

# Batailles Fantastiques

## Le 9<sup>e</sup> Âge



# Dynasties Immortelles

Règles de l'Armée  
Beta v0.99.9 - 3 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)

## 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.

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<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 !

## Les traducteurs

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

# RÈGLES COMMUNES DE L'ARMÉE

## Résurrection

Certains profils d'unité contiennent une catégorie appelée Résurrection qui donne le nombre de Points de Vie Ressuscités grâce à l'attribut Les Morts sans Repos de la Discipline des Sables.

## Maître des Morts

Votre armée doit contenir au moins un Sorcier qui utilise la Discipline des Sables que vous désignez comme étant votre Hiérophante. Il doit être indiqué sur votre liste d'armée. Le Hiérophante et toutes les figurines de son unité gagnent la règle Régénération (6+).

# RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

## De la Poussière à la Poussière

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

À la fin du Tour de Joueur suivant la mort du Hiérophante, un nouveau Hiérophante peut être choisi. Pour ce faire, vous devez nommer un autre Personnage éligible, c'est à dire un Sorcier utilisant la Discipline des Sables. Ce Personnage est le nouveau Hiérophante.

Au début de chacun de vos Tours de Joueur sans nouveau Hiérophante, toute unité qui possède au moins une figurine avec la règle De la Poussière à la Poussière doit faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus.

## Constructions Immortelles

La figurine gagne les règles De la Poussière à la Poussière et Mort-Vivant. Par ailleurs, une unité subit une blessure de moins lors de l'application de ces règles si au moins la moitié des figurines de l'unité possède la règle Constructions Immortelles.

## Volonté Immuable

Au début de n'importe quelle Phase de Corps à Corps, le Personnage peut conférer la valeur non modifiée de sa Capacité de Combat à toutes les figurines avec la règle Mort-Vivant de son unité. S'il est monté sur une Grande Cible, il peut à la place décider de conférer ce bonus à une unité alliée avec la règle Mort-Vivant à moins de 6'', à moins qu'il ne soit lui-même engagé au corps à corps. Dans ce dernier cas il ne peut conférer ce bonus qu'à une unité Mort-Vivant engagée au corps à corps avec la même unité ennemie. Dans tous les cas, l'effet dure jusqu'à la fin de cette phase.

## Aura Nécromantique

Toutes les unités alliées dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs figurines avec cette règle réduisent le nombre de blessures qu'elle subissent par les règles De la Poussière à la Poussière et Instable de 1. Les figurines avec la règle Aura Nécromantique ne peuvent pas en bénéficier elles-mêmes.

## Malédiction de la Momie

Quand la figurine est retirée de la partie, la figurine qui lui a causé la blessure fatale subit une touche de Force 6 avec la règle Perforant (6). Si plusieurs figurines sont impliquées dans cette dernière blessure, déterminez aléatoirement qui est touché.

## Embuscade Souterraine

L'unité suit la règle Embuscade. Cependant, au lieu d'entrer sur le champ de bataille à partir d'un bord de table, elle apparaît à un endroit appelé le Point Souterrain. Au moment de le déterminer, le propriétaire commence par désigner un point à plus de 3" de toute unité ennemie et à plus de 0,5" de tout Terrain Infranchissable. Faites dévier ce point de 2D6" pour obtenir le point souterrain. L'unité est alors placée avec le front du premier rang ou du rang arrière en contact avec le point souterrain. Si le point se trouve sous une unité ennemie, placez à la place l'unité embusquée en contact socle à socle avec le front avant de cette unité, en maximisant les figurines en contact comme en cas de charge. L'unité qui vient d'arriver est considérée comme ayant chargé et aucune réaction de charge ne peut être déclarée. S'il n'est pas possible de placer l'unité embusquée, considérez que le jet d'Embuscade est raté et relancez le dé au prochain tour.

# ARMURERIE

### **Arc squelette :**

Arme de Tir. Portée 24", Force 3, Tir de Volée. Cette arme ignore tous les modificateurs pour toucher au tir.

### **Grand arc squelette :**

Arme de Tir. Portée 36", Force 5, Tir de Volée. Cette arme ignore tous les modificateurs pour toucher au tir. Compte comme une Arme de Base avec -1 en Force au Corps à Corps.

# MONARQUES DES MORTS-VIVANTS

Ces options représentent des formes alternatives de l'armée que l'on peut rencontrer dans le vaste monde. Un Pharaon peut décider de commander une des deux forces suivantes plutôt qu'une armée classique des Dynasties Immortelles.

## Roi de l'Armée de Terre Cuite

- Tous les Squelettes, Archers Squelettes, la Cavalier Squelette et la Garde des Nécropoles **doivent** être améliorés au coût de 3 pts/fig. pour gagner +1 en Endurance, -1 en Initiative et la règle Constructions Immortelles.
- Une unité de Garde des Nécropoles ne peut pas contenir plus de **30** figurines.
- Toutes les autres unités n'ayant pas déjà la règle Constructions Immortelles, y-compris les Personnages, **doivent** être améliorés au coût de 15 pts/fig. pour gagner +1 en Endurance, -1 en Initiative et la règle Constructions Immortelles. Elles perdent la règle Inflammable si elles l'avaient.
- Une unité de Chars Squelettes ne peut pas contenir plus de **6** figurines.
- La caractéristique Résurrection de toutes les figurines est fixée à 1.
- Les figurines non volantes qui possèdent la ou les règles Embuscade Souterraine ou Troupes Légères les perdent, et ne peuvent en aucun cas gagner ces règles.
- Les Grands Vautours, Nuées de Scarabées et Faucheurs Ailés ne peuvent pas être pris dans cette armée.

## Seigneur de la Légion des Tertres

- Les Squelettes et Archers Squelettes **doivent** prendre une Armure Lourde pour 2 pts/fig.
- Les Squelettes peuvent échanger la Lance et le Bouclier contre une Hallebarde pour 1 pt/fig.
- La Cavalier Squelette peut disposer d'une Lance de Cavalerie pour 3 pts/fig. et d'un Caparaçon pour 3 pts/fig.
- Les Chars Squelettes **doivent** prendre une Armure Lourde pour 5 pts/fig. et peuvent prendre une Hallebarde pour 5 pts/fig. Une unité de Chars Squelettes ne peut pas contenir plus de **7** figurines.
- La Garde des Nécropoles doit prendre une Armure Lourde pour 2 pts/fig. Une unité de Garde des Nécropoles ne peut pas contenir plus de **35** figurines.
- Les Nuées de Scarabées doivent gagner la règle Éthéré pour 15 pts/fig. Une unité de Nuées de Scarabées ne peut pas contenir plus de **4** figurines.
- La caractéristique Résurrection des figurines avec la règle Éthéré est fixée à 1.
- Les figurines de Cavalerie Monstrueuse ou avec la règle Grande Cible ne peuvent pas être prises dans cette armée.
- Les figurines qui possèdent la ou les règles Embuscade Souterraine ou Éclaireur les perdent, et ne peuvent en aucun cas gagner ces règles.
- Les figurines non volantes qui possèdent une Armure Lourde et la règle Troupes Légères perdent cette règle, et ne peuvent en aucun cas la regagner.

# OBJETS MAGIQUES

## Armes magiques

**L'Éternel Vainqueur** ..... 55 pts  
Figurine à pied uniquement.

Type : Hallebarde. Les attaques portées avec cette arme possèdent la règle Coup Fatal. Le porteur peut utiliser l'arme de deux manières : Attaque Exaltée ou Attaque Faucheuse. Choisissez au début de chaque Manche de Corps à Corps.

- **Attaque Exaltée** : Les attaques portées avec cette arme gagnent la règle Blessures Multiples (1D3).
- **Attaque Faucheuse** : Toutes les attaques du porteur sont échangées contre une touche automatique à chaque figurine en contact socle à socle avec le porteur. Toutes les figurines qui peuvent effectuer une attaque de soutien contre le porteur subissent aussi une attaque qui touche sur 4+. Ces attaques suivent les règles normales de l'arme (Hallebarde, Coup Fatal).

**Fléau des Rois** ..... 50/30 pts  
Type : Arme de Base. Les attaques effectuées avec cette arme possèdent la règle Perforant (1). Chaque touche réussie avec cette arme occasionne deux touches.

## Armures magiques

**Couronne des Pharaons** ..... 45 pts  
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur peut utiliser la règle Volonté Immuable sur une seule unité alliée à moins de 6". Si le porteur est engagé au corps à corps, il ne peut transférer sa Capacité de Combat non modifiée qu'à une unité avec la règle Mort-Vivant alliée au corps à corps avec la même unité ennemie. De plus, vous pouvez choisir d'utiliser la règle Volonté Immuable durant la Phase de Tir en transférant sa Capacité de Tir à la place de sa Capacité de Combat. La règle Volonté Immuable ne peut être utilisée que lors d'une seule phase par Tour de Joueur. Si le porteur est monté sur une Grande Cible, ajoutez 6" à la portée de l'objet.

**Armure des Éternités** ..... 35 pts  
Figurine à pied uniquement.

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

## Talismans

**Broche Solaire** ..... 15 pts  
Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez un élément de figurine en contact socle à socle avec le porteur. Il subit un malus de -1 sur sa caractéristique Attaque, jusqu'à un minimum de 1.

## Objets enchantés

**Masque de Mort de Teput** ..... 35 pts  
Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez la règle Présence Charismatique ou Tenez les Rangs. Les unités ennemies en contact socle à socle avec le porteur ne peuvent plus bénéficier de la règle choisie pour la durée de cette phase.

**Cape des Tempêtes de Sable** ..... 30 pts  
L'unité du porteur gagne la règle Camouflé.

**Char Solaire de Neph-Râ** ..... 25 pts  
Figurine sur Char uniquement.

Les Touches d'Impact causées par le Char du porteur et les Attaques de ses montures gagnent les règles Attaques Enflammées et Attaques Magiques et sont résolues avec +1 en Force.

## Objets cabalistiques

**Livre des Morts** ..... 50/35 pts  
La valeur de lancement des sorts de la Discipline des Sables est réduite de 1 pour le porteur. De plus, l'Attribut de la Discipline des Sables lancé par le porteur Ressuscite 1 PV supplémentaire sur la ou les unités ciblées qui ne sont ni des Personnages ni des Grandes Cibles.

## Bannières magiques

**Bannière des Ensablés** ..... 65 pts  
Les figurines avec la règle Embuscade Souterraine de l'armée peuvent ajouter +1 à leur jet d'Embuscade. Signalez-le avant de lancer le dé. Si vous utilisez ce bonus, le point souterrain doit se trouver à moins de 24" du porteur et ne dévie que de 1D6".

# FICHE DE RÉFÉRENCE

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