité de Corsaires peut gagner la règle Avant-Garde.

Maître des Bêtes

Les unités alliées de figurines montées, de Monstres et de Bêtes de Guerre à moins de 12" de la figurine lancent un dé supplémentaire pour leurs tests de Frénésie et de Stupidité et ignorent le dé avec le résultat le plus grand.

Au début de chaque manche de Corps à Corps, une unité alliée de Cavalerie, Cavalerie Monstrueuse ou un Monstre à moins de 6" de la figurine peut gagner la Haine pour le reste de la manche. Seules les montures sont affectées. Remarquez que la Haine n'a d'effet que lors de la première manche de Corps à Corps et qu'il n'est pas possible de cibler un Monstre Monté.

ARMURERIE

Arbalète Écorcheuse :

Arme de Tir. Portée 24", Force 3, Perforant (1), Tirs Multiples (2).

Regard Pétrifiant :

Arme de Tir. Portée 12", Force 4, Perforant (6), Tirs Multiples (2). Les jets pour blesser sont effectués contre l'Initiative de la cible au lieu de l'Endurance.

CULTES



Culte de Nabh

L'élément de figurine gagne la Haine mais ne peut plus bénéficier de la règle Instinct Meurtrier.



Culte de Yema

La figurine gagne +1 en Mouvement ainsi que la règle Guide, mais ne peut plus bénéficier de la règle Instinct Meurtrier.

Cultes Rivaux

Une figurine ne peut rejoindre qu'un seul Culte. Une unité contenant une ou plusieurs figurines appartenant à un Culte ne peut pas bénéficier des règles Tenez les Rangs, Présence Charismatique et Faveurs Impies provenant de figurines d'un autre Culte. Un Personnage appartenant à un Culte ne peut pas rejoindre d'unité contenant une ou plusieurs figurines d'un autre Culte.

Général de Culte

Si le Général de l'armée appartient à un Culte, l'armée ne peut pas contenir d'unités de l'autre Culte. Tous les éléments de figurine des unités de base ayant la règle Instinct Meurtrier rejoignent gratuitement le même Culte que le Général. De plus, toute unité possédant l'option de rejoindre le Culte du Général doit le faire.

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Hache du Bourreau 60/40 pts
Infanterie uniquement.
Type : Arme Lourde. Les attaques portées avec cette arme ont un bonus de +3 en Force (au lieu de +2) et Blessures Multiples (2).

Fouet de Domination 40 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 Attaque. Les attaques de Corps à Corps effectuées avec cette arme sont toujours résolues avec une Force de 5 (ignorez tout type de modificateur). Toute figurine subissant une blessure non sauvegardée par cette arme voit sa CC réduite à 1 jusqu'à la fin de la manche de Corps à Corps.

Armures magiques

Armure Pourpre 20 pts
Infanterie uniquement.
Type : Armure Lourde. Pour chaque blessure non sauvegardée que le porteur inflige en Corps à Corps, il gagne +1 en Sauvegarde d'Armure, jusqu'à obtenir 1+ au mieux, pour le reste de la partie.

Talismans

Manteau de Minuit 50 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (3+) qu'il peut uniquement utiliser contre les Attaques à Distance. De plus, le porteur gagne Blessures Multiples (1D3) et Coup Fatal lors des premières manches de Corps à Corps.

Amulette Malveillante 35 pts
Si un Sorcier ennemi à moins de 12" lance un sort avec succès et résout ses effets, et qu'au moins deux des Dés de Pouvoirs utilisés ont eu pour résultat non modifié '1', le lanceur subit un Fiasco. [Le sort compte comme ayant été lancé avec deux Dés de Pouvoir pour ce Fiasco. A confirmer] Un sort ne peut pas générer plus d'un Fiasco.

Objets enchantés

Anneau d'Obscurité 35 pts
L'unité du porteur bénéficie d'un Couvert Léger. Si elle bénéficiait déjà d'un Couvert Léger, il passe à Couvert Lourd à la place. Les attaques de Corps à Corps contre l'unité du porteur sont résolues avec un malus de -1 en Capacité de Combat.

Objets cabalistiques

Dague de Moraec 35/25 pts
Au début de la Phase de Magie, le porteur peut infliger 1D3 blessures sans aucune sauvegarde à son unité. Dans ce cas, les sorts lancés par le porteur voient leur valeur de lancement réduite d'autant que le nombre de blessures infligées de cette manière, jusqu'à la fin de cette Phase de Magie.

Familier Mystique 25 pts
Au début de chacune de vos Phases de Magie, placez un Familier, figurine avec un socle de 20x20 mm, à moins de 6" du porteur, et à plus de 1" de toute figurine ou de tout Terrain Infranchissable. Le Familier est de taille Petite. Quand il lance un sort, à l'exception d'un sort lié à un Objet de Sort, le porteur peut choisir de déterminer les lignes de vue, les portées et l'arc frontal depuis le Familier. À la fin de la Phase, retirez le Familier du champ de bataille.

Bannières magiques

Étendard de l'Armada Cauchemardesque 55 pts
Amiral uniquement.
Toutes les unités de Corsaires et de Légionnaires de l'Effroi à moins de 6" reçoivent un bonus de +1 pour blesser au Corps à Corps.

Bannière Ensanglantée 35 pts
Les éléments de figurine dotés de la règle Instinct Meurtrier de l'unité peuvent relancer les résultats de '1' ou '2' de leur jets pour blesser ratés.

SEIGNEURS

FICHE DE RÉFÉRENCE

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

Armes de Tir des Elfes des Ténèbres

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Arbalète Écorcheuse	-	24''	3	2	-	1
Regard Pétrifiant	-	12''	4	2	-	6
Baliste Écorcheuse	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Baliste Écorcheuse (Tir à Répétition)	Batterie de Tir	48''	4	6	-	1
Arc Géant (Char des Veneurs)	Baliste	24''	5	-	1D3	6
Lance-Harpon (Char des Veneurs)	-	24''	7	-	1D3	1

CHANGE LOG

V0.99.0

- Fleet commander
- Beastmaster's Lash
- Midnight Cloak
- Dagger of Moraec
- Dread Prince and cults
- Captain and cults
- Blades of Nabh
- Executioners
- Raven Cloaks
- Medusas
- Kraken
- Hunting Chariot
- Dread Reaper
- raven cloaks
- Dancers of Yema
- Harpies
- Pegasus barding option