

COMPILATION NINTH SCROLL 2018



NOUVELLES UNITÉS, NOUVEAUX OBJETS SPÉCIAUX,
PERSONNAGES SPÉCIAUX, NOUVEAUX SCÉNARIOS, RÈGLES
DE PARTIE À 3 OU 4 JOUEURS

Introduction

Le Ninth Scroll est le magazine officiel du 9^e Âge : Batailles fantastiques, publié tous les deux mois depuis janvier 2017.

On y trouve toujours toute une série d'articles passionnants : entretiens avec les responsables du projet, rapports de bataille, informations sur les prochaines sorties, articles relatifs à l'univers du 9^e Âge, présentations de magnifiques armées superbement peintes et converties, discussions tactiques, conseils de modélisme et de fabrication de décors et, évidemment, nouvelles règles du jeu !

Comme cette publication se fait en anglais, il est tout à fait possible que les joueurs francophones ratent l'un ou l'autre de ces articles. Les articles traduits arrivent toujours évidemment avec un peu de retard et ne sont publiés qu'au compte-gouttes sur nos diverses pages Facebook et sur le WarFo. De plus, il est clairement malaisé de naviguer entre une dizaine de fichiers PDF différents et en anglais afin de retrouver telle ou telle chouette idée à tester en club.

C'est pour que tout ce magnifique travail ne soit pas perdu que nous avons décidé de rédiger la Compilation suivante.

Toutes les nouvelles unités, et autres armées, personnages, règles, scénarios, équipements spéciaux, etc. issus du Ninth Scroll sont « 100 % officiels », ce qui signifie :

- 1) qu'ils peuvent être joués dans n'importe quelle partie à condition que vous obteniez un accord préalable de votre adversaire, responsable de club et/ou organisateur de tournoi ;
- 2) qu'un tournoi peut autoriser l'utilisation de ces suppléments au jeu, mais doit en avertir les joueurs au moment de l'inscription ;
- 3) que ces suppléments ne font pas partie des Livres de règles et Livres d'armée officiels du 9^e Âge et ne sont pas pris en compte par les différentes équipes du jeu pour l'équilibrage.

Cependant, leur conception a tout de même été faite par les mêmes personnes qui travaillent à la conception du projet, ce qui veut dire que leurs règles, valeurs en points, etc. sont censées s'inscrire dans le cadre du jeu global. C'est seulement qu'il n'y a aucune garantie qu'ils ne soient pas soit nuls soit abusés !

Évidemment, rien n'exclut qu'en cas d'adoption unanime de l'une ou l'autre de ces créations par les joueurs, les clubs et les tournois locaux, elles ne finissent par être reprises dans les Livres d'armée officiels au fur et à mesure de leur réécriture ! Plus elles seront testées et plus il y aura de retours, plus il y aura de chances de les voir officiellement intégrées ! Merci de nous faire part de vos impressions, donc !

Table des matières

Nouvelles Unités :

- Anciens Sauriens : Guerriers jaguar
- Empire de Sonnstahl : Chariot de guerre
- Royaume d'Équitaine : Chevaliers noirs
- Conclave vampirique : Géant zombie
- Khans ogres : Chaudron cannibale

Nouveaux Personnages :

- Réflexions et résumé du débat sur le rôle des Personnages spéciaux dans le jeu et le background
- Nouveau personnage spécial Elfes sylvestres : le Roi de la Sylve
- Nouveau personnage spécial Forteresses naines : le Rôdeur nain sur Grand ours
- Panoplies de personnages spéciaux : (voir Objets spéciaux et panoplies)
 - Bragh, le Noir Auroch ;
 - Tsanas, le Khan des khans ;
 - Shiva, fille de Savar

Nouveaux Objets spéciaux et panoplies :

- Nouveaux objets Marée de Vermine
- Nouveaux objets communs
- Hardes bestiales : panoplie – Le Legs du Noir Auroch
- Khans ogres : panoplie – La Volonté immortelle de Tsanas
- Guerriers des Dieux Sombres : panoplie – L'Étoile déchue

Nouveaux Scénarios :

- Campagne narrative de la Cassure des îles aux Géants ;
 - inclut les scénarios suivants : Carnage ; Chasse au trésor ; Locus de pouvoir
- Scénarios d'été 2018 :
 - inclut les scénarios suivants : Conquête ; Secret ; Capture ; Points arcaniques

Nouvelles Règles :

- Parties multijoueurs (3 ou 4 joueurs)

Nouvelles unités

Traduit du NS 9 ; Article de 'henrypmiller'

Au mois d'avril, j'avais demandé à la communauté quelles nouvelles unités elle aimerait voir pour chaque armée. Le but était d'avoir une chouette discussion avec les joueurs concernant les unités qu'ils trouvent qui manquent à leur Livre d'armée (c'est-à-dire, à part les Nains montés sur ours, n'est-ce pas). En même temps, c'était l'occasion de voir si la communauté était capable de proposer de nouvelles idées complètement novatrices, et à ce niveau-là, on n'a franchement pas été déçus ! Il y avait tellement d'idées que ça a été difficile de choisir les meilleures. Nous avons donc décidé de nous limiter, de façon purement subjective, aux plus cools d'entre elles et à celles que nous pouvions vraiment imaginer sur la table. Cet exercice nous a aussi permis de présenter quelques idées pour les armées qui souffrent de lacunes à certains niveaux. La discussion complète se trouve sur le forum 9e Âge. Merci à tous ceux et celles qui ont participé à ce fil de discussion.

Anciens sauriens : Guerriers jaguar

La première idée pour cette unité est venue d'«Aenarion43» : « Une unité d'élite de Guerriers sauriens avec Paire d'armes, dont le rôle serait de prendre de flanc, pourchasser les personnages, et autres trucs de type commando. Ce devrait être une unité de petite-moyenne taille, max. 15 figs ».

'Aenarion43' avait parlé d'un chasseur de personnages, cependant je me suis dit que le Charme de jaguar sur un personnage saurien jouait déjà ce rôle pour cette armée. Toutefois, l'idée d'une unité de contournement de type commando correspond tellement au thème de jungle de cette armée qu'elle sera certainement appréciée parmi les Unités de base, qui manquent quelque peu de personnalité.

J'ai utilisé le profil des Déchus du LA Guerriers des Dieux Sombres, puisqu'ils jouent un rôle similaire. Même si je voulais une unité rapide capable de frapper fort, je ne voulais pas non plus ajouter au « Nuage de skinks », c'est pourquoi je lui ai donnée Sans peur, pour qu'elle ne puisse pas fuir les charges. Je me suis aussi dit que cela ajoutait au caractère de cette unité : des guerriers intrépides animés par l'esprit du jaguar ! Cette unité a son animal totem intégré à son profil, sous la forme d'un bonus à son mouvement, ce qui va bien avec sa règle **Troupe légère**.

Jour 5 : Même si nous savions que les sauriens abondent dans cette partie de la jungle, ils ne s'étaient néanmoins pas encore montrés. Le seul signe de leur présence était le calme surnaturel. Une tension qui était présente dans la forêt, comme un piège attendant de se déclencher.

Comme il fallait s'y attendre, il y a soudain eu un grand tumulte, produit par quelque chose qui fonçait droit sur nous à travers les fourrés, accompagné d'une volée de projectiles. J'avais déjà combattu les sauriens auparavant, un jour, dans le Sud de la Taphrie. Mais ces bêtes-ci sont complètement différentes. Elles étaient ornées de peaux de félin sur leur tête et sur les bras. Maniant dans chaque main une lame d'obsidienne aussi aiguisée que mortelle, elles se sont ruées sur nous tête baissée. Elles ont continué à bondir sans hésiter à travers le nuage de tirs de nos longs fusils, franchissant la distance aussi vite que les prédateurs que rappelle leur accoutrement.

Nous avons pris la fuite sans nous retourner. Albert est tombé devant moi tandis que je courais, une fléchette à plumes fichée dans le côté de son cou. J'ai sorti mon pistolet et j'ai tiré au hasard par-dessus ma tête. Je ne me suis certainement pas arrêté pour regarder si j'avais touché quelque chose.

– **Extrait du journal de Pierre Lambrecht**

Guerriers jaguar

Unité de base

Coût : 180 pts +25 pts/fig pour 5-15 figs

Taille : Standard

Type : Infanterie

Socle : 25×25 mm

MS 5" MF 10" Dis 8

Capture, Sang-froid, Sans peur, Troupe légère

PV 1 Déf 3 Rés 4 Arm 2

Att 2 Off 3 Fo 4 PA 1 Agi 3 Prédateur né, Paire d'armes

Options : Champion +20

Empire de Sonnstahl : Chariot de guerre

Cette unité était de loin la plus demandée dans le fil de discussion. Je me suis dit que, pour des raisons de simplicité, le mieux serait d'en faire une version alternative du Tank à vapeur plutôt que d'en faire une toute nouvelle unité. Ainsi, on ne peut avoir que l'une ou l'autre version dans une même armée, ce qui permet de garder un certain équilibre. Je voulais que le Chariot de guerre ait une puissance similaire à celle du Tank, tout en jouant un rôle différent dans l'armée. Tandis que le canon du Tank a un seul tir de Force élevée, les fusils longs du Chariot ont plus de tirs mais à une Force plus basse (Fo 5), tout en gardant la règle Blessures multiples. Je voulais que cette unité donne l'impression d'être remplie de tireurs occupés à mitrailler à partir de tous les angles et d'une position surélevée, sans qu'il ne s'agisse non plus d'une pièce d'artillerie trop puissante. C'est ainsi que nous avons opté pour une Précision de 4+ alors que le canon en a une de 3+.

Je n'ai pas non plus voulu rentrer dans les détails des attaques supplémentaires pour l'équipage ou de la possibilité d'utiliser leurs armes de tir au corps à corps. Je pense que les Attaques d'écrasement représentent déjà assez bien ce concept.

Jour 16 : Nous avons enfin atteint Fredericksberg, sur la côte septentrionale de la Virentie. Les sauriens nous harcelaient depuis des jours à travers la jungle dense. Nous avons perdu plus de la moitié de nos effectifs, et de nombreux autres sont blessés ou malades. L'ingénieur avait beau eu nous conter les légendes de temples aux toits en or, notre expédition n'a trouvé que la mort entre les mains des autochtones.

Une fois arrivés au port, nous nous sommes rendus à l'entrepôt de notre commanditaire, où nous avons trouvé les grandes portes en bois ouvertes, derrière lesquelles nous attendait la Vieille Betty. Ce tank fait la fierté et le bonheur de Gustav Macher. Mais là où l'on pouvait auparavant voir le canon dépasser de la coque, cette ouverture est à présent scellée par le même blindage d'acier qui recouvre l'extérieur du tank.

– **Extrait du journal de Pierre Lambrecht**

Chariot de guerre :

Amélioration pour le Tank à vapeur (0 pts)

L'unité perd le Canon à vapeur et l'Attaque de souffle, et gagne à la place les éléments suivants :

Fusils longs : Arme de tir.

Précision 4+ Tirs 6, Fo 5, PA 3, **Blessures multiples (2, contre taille Standard), Encombrant**

Plateforme de tir : Ignorer la règle « **Encombrant** » du Fusil long ; la figurine peut tirer comme si elle avait une Ligne de vue de 360°. Tous les tirs doivent être dirigés sur la même cible.

Royaume d'Équitaire : Chevaliers noirs

Le royaume d'Équitaire est une autre de ces armées qui pourrait vraiment bénéficier d'un peu de diversité au niveau de ses unités. Même si je pense que des anges ou autre races fantastiques s'y intégreraient bien, je voulais rester dans le domaine de la « réalité ». Les Chevaliers noirs ont été suggérés par 'Squirelloid' et plusieurs autres personnes. J'ai considéré différentes idées, dont des figurines indémodables, voire intouchables, à la Monty Python, qui seraient l'antithèse du Chevalier d'émeraude. À la fin, je suis parti sur quelque chose d'un peu différent.

En termes de récit, je voulais qu'ils soient une sorte de marginaux. Les Chevaliers noirs ne portent pas de blason, ils se battent d'une manière entièrement différente des autres chevaliers : à pied, sans faire appel à la moindre des règles spéciales, serments ou bénédictions propres à leur armée.

Leur règle spéciale leur permet cependant de se combiner comme il faut à l'armée équitaire. Leur aura de réduction de Discipline et de Capacité défensive des unités ennemies aide grandement vos propres unités à avoir un impact encore plus grand lorsqu'elles chargent. Et comme ils causent eux-mêmes la Peur, ça fait un total de -2 Dis aux unités en contact !

J'ai imaginé que lorsqu'un fils de chevalier est découvert comme portant des traces de capacité à lancer des sorts, il est immédiatement mis au ban de la société. N'ayant pas reçu de formation, ces jeunes gens restent incapables de lancer des sorts ou de pénétrer le Voile, mais les plus forts d'entre eux survivent. Le peu de magie qu'ils sont capables de maîtriser leur sert à améliorer leurs prouesses martiales, leur taille et leur force. L'aura de peur est une tentative de décrire l'effet que les énergies magiques non maîtrisées peuvent avoir sur les personnes à proximité.

Jour 18 : À peine deux jours après notre retour à Fredericksberg, un groupe d'hommes a pénétré dans la palissade. Ils portent des armures insolites, similaires à celles d'Équitaine, mais dépourvues du moindre blason. Le bruit s'est mis à courir qu'il s'agissait des redoutés Chevaliers noirs. Il est dit qu'en Équitaine, les jeunes filles qui se révèlent posséder une affinité pour la magie sont prises au service du Graal, tandis qu'on ignore ce qu'il advient aux jeunes garçons touchés eux aussi par le Cosmos.

Quoiqu'il en soit, les Chevaliers noirs utilisent ces rumeurs pour embellir leur propre légende. Ces hommes comptent parmi les plus grands que j'aie jamais vus, dépassant de loin même les plus grands Sonnstahlers. Leur taille témoigne-t-elle de leurs prétendus pouvoirs magiques ? Est-elle le fruit d'un accouplement surnaturel ? Je doute que je ne l'apprenne jamais. Néanmoins, leur stature est pour le moins intimidante, et je me sens extrêmement troublé par leur présence aussi maussade que silencieuse dans un coin de l'auberge après la tombée de la nuit.

Dès que je les ai vus entrer en ville, il m'a été clair que leur expédition avait été plus fructueuse que la nôtre. Tandis que leurs armures noires portent les signes caractéristiques de l'usure et de la bataille, ils échangent les trésors de temples antiques en tant que monnaie sur le marché. Bien qu'ils se présentent en tant que chevaliers, il paraît bien qu'ils n'ont que faire des vertus traditionnelles de la noblesse équitaine. Ils ne se battent pas à cheval et dédaignent l'usage de la lance. Ces guerriers sont par contre équipés de toute une panoplie d'armes qu'ils maîtrisent toutes. Cependant, je n'ai encore rien vu de leur supposée affinité pour la magie, mis à part cette aura d'effroi qui les entoure.

– Extrait du journal de Pierre Lambrecht

Chevaliers noirs

Unité spéciale

Coût : 250 pts +75 pts/fig pour 3-10 figs

0-5 unités/armée

Taille : Standard

Type : Infanterie

Socle : 40×40 mm

MS 4" **MF** 8" **Dis** 8

Capture, **Malédiction du Chevalier noir**,

Ne peut être piétiné, Peur, Une tête au-dessus

PV 2 **Déf** 4 **Rés** 4 **Arm** 0

Armure de plates, Bouclier

Att 3 **Off** 4 **Fo** 4 **PA** 1

Agi 3 Maître d'armes, Épée bâtarde, Hallebarde, Paire d'armes

Malédiction du Chevalier noir : Les figurines ennemies qui n'ont pas **Canalisation** et qui se trouvent dans un rayon de 6" d'une ou plusieurs unités de Chevaliers noirs subissent -1 en Capacité défensive et en Discipline.

Options : Champion +20, Musicien +20, Porte-étendard +20, peut prendre un Enchantement d'étendard.

Conclave vampirique : Géant zombie

Ceci est une autre unité réclamée par de nombreuses personnes dans la communauté. Je voulais que le Géant zombie reflète les règles du Géant. Bien entendu, cela revenait à combiner la règle « **Géant voit, géant fait** » avec la règle de **Mort-vivant**. J'ai aussi pris quelques règles du Dragon zombie (**Fortitude, Perturbant**) pour créer un lien entre les deux monstres « zombifiés » du livre.

Il m'a semblé que la règle « **Rage** » des autres géants n'était pas très adaptée pour la version zombie. Tout d'abord, je me suis dit que la colère n'est pas un sentiment que pourrait ressentir un géant zombie, marionnette d'un nécromancien ou d'un vampire. Cette créature ne ressent aucune émotion et ne se soucie pas d'être blessée. Deuxièmement, cela ne reflète pas le style de jeu de l'armée du Conclave vampirique, une armée qui est bien plus encline à soigner ses blessures au lieu de tenter d'accroître son nombre d'attaques en laissant passer des coups. Pour compenser la perte de cette capacité, je lui ai donné une valeur d'Évoqué de « 1D3 » au lieu du « 1 » qui est la norme pour les monstres et personnages.

En ce qui concerne les attaques, il m'a paru qu'avoir simplement 5 Att Fo 5/6 en fonction de l'arme était un peu trop « vanille ». Je n'imagine pas un Géant zombie comme étant le meilleur des combattants, mais je le vois plutôt en train de balancer ses poings n'importe comment dans tous les sens, en pur zombie qu'il est. C'est comme ça que je suis arrivé à l'idée de lui donner **Attaque écrasante**. Ce qui donne aussi à ce Géant un rôle de chasseur de monstres. La combinaison de **Perturbant** avec la capacité de soigner ses blessures (surtout s'il est à proximité de la Charrette à cadavres) rend ce Géant zombie très durable. Il devrait être capable d'endurer les pires blessures de la part de n'importe quel monstre, tout en ayant assez de chances d'en renvoyer en retour !

J'ai considéré la possibilité de lui donner des options d'armes spéciales comme pour les autres géants, mais finalement, je me suis dit que l'Attaque écrasante était bien plus « fluffique ».

Jour 20 : Notre commanditaire s'est clairement empressé d'engager les Chevaliers noirs à son service. Ils ont rejoint notre cantonnement, au déplaisir de tous. Les hommes n'auront cependant pas eu trop le temps de se plaindre, étant donné qu'un vaisseau vient nous chercher demain pour nous envoyer sur une île au nord.

Jour 38 : La peste soit de ce continent maudit. La Mer brisée n'est certainement pas un lieu pour l'homme. Nous avons bâti une enclave sur une plage sablonneuse, nous attendant à être inquiétés par les autochtones – des ogres primitifs. Nous avons planté des pieux dans le sable pour former un demi-cercle autour de notre vaisseau échoué.

Mais il s'est avéré qu'au plus sombre de la nuit, c'est du côté de la mer que nous aurions dû veiller. C'était mon tour de garde sur la barricade lorsque je l'ai entendu. Un grand clapotis, comme si un troupeau de chevaux galopait dans les hauts-fonds. À ma grande horreur, une immense monstruosité a émergé de l'océan. Marchant à grandes enjambées, elle avait la forme d'un homme gigantesque, mais sa chair en putréfaction était recouverte de coquillages et des créatures marines avaient clairement élu domicile dans son corps.

J'ai chargé mon arquebuse tout en sonnant l'alarme. Comme un coup de tonnerre blanc tranchant les ténèbres, la balle de plomb a atteint l'énorme cadavre dans la poitrine. Il n'en est pas paru ému

le moins du monde ; il ne semblait même pas avoir entendu le bruit du fusil. De sa main gigantesque, il a soulevé une de nos charrettes de ravitaillement avec un grognement, avant de la faire voler en éclat en la fracassant sur une des tentes voisines. Il a été récompensé par les hurlements provenant de l'intérieur et par la grande flaque de sang dont la forme grandissait sur la toile.

– Extrait du journal de Pierre Lambrecht

Géant zombie

Unité spéciale

Cout : 290 pts, figurine unique

0-2 unités/armée

Taille : Gigantesque

Type : Infanterie

Socle : 50×75 mm

MS 7" MF 14" Dis 5 Évo 1D3 Des cendres aux cendres, Mort-vivant

PV 7 Déf 3 Rés 5 Arm 0 Fortitude (6+), Perturbant

Att 1 Off 3 Fo 5 PA 2 Agi 1 Attaque écrasante

Khans ogres : Chaudron cannibale

Jour inconnu : Il semble que cette entrée sera ma dernière. Nous n'avons pas pu abattre le géant de la mer. Nos armes ne pouvaient pénétrer sa chair et la nuée de mouches rapidement attirée par sa puanteur l'a rendu impossible à approcher. J'ai vu un Chevalier noir réduit à l'état d'une bouillie dans le sable. Après cette démonstration macabre, les quelques-uns d'entre nous qui étaient sur la palissade ont sauté par-dessus le rempart pour prendre la fuite.

J'ai honte d'avouer que cet acte de couardise aura provoqué ma perte. Sous l'impact de cette chute, un claquement s'est fait entendre et j'ai senti une vague de douleur me submerger. C'est alors que j'ai vu un os blanc sortir de ma jambe. Je me suis évanoui de douleur. Lorsque je me suis réveillé, je me suis trouvé prisonnier. Je ne peux décrire ma cellule que comme un cône de bambou de piètre facture. Il y a de nombreuses structures similaires dans la clairière. Chacune contient un ou plusieurs de mes autres mercenaires. Il semble que ceux d'entre nous qui avaient pris la fuite se sont jetés sans le savoir entre les bras avides des ogres indigènes. Au centre de leur camp, il y a un feu d'une taille gargantuesque, avec dessus un chaudron incrusté de sang, frémissant dans un nuage de vapeur.

Depuis mon réveil, j'ai déjà été témoin du destin qui m'attend. Dans la cage conique à côté de la mienne, il y avait un homme, originaire il me semble du Tsouan-Tan. Il fut saisi par un pied sans le moindre ménagement et tiré hors de sa prison par un ogre d'allure aussi grotesque que bouffie.

Cet ogre à l'obésité morbide a traîné le Tsouantanais gigotant jusqu'à un billot et, en quatre habiles coups de hachoir, en a détaché ses bras et ses jambes sans autre forme de cérémonie. Les cris ont

été brefs. Quelques secondes après le premier coup, l'homme avait cessé de se débattre. Je n'ai pas honte de dire que ce sinistre spectacle m'a fait vider le contenu de mes intestins.

Ce que j'ai vu ensuite m'a glacé l'âme. L'homme, inconscient mais toujours vivant, a été plongé dans le chaudron avec ses jambes et ses bras. D'où je me trouve, tout ce que je peux voir est le dessus de sa tête et les orteils d'un de ses pieds, flottant par-dessus le rebord. Les autres membres de la tribu sont en train de se réunir dans la clairière. Ils sont nombreux. Je ne connais rien des besoins nutritifs d'un ogre de la taille d'une maison, mais je suis sûr qu'un simple Tsouantanais ne suffira pas à tous les rassasier. Au cas où je devrais bientôt rencontrer Sunna, j'aimerais que le lecteur de mon journal sache que je me prépare à affronter mon destin sans peur, malgré ma couardise d'hier. Puisse Sunna me pardonner.

– Extrait du journal de Pierre Lambrecht. Ce journal fut découvert dans les ruines d'un camp ogre abandonné sur les rivages de la Mer brisée.

Cette idée extrêmement thématique a été suggérée par 'Morgan_Treeman'. Je pense que le fait d'en faire une option de « monture » pour le chamane le rend plus intéressant que s'il s'agissait d'une entrée séparée. Cela permet également de le jouer joint à une unité d'ogres de plus de 3 figurines afin de profiter de leurs règles spéciales.

Selon mon expérience, les unités de Base des ogres ne se battent pas particulièrement bien et reposent fortement sur leurs personnages pour vaincre les unités d'élite adverses. La raison en est la faiblesse de leur Agilité et de leur Capacité offensive. L'effet de **Fortitude** permet aux ogres d'encaisser un peu plus de dégâts, tandis que les deux autres choix leur donnent plus de touches.

Je ne suis pas certain de la bonne valeur en points pour cette option. Un coût de 120 points pour un Point de vie de plus et de bons effets en combat me semble correct. J'ai écrit cette entrée avec à l'esprit les Guerriers tribaux, mais je pense qu'elle pourrait s'avérer trop puissante si elle était combinée aux Mercenaires vétérans. Cela reste une option « fun », donc attendons de voir l'avis de la communauté ! Nous pourrions éventuellement restreindre les unités qu'elle peut rejoindre.

Chaudron cannibale

Monture de Chamane

Coût : 120 pts

0-1 monture/armée

Taille : Grande

Type : Infanterie

Socle : 40×80 mm

	MS 6"	MF 12"	Dis P	Ragoût de sang		
	PV 5	Déf P	Rés P	Arm P		
Chaudron	Att 0	Off 0	Fo 0	PA 0	Agi 0	
Aide-cuisinier ferrailleur	Att 1	Off 2	Fo 3	PA 0	Agi 3	

Ragoût de sang : Un Chamane monté sur un Chaudron cannibale peut choisir l'un des Ragoûts suivants lors de la Sélection des sorts (étape 7 de la Séquence pré-partie). Les effets de ce Ragoût durent jusqu'à ce que le Chamane ait été enlevé comme perte.

- Bouillon d'humanoïde : Toutes les unités alliées à moins de 6" gagnent **Ardeur guerrière**
- Œufs de méduse pochés : Toutes les unités alliées à moins de 6" gagnent **Réflexes éclairs**
- Bouillabaisse de troll : Toutes les unités alliées à moins 6" gagnent **Fortitude** (5+)

Personnages spéciaux : tout un débat

Traduit du NS 10 ; Article de 'henrypmiller'

Cet article reprend où en était resté le précédent Ninth Scroll, qui demandait à la communauté quels nouvelles unités elle désirait voir intégrées au jeu. Ces deux derniers mois, sur demande de l'équipe d'Engagement communautaire, j'ai demandé à la communauté quels seraient les personnages légendaires ou spéciaux qu'elle aimerait voir apparaître.

Ceci s'est trouvé être un sujet délicat car j'ai été tout d'abord confronté à une certaine résistance en interne. Les opinions étaient fort partagées quand à la pertinence de cette question et la manière dont elle devrait être posée. Certains craignaient de voir être repris les personnages de Games Workshop – ce qui devait évidemment être évité. À la place, l'équipe Background préférait que l'on parte sur un nouveau panthéon de personnages légendaires ; mais évidemment, étant donné que l'historique de notre univers est encore en plein développement, nous avons pensé qu'il serait difficile pour la communauté de faire des propositions qui soient cohérentes vis-à-vis du background du monde du 9^e Âge. Nous avons donc finalement décidé de nous pencher non pas sur des personnages légendaires bien spécifiques, mais plutôt sur des « archétypes » de personnages spéciaux susceptibles d'intéresser la communauté.

Une fois ce projet présenté à la communauté, il s'est une fois de plus avéré extrêmement polémique. Toute une partie des joueurs s'est exprimé de façon assez retentissante sur le fait qu'il faudrait selon eux complètement oublier l'idée de personnages spéciaux, point barre. D'autres pensent que les personnages spéciaux pourraient être inclus en tant que choix auxiliaires. Enfin, le troisième « camp » dans ce débat est constitué des joueurs qui veulent des personnages spéciaux pleinement approuvés et testés par l'équipe Équilibrage, afin de pouvoir les jouer en tournoi de façon officielle.

Pas de personnages spéciaux ?

Je veux tout d'abord reprendre les principaux arguments du camp « anti-personnages spéciaux ». Dans le passé, certains de ces « super-mega-giga-héros » avaient des règles qui étaient vraiment trop puissantes, surtout comparés aux personnages normaux. La principale raison qui justifiait leurs règles était l'historique de l'univers mais, aussi, disons-le franchement, la volonté de vendre des figurines. Il s'agissait de héros légendaires venant d'un monde qui touchait à sa fin. Les acteurs principaux d'une saga épique. Et bien qu'ils coûtaient un bras, ils pouvaient à peu s'en prendre à n'importe quelle armée à eux seuls, tout en étant très difficiles à tuer.

Ceci est évidemment très mauvais pour le jeu compétitif. Avoir la possibilité d'inclure dans votre armée un personnage qui vous assure une victoire quasi automatique, sans parler des situations de type « pierre/papier/ciseaux », est quelque chose de très dommageable du point de vue de l'équilibrage. Bien sûr, on pourrait toujours encore augmenter le prix de ces super héros, mais on s'éloignerait alors de plus en plus de l'idée d'un jeu de « batailles de masse ». Une armée qui consiste en une pièce centrale très puissante accompagnée de quelques unités de capture qui se cachent derrière, ne correspond pas à notre conception du jeu.

La majorité des joueurs désirent un jeu équilibré où des armées se battent. Il est facile de comprendre pourquoi tant de joueurs sont hostiles à l'idée de personnages spéciaux. Mais ne serait-il pas envisageable d'en créer, tout en les limitant aux parties hors tournoi ? Il fut un temps où les personnages spéciaux ne pouvaient pas être pris lors des tournois (sauf spécifié) ni joués sans l'accord de l'adversaire.

Des personnages spéciaux uniquement pour le background ?

D'un autre côté, il y a de nombreux arguments en faveur de l'incorporation de héros nommés dans le monde du 9^e Âge. Le principal argument est que ces personnages hors du commun apportent un élément narratif et de profondeur scénaristique à nos parties. Le jeu devient en effet plus intense et plus immersif lorsqu'on a une raison de se battre ; ça ressemble moins à un jeu d'échecs avec des dés. Un bon exemple est « La Cassure des îles aux Géants », la campagne narrative en trois épisodes, publiée dans les Ninth Scroll n°8 à 10. Je vous jure que Paul voulait VRAIMENT gagner le dernier scénario, non seulement en raison de ses piètres performances durant les deux dernières parties, mais aussi car il s'était beaucoup investi dans son personnage de Varg la Bête, qui cherchait à supplanter son ennemi mortel, Gunther von Burg.

Mais nous pouvons créer ce genre d'immersion même sans règles spéciales ! Le simple fait de nommer les personnages importants des différentes armées (comme par exemple les rois et seigneurs à la tête des différentes factions), en ajoutant quelques informations à leur sujet serait déjà un grand pas en avant dans l'évocation d'éléments narratifs et de listes thématiques, sans parler de l'inspiration pour la peinture et du modélisme. C'est vrai que ce genre de liste serait plutôt à réserver pour des parties amicales, mais il existe un nombre important de joueurs qui désirent voir apparaître un élément narratif supérieur dans leurs parties (particulièrement les jeunes qui peinent à véritablement accrocher). Cet élément en lui-même est probablement la raison la plus importante de la création de ce genre de personnages.

Dernièrement, ce dont manque le monde du 9^e Âge, c'est d'un protagoniste et d'un antagoniste. Toute histoire fantastique a besoin de ce genre de personnages, bons ou mauvais. Qu'il s'agisse des adeptes du côté Obscur comme Voldemort, Cersei Lannister, Thanos ou... Sky Net, ou des héros du Bien tels que Gandalf, Superman, Buffy ou Obi Wan, le 9^e Âge a besoin d'un point d'ancrage et d'une histoire à partir de laquelle s'investir. C'est très bien d'avoir un monde ouvert où l'on peut se battre et jouer à « on disait que ». Mais sans un fil rouge solide, il n'existe pas de raison de se battre. Les personnages spéciaux ajoutent à ce côté narratif ; même le simple fait de donner des personnages nommés et leurs motivations permet de lancer l'esprit sur la route des possibles. Le fait de nommer un Démon vermine désireux de détruire l'Empire de Sonnstahl et les héros humains qui lui servent d'antithèse donne la possibilité de voir se développer des options de personnage, des scénarios, des règles et toute une littérature ad hoc. Voici ce qu'il faut au 9^e Âge pour pouvoir évoluer au-delà du « beau jeu d'échecs bien équilibré ».

Outre le fait qu'ils apportent une expansion narrative à notre jeu, les personnages spéciaux peuvent aussi s'avérer bénéfiques pour le jeu lui-même. Le fait d'avoir des personnages qui mettent l'accent sur un aspect particulier de l'armée ou qui ont accès à des options normalement non autorisées (en contrepartie d'un handicap à un autre niveau) peut ajouter à la jouabilité au même titre qu'un livre auxiliaire ou qu'une extension des règles. Il existe d'ailleurs déjà de telles options de personnage dans les règles actuelles : pensons par exemple à l'honneur Cavalier de la Reine des Hautes Lignées elfiques, ou au Cœur sauvage des Khans ogres. Ces options permettent de donner un caractère particulier à une armée, avec par exemple plus de monstres mains moins d'unités d'élite.

De plus, on pourrait imaginer des héros légendaires avec des règles ou des objets qui leur sont propres et qui modifieraient le jeu d'une manière spécifique – un serait par exemple très dur à tuer, un autre rendrait un type de Décor inhabituellement dangereux, etc. On aurait ainsi des parties qui offriraient de nouveaux défis intéressants. Sans parler de l'aspect narratif.

Plutôt que de créer des personnages spéciaux, pourquoi ne pas tout simplement encourager les

joueurs à nommer leurs propres personnages et à rédiger leurs propres histoires ? C'est vrai que rien n'empêche les joueurs de le faire ! Mais le fait de disposer d'un personnage « officiel » offre un petit quelque chose de plus. Je peux évidemment inventer que mon Monarque goblin déteste vraiment les hommes-rats et écrire un texte à ce sujet. Mais si j'avais un personnage « officiel » avec un background bien détaillé et toute une série d'histoires à son sujet, décrivant les nombreuses batailles qu'il a menées contre la Marée de Vermine, l'enjeu serait certainement supérieur. D'ailleurs, étant donné qu'à l'heure actuelle, où nous ne disposons pas encore d'une carte du monde très détaillée, il me paraît un peu difficile de pouvoir vraiment situer l'origine de mon héros, les différents événements, etc.

Avoir un personnage « officiel » bien connu de tous facilite aussi l'immersion narrative lorsque je joue contre quelqu'un que je ne connais pas. Imaginons que j'aie un Varkolak nommé Polly. C'est très amusant quand je joue dans mon club où tout le monde connaît Polly et sa tendance à charger tout ce qui bouge ; quand Polly meurt, je ressens une perte plus importante que lorsqu'il s'agit d'une autre de mes figurines. Mais si j'arrive à un tournoi dans un autre club où personne ne me connaît, mon adversaire du jour risque de me prendre pour un dingue lorsque je vais commencer à parler de Polly le Varkolak. D'un autre côté, imaginons qu'il y a tout un background bien établi dans lequel Polly le Varkolak joue un rôle en tant que protagoniste. Dès que je sortirai Polly sur la table, mon adversaire ressentira immédiatement son immense aura.

Des personnages spéciaux intégrés au jeu ?

Il est important de discuter de la manière dont les personnages spéciaux pourraient être inclus au jeu officiel. Il y a plusieurs niveaux d'immersion et plusieurs raisons pour lesquelles les héros légendaires pourraient faire des additions intéressantes à la création de liste ou lors d'une partie.

Premièrement et de manière la plus globale, les personnages spéciaux pourraient, comme par le passé, être des seigneurs légendaires avec des règles et des caractéristiques très puissantes. Nous savons tous qu'ils ne seraient pas équilibrés ni forcément amusants à jouer, mais ils pourraient être essentiels pour l'histoire de ce monde et éventuellement réservés aux batailles de grenier. Je suis sûr que certains joueurs adoreront cette approche.

Cette approche du héros individuel n'est pas sans charme. Je me rappelle ainsi d'une partie de Seigneur des anneaux avec un ami : Sauron et quelques orques contre des elfes et Elrond. J'avais une « armée » et lui, en gros, avait juste Sauron. Après avoir coupé menu les quelques orques qui gambadaient, j'ai fini par encercler Sauron. Et j'ai commencé à grappiller au demi-dieu géant un PV après l'autre. Le combat a duré round après round après round (probablement plus que prévu pour une partie normale) et quoique je fasse, je n'arrivais toujours pas à lui enlever son dernier PV. C'était vraiment épique, à chaque round nous retenions notre respiration. Nous n'arrêtons pas de nous demander : « Sauron sera-t-il vaincu ? L'anneau tombera-t-il entre les mains des elfes ? » Je m'en rappelle très bien même aujourd'hui, 13 ans après, car il y avait cette dimension fun, avec un puissant élément narratif. Je pense que c'est un peu la même chose lorsqu'on affronte un Dragon ancien ou un Démon majeur. On a un sentiment d'impuissance face à cet énorme monstre ou personnage überboosté. Il faut le vaincre coûte que coûte, et quand il finit par tomber, on se retrouve auréolé de gloire, ... et la soirée peut commencer !

Ceci est clairement une manière fun et narrative de jouer au 9^e Âge. Est-ce que c'est équilibré pour des tournois compétitifs ? Sérieusement, non, je ne crois pas. Dans un environnement de match en solo, il y a de fortes chances à parier que l'adversaire n'ait pas les armes pour rivaliser avec un tel ennemi, et celui-ci ne serait pas le bienvenu.

Une autre manière d'ajouter des personnages légendaires avec un historique établi serait de doter ces personnages d'« améliorations » uniques. Un unique personnage par armée pourrait avoir accès à une « amélioration spéciale » de héros (voire de champion) pour un certain coût en points. Cette amélioration donnerait accès à des caractéristiques améliorées ou à des objets magiques spéciaux. Je pense qu'il s'agit là d'une manière plus pratique d'intégrer des personnages spéciaux au jeu. On aurait ainsi le sentiment de disposer d'un combattant plus puissant ou d'un lanceur de sorts plus spécialisé. Le problème, c'est que si cette option est vraiment plus puissante que la version du personnage « de base », on se retrouverait avec un choix « automatique », malgré un coût en points élevé, ce qui ferait que le sentiment d'immersion serait un peu perdu. Comme on retrouverait le même personnage dans chaque liste, il perdrait son côté « spécial ». Il faudrait donc accompagner ce choix d'éléments négatifs, afin que son inclusion ou non soit un véritable choix de la part du joueur.

Enfin, une dernière façon de différencier un personnage spécial d'un personnage générique est le fait de donner accès à des armées thématiques avec un style de jeu et une composition d'armée différente. Un peu comme je l'ai déjà mentionné ci-dessus, avec Cavalier de la Reine et Cœur sauvage, mais de façon plus radicale. Les modifications apportées induiraient vraiment un style de jeu différent, qui serait tout aussi intéressant que l'armée « vanille ». Des changements de l'ampleur de ceux du livre auxiliaire Barbares d'Åskland, ou de l'armée alternative « Légion des tertres » pour les Dynasties immortelles. Finalement, on pourrait imaginer de regrouper ces personnages spéciaux dans des livres d'extension « Personnages spéciaux », ce qui ajouterait un niveau supplémentaire de rejouabilité, tout en bénéficiant grandement au côté d'immersion narrative.

Nous proposons ci-dessous deux « Archétypes », sous la forme d'améliorations pour des Personnages existants. Je pense que ce genre de format de personnages spéciaux est le plus intéressant à introduire dans le 9^e Âge. Ces personnages sont faciles à équilibrer avec seulement quelques ajustements au niveau des règles ; ils permettent de plus, avec un peu de background, d'apporter une dimension narrative supplémentaire au jeu.

Nouveau personnage spécial Elfe sylvestre : le Roi de la Sylve

Cela fait longtemps que les joueurs Elfes sylvestres demandent cette option. Sans rentrer dans les détails, elle permettra d'utiliser toute une série de figurines emblématiques de cette armée, tout en rendant le personnage du Changeforme plus viable en tant que personnage combattant tous terrains. Vous pouvez toujours personnaliser votre personnage avec des équipements spéciaux et normaux. Le fait de donner **Ægide** à ce personnage est assez puissant, mais c'est un choix qui impose également certaines limites à l'armée, ce qui signifie qu'il reste tout à fait intéressant de prendre le Changeforme sans l'améliorer en Roi de la Sylve. Son socle de 50×50 mm est clairement un inconvénient, tandis que l'obligation de prendre une unité de Chasseurs sauvages, s'il ajoute un côté narratif à l'armée, représente également une certaine « taxe » pour les avantages conférés par cette amélioration. Le risque est d'ailleurs d'autant plus grand que cette figurine doit être le général de l'armée et que, si elle meurt, elle donne encore plus de points à l'adversaire, en plus de son coût déjà relativement élevé.

La note d'un clairon retentit, solitaire, dans les bois derrière nous. Jetant un dernier regard par-dessus mon épaule, j'aperçus une des créatures les plus farouches et les plus formidables que j'aie jamais croisées. Là, sur les marches montant au roc du Sanglier, se dressait un être de légende. Le Roi de la Sylve, dans toute sa splendeur, après qui s'élançait la Chasse sauvage, telle un grondement d'orage, envahi d'un tonnerre d'aboiements. Ne pouvant soutenir cette vision, je me penchai sur l'encolure de mon coursier. Mes oreilles résonnaient à chaque foulée du martèlement des sabots qui nous pourchassaient ; mon dos pressentait à chaque instant le fer de lance qui s'y planterait. Point ne m'arrêtai à Corante, mais poursuivis sans une halte jusqu'à l'océan. Jamais n'aurais-je alors soupçonné ce que cette onde apaisante me destinait !

– Extrait de **Thomas le Barde, Conte de fæs, Tome I : Sous les frondaisons, Épilogue**

Roi de la Sylve (100 points)

Unique. Amélioration de Prince des forêts avec la Confrérie « Changeforme ». La figurine gagne +1 Discipline, **Ægide (4+)**, et son socle passe à 50×50 mm.

Règle spéciale : La Chasse sauvage :

Une armée qui contient une figurine avec l'amélioration « Roi de la Sylve » doit aussi contenir au moins une unité de Chasseurs sauvages.

Le Roi de la Sylve doit toujours être le Général. Si le Roi de la Sylve est tué, à la fin de la partie, votre adversaire gagne 100 Points de victoire supplémentaires pour avoir tué votre Général.

Nouveau personnage spécial Forteresses naines : la Forteresse perdue

L'idée de nains montés sur ours n'a pas été reprise parmi les nouvelles unités présentées dans le Ninth Scroll n°9. Cependant, j'aimais vraiment le concept d'un nain solitaire ayant perdu sa forteresse, parcourant la toundra juché sur un ours. En termes de jeu, il pourrait servir d'unité de redirection en guise d'alternative aux Autogyres pour ceux qui ne sont pas trop steam-punk. Il s'agit d'un thane, pouvant évidemment être personnalisé avec toutes les runes et équipements qu'on veut.

On raconte que des nains vivaient dans le Grand Nord, parmi les sommets des pics des Jötunns, dans les terres parcourues par les Ásklandais. Leurs forteresses seraient dissimulées par d'antiques runes, scellées de l'extérieur au plus profond des montagnes. Isolées du reste du monde, elles auraient accumulé une immense richesse et forgé des artefacts fabuleux.

Parmi les histoires qui me sont parvenues, la plus intéressante est celle de la forteresse perdue. Un groupe de nains particulièrement entreprenants auraient quitté leur foyer à la recherche d'une route qui leur aurait permis de commercer avec Avras. Revenant après plusieurs années de voyage, ils ne seraient jamais parvenus à retrouver l'entrée de la forteresse. Condamnés à errer pendant des décennies entre les pics inhospitaliers, ces nains, dans leur honte, sont devenus de plus en plus taciturnes et affligés, ne se mêlant plus que rarement à ceux de leur race. On rapporte que certains d'entre eux auraient dompté les grands ours des montagnes pour les utiliser en tant que monture dans leur quête de la forteresse perdue.

J'ai moi-même un jour rencontré un tel personnage au cours d'une de mes expéditions aux Feux de veille. Gorik Sang-d'ours était son nom ; il ne communiquait plus que par gestes. Mais son regard fatigué trahissait une immense souffrance. Je ne pus m'empêcher de ressentir une grande pitié pour lui.

– Sigmund Selig, *Les Flambeaux*

La Forteresse perdue (100 points)

Unique. Amélioration de Thane.

Ne peut être le Porteur de la grande bannière.

La figurine gagne **Pas un meneur** et ne peut jamais rejoindre des unités ni être rejointe par d'autres Personnages.

Elle gagne une monture : Grand ours.

Grand ours

Taille : Grande

Type : Cavalerie

Socle : 50×75 mm

MS 6" MF 12" Dis P Guide (Forêt)

PV P Déf P Rés 5 Arm P+1

Att 3 Off 4 Fo 5 PA 2 Agi 2 Harnaché

Nouveaux Objets spéciaux

Traduit du NS 11 ; article par 'henrypmiller'

Ces derniers mois, j'ai demandé à la communauté quels étaient les Objets spéciaux qu'elle aimerait le plus voir dans le jeu. La réaction a été extrêmement positive, avec pas mal d'idées on ne peut plus intéressantes !

Il semblait au départ que certains joueurs voulaient un jeu élargi d'Objets spéciaux communs ; et quand on dit « communs », c'est vraiment pour dire des objets très basiques et bon marché, du style « +1 Fo », « +1 Att », « +1 Arm », etc. Il a été suggéré que les effets plus complexes, tels que ceux conférés par exemple par les *Inscriptions bénies*, devraient être réservés aux Livres d'armée. Je ne sais moi-même pas vraiment qu'en penser. D'un côté, j'aimerais vraiment voir plus d'objets magiques dans les Livres d'armée ; de l'autre, je trouve quand même que les éditions précédentes, où on avait par exemple quatre pages d'objets magiques pour les seules Hautes Lignées elfiques, étaient un peu abusées ! Je trouve qu'une grande partie de l'intérêt du jeu provient des Objets spéciaux ; du coup, quand on a un grand nombre d'Objets spéciaux dans le Livre de règles de base, et peu dans les Livres d'armée individuels, on perd une grande partie du « parfum » du jeu.

Prenons par exemple les *Inscriptions bénies*. Cet enchantement pourrait très bien jouer le rôle d'une épée de type « Excalibur » pour le Royaume d'Équitate. Si rien n'empêche un Duc équitain de choisir cet enchantement, il me semble que le fait de le réserver à un Livre d'armée en particulier le rendrait bien plus « spécial ». Les joueurs se sentiraient aussi plus attachés à ce personnage : si vous avez un Duc avec Excalibur, ce n'est pas la même chose qu'un Duc avec une épée qui porte des *Inscriptions bénies* ! (Même si, évidemment, il n'est pas question du roi Arthur ni de Table ronde dans l'univers du 9^e Âge, c'était juste un exemple...).

'Calisson' a d'ailleurs fait toute une recherche sur les légendes arthuriennes, d'où il a tiré une longue liste d'objets magiques fréquemment rencontrés dans les récits médiévaux, tels que des boucliers, des ceintures, des coupes, des armures, etc. qui donnent tous des avantages défensifs similaires, lesquels pourraient se traduire en termes de Récupération de points de vie, de Résistance à la magie, d'**Ægide**, d'immunité aux Attaques empoisonnées ou aux Coups fatals, voire d'invisibilité ('Calisson' a d'ailleurs suggéré que ce concept d'invisibilité pourrait être représenté dans le jeu par une **Ægide** contre les attaques à distance).

Une autre suggestion intéressante était le Fanion de Pendragon, brandi par Merlin pour le roi Arthur. Selon la légende, cette bannière causait la terreur et donnait une **Attaque de souffle** (étant donné qu'elle figurait la tête d'un dragon). Une fois de plus, de tels objets pourraient être très intéressants pour les armées qui s'inspirent de sources historiques ou littéraires.

Il faut aussi mentionner les objets suggérés par Eldan, un très grand fan de l'armée de la Marée de Vermine, qui nous a donné à peu près 30 idées d'Objets spéciaux ! J'en ai sélectionné deux parmi elles, que je vous donne ici, accompagnées d'autres suggestions parmi les meilleures.

Couronne de traîtrise (Marée de Vermine) 100 pts

Legius un fier assassin est. Le tueur de nombreuses prétentieuses choses-hommes. Sa lame caudale responsable est de la mort de capitaines, de maréchaux, et même d'un duc. Oui. Vrai cela est. Legius a sa coupe en or enterrée sous son nid. Pourquoi ici Legius est, il ne sait. Le tyran Cornelius pour une mission spéciale l'a appelé. Rien jusqu'ici n'est su. Les nains noirs nous combattons. Rusés ils sont, oui. Des gros balaises, beaucoup. Du feu, beaucoup. Pas sûr de comment un Sicarra peut aider, mais prendre ma paie, je vais. Hmm. Étrange c'est. Étrange que Cornelius au-devant des troupes se trouve. Étrange que les rats d'armes il mène. Inhabituel c'est. Étrange que sans ses gardes du corps la bête de la montagne de feu il charge. Un très brave rat il est...

– *Dernières pensées de Legius, assassin de la Maison Sicarra*

Figurines à pied de taille Standard. Usage unique.

Une fois par partie, à la fin de la Phase de mouvement, le porteur peut échanger sa position avec un autre Personnage à pied et de taille Standard de son armée.

Bâton du medicus Galvanus (Marée de Vermine) 80 pts

C'est inspirés par l'ouvrage du célèbre professeur Galvanus de la Maison Rakatchit, De viribus electricitatis in motu musculari commentarius, que les medici de la Maison Fetthis ont développé cette baguette typique de leur griffe, qui permet d'utiliser la chair des faibles pour soigner les forts.

Enchantement d'arme. Une figurine avec cet objet gagne le sort lié suivant, de Niveau de puissance (5/8) :

Choisissez une unité alliée d'Infanterie ou de Rats géants à 12" ou moins ; cette unité perd 2D6 figurines. Choisissez ensuite une unique figurine de la catégorie « Engins et cobayes » qui se trouve à 12" ou moins : pour chaque tranche complète de 4 figurines perdues de la sorte, cette figurine regagne 1 PV.

Balles en argent de Bardas (Objets communs) 40 pts

Bardas était un des plus grands chasseurs de sorcières du Septième Âge, renommé pour avoir abattu des vampires, des loups-garous et des goules d'un seul tir de son pistolet.

Cet équipement est un Enchantement d'arme qui ne s'applique pas à une arme en particulier, étant lui-même une arme à part entière.

Arme de tir. Précision 4+, Portée 12", Tir 1, Fo 4, PA 1. Contre les figurines dotées d'une sauvegarde spéciale, cette arme blesse automatiquement et ignore les sauvegardes spéciales.

Amulette de chance du commandant (Objets communs) 50 pts

Général uniquement. Usage unique.

Peut être activée une fois par partie, à l'un de ces moments et pour obtenir l'effet associé :

- Une unité ennemie réussit un jet de Distance de poursuite : ce jet doit être relancé.
- Une unité ennemie réussit un test de Discipline non modifié : ce jet doit être relancé.
- L'adversaire réussit un jet d'Embuscade pour une de ses unités : ce jet doit être relancé.

Panoplies d'objets magiques (« sets »)

Toute une série de jeux utilisent des panoplies d'objets magiques (« sets ») pour distinguer une certaine combinaison d'objets. C'est à 'Kaptan Kluns' que nous devons l'excellente idée d'incorporer de telles panoplies dans le 9^e Âge. L'idée est donc d'avoir un ensemble de 3 ou 4 objets qu'un personnage doit acheter afin de gagner un « bonus combiné » conféré par la panoplie au complet. Cela pourrait cependant s'avérer difficile à équilibrer vu que les objets de la panoplie seront tarifés en fonction de leur effet maximum. Ces objets sont à limiter à certains Livres d'armée, on ne les trouvera pas dans les objets communs : telle panoplie optimisée pour un elfe ne serait en effet pas forcément une bonne solution entre les mains d'un ogre, par exemple.

Nous avons alors réalisé que ces panoplies pourraient être utilisées pour représenter les personnages spéciaux de notre univers, comme nous l'avions discuté dans le Ninth Scroll n°10, sans trop déséquilibrer le jeu, tout en permettant de sélectionner de façon individuelle les différents équipements de chaque panoplie.

Le Legs du Noir Auroch (Hardes bestiales) – 190 pts

Bragh à présent fit son entrée. Les Askars périrent sous sa masse, jusqu'à ce que seul le roi Warin ne demeurât entre le Noir Auroch et la berge occidentale du fleuve.

Bonus combiné : Le porteur gagne **Peur**.

1. Bargahn-Grahl, le Fléau des hommes – 85 pts

Enchantement d'Arme lourde. Les attaques portées avec cette arme enchantée gagnent +6 en Pénétration d'armure et **Attaques magiques**, et son porteur gagne **Réflexes foudroyants**.

2. La Pelisse noire de Bragh – 60 pts

Figurine à pied uniquement. Enchantement d'Armure portée. Le porteur gagne +2 Points de vie et échoue automatiquement à tous les jets de sauvegarde spéciale.

3. L'Œil du Meurtrier – 45 pts

Artéfact. Le porteur de cet artéfact gagne **Blessures multiples (2, contre taille Standard)**.

La Volonté immortelle de Tsanas (Khans ogres) – 180 pts

*Les démons étaient si nombreux.
Mais telle était la force du puissant Tsanas,
Il abattit le Changeforme
Il abattit le Putrescent,
Et d'autres sans nombre.
Alors l'énorme Foloï, le Cherchecrânes,
Lui lança un gigantesque défi.
Tsanas, le Khan des khans,*

*Parcourut le champ de bataille pour l'affronter.
Le géant rouge enfonça ses haches
Dans la panse de Tsanas.
Mais même dans son trépas, le héros
De son marteau, arracha la tête de Foloï.
Les démons fuirent dans leur terreur,
Et les Myahets les poursuivirent.*

Bonus combiné : Tant que le porteur est en vie, lui et son unité voient leurs jets de Distance de poursuite et de charge irrésistible **maximisés**.

1. La Grande Masse de Tsanas l'Immortel – 70 pts

Enchantement d'Arme lourde. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaques divines** et **Attaques magiques**. Le porteur gagne +1 Att quand il utilise cette arme enchantée.

2. Le Baroud d'honneur de Tsanas – 75 pts

Enchantement d'Armure portée. Figurine à pied uniquement.

Le porteur gagne **Fortitude (5+)**. Si la figurine avec cette armure enchantée est tué par une Attaque de mêlée, il n'est ôté du champ de bataille qu'à la fin du Palier d'initiative 0.

3. L'Esprit du Khan des khans – 35 pts

Artéfact. Les Attaques de corps à corps allouées au porteur voient leur Force subir un malus de -1 (jusqu'à un minimum de 1).

Commentaire de 'Kaptan Kluns' : Je trouve que cette panoplie reflète plutôt bien les compétences de Tsanas telles que relatées par son épopée. Quand bien même il a été tué, il prend tout de même son adversaire avec lui, il a une capacité de survie assez surnaturelle. De plus, il inspire sa tribu lors des poursuites, pour qu'elle parachève le travail commencé.

Shiva, Fille de Savar (Guerriers des Dieux Sombres)

Le personnage de Shiva joue un rôle de premier plan dans le Livre d'armée complet Guerriers des Dieux Sombres. Comme nous l'avons mentionné au début de cet article, les panoplies peuvent être utilisées pour représenter les personnages légendaires de l'univers du 9^e Âge. Prenons donc le cas de Shiva. De son histoire, nous savons qu'elle est élue de Savar, seigneur de l'Orgueil. Elle chevauche différentes montures, mais porte toujours la même épée. C'est avec cette arme qu'elle parvient à se soumettre un Ancêtre Drac déchu. Elle est également représentée comme portant un bandeau en or, tandis que son étendard personnel est celui de son prédécesseur, désormais paré de sa tête.

Panoplie de l'Étoile déchue – 200 pts

Bonus combiné : Faveur de l'Orgueil uniquement. La figurine gagne **Tenace** et ne peut rejoindre d'unité.

1. L'Épée de l'arrogance en acier bleui – 100 pts

Enchantement d'Arme de base. Les attaques portées avec cette arme sont toujours résolues avec Fo 10 et PA 6. Le porteur n'a pas le droit de porter un Bouclier.

2. Le Bandeau d'or – 30 pts

Artéfact. Le porteur doit toujours provoquer ou accepter un Duel, même si une autre figurine pourrait le faire à sa place. Le porteur gagne +D6 Off et Déf (lancer le dé au début de chaque Phase de mêlée).

3. La Folie du Seigneur Ghul – 70 pts

Enchantement d'étendard. Cet enchantement peut être sélectionné par n'importe quelle figurine de l'armée. Les unités avec Armure de la forge démoniaque dans un rayon de 12" de cet étendard voient leurs Tests de discipline **minimisés**.

Mon idée pour cette panoplie était de créer des objets qui seraient en ligne avec le concept de la Faveur de Savar. N'est-ce pas le comble de l'arrogance, de se balader seul sur le champ de bataille avec une épée Fo 10 et sans le moindre bouclier ? Tout en sachant que ce personnage ne bénéficie pas de protections très formidables. Ce désavantage est pallié par l'objet qui donne une super Compétence défensive (en fonction de la foi et de la faveur de Savar). En même temps, un Guerrier de l'Orgueil doit toujours chercher les adversaires les plus forts et ne jamais fuir, sachant qu'il est scruté par son dieu. Shiva, en tant qu'élue de l'Orgueil, se doit de représenter le summum de ses aspects. Elle porte aussi l'étendard de Savar, ornée de la tête d'un chef précédent. Cela, dans le but de rappeler à tous qui est le numéro un, et pourquoi. Il est donc parfaitement logique de se dire que les disciples de Shiva, même ceux qui adoreraient d'autres dieux, seraient affectés par sa présence.

Je pense vraiment que les panoplies d'objets magiques sont une bonne manière de renforcer l'immersion dans l'univers du 9^e Âge, tout en fournissant des options amusantes et intéressantes. N'hésitez pas à nous faire part de vos idées sur la manière dont nous pourrions approfondir et mettre en œuvre ce concept, en vous rendant sur le [fil approprié dans le forum du 9e Âge](#) !

Nouveaux scénarios

La Cassure des îles aux Géants

La Cassure des îles aux Géants est une mini-campagne en trois scénarios alternatifs, créée par Tony et Paul du podcast Fantasy Wargaming et publiée dans le Ninth Scroll. Ces scénarios ne sont aucunement prévus pour le jeu en tournoi, ils sont juste là pour le fun entre amis / en club.

Partie 1 – Carnage dans le val de la Colère

(traduit du Ninth Scroll n°8)

La Mer brisée et les îles qui l'entourent sont plutôt inhospitalières. Cela fait des générations qu'elles ne sont plus habitées que par des géants et leurs tribus. Le val du Courroux est un lieu d'une de ces îles où ces énormes humanoïdes viennent pour régler leurs disputes. Ce cimetière d'os maculés de sang serait, dit-on, fréquenté par la redoutable déesse Vanadra. Le val est un lieu de vengeance et de mort ; Vanadra a ici un pouvoir qui ne lui est pas contesté par celui du Cosmos. Par conséquent, le Voile qui empêche le Chaos de pénétrer le Royaume mortel est particulièrement mince en ce val. Une brume rouge inonde le fond de la vallée. Ceux qui osent s'y aventurer se trouvent perdus dans des pensées de vengeance, submergés par le désir de sang de la Déesse.

Règles spéciales :

Seuls les dégâts causés à l'ennemi donnent des Points de bataille. Le but est de provoquer le carnage le plus grand possible dans les rangs ennemis, tout en évitant de perdre des hommes soi-même... ce qui est plutôt difficile à faire, étant donné la soudaine soif de sang qui s'est emparée de l'armée !

Mise en place :

Le déploiement se fait comme pour « Choc frontal », à l'exception des quelques modifications ci-dessous :

- Le joueur qui a choisi son bord de table déploie toute son armée en premier, en secret !
- Soit vous trouvez un écran pour cacher son déploiement, soit son adversaire quitte la pièce et l'armée est recouverte d'une couverture à la fin du déploiement. On peut également faire cela en dessinant un plan du champ de bataille et en demandant aux deux joueurs de faire un schéma de leur déploiement.
- Les éclaireurs sont déployés en même temps que le reste de l'armée, ils ne peuvent être déployés que dans leur moitié du champ de bataille. Les mouvements d'Avant-garde sont effectués à la fin de ce déploiement.
- Une fois son déploiement terminé, le deuxième joueur déploie lui aussi son armée en secret (y compris les éclaireurs et avant-gardes).
- Lancez un dé pour savoir qui va jouer le premier tour.
- Puis enlevez l'écran/la couverture ! (ou, le cas échéant, positionnez vos figurines selon les schémas tracés sur le plan du champ de bataille)

Règles spéciales du scénario

- **Déploiement particulier :** En raison des règles de déploiement particulières, il est tout à fait possible (et donc, acceptable) que des unités se retrouvent plus près l'une de l'autre que ce qui est normalement stipulé dans les règles. Attention cependant : le premier joueur ne peut toujours pas charger avec des unités qui ont utilisé les règles Éclaireur ou Avant-garde !
- **Soif de sang :** Toutes les unités ont les règles Frénésie et Ardeur guerrière. Si une unité avait déjà

Ardeur guerrière, alors elle obtient une touche supplémentaire sur un résultat de 5+ au lieu de 6. Cette règle affecte également les éléments de figurine avec la règle Harnaché !

– **Brume écarlate** : La vision est limitée à 15". Cela signifie qu'aucune unité ne peut charger, tirer ou utiliser de la magie sur une cible située à plus de 15".

Conditions de victoire

Pour savoir qui a gagné, utilisez la table ci-dessous au lieu de celle du GBR (Gros bouquin de règles). Ne comparez pas les scores : seuls les Points de victoire pris à l'ennemi comptent dans votre score (il est possible que les joueurs obtiennent tous deux peu ou beaucoup de points). Il y a également trois objectifs secondaires qui rapportent/ont perdu des Points de bataille.

Pourcentage de la valeur de l'armée tuée et Points de bataille gagnés :

< 15 %	0	56-60 %	9
15-20 %	1	61-65 %	10
21-25 %	2	66-70 %	11
26-30 %	3	71-75 %	12
31-35 %	4	76-80 %	13
36-40 %	5	81-85 %	14
41-45 %	6	86-90 %	15
46-50 %	7	91-95 %	16
51-55 %	8	96-100 %	17

+1 Point de bataille pour avoir obtenu plus de Points de victoire que votre adversaire (-1 pour votre adversaire)

+1 Point de bataille pour avoir obtenu l'Objectif secondaire « Tenez la ligne » (-1 pour votre adversaire)

+1 Point de bataille si votre général a tué le Général ou le Porteur de la grande bannière ennemi lors d'un Duel (-1 pour votre adversaire)

Partie 2 – Chasse au trésor

(traduit du Ninth Scroll 9)

Règles spéciales du scénario

– Il y a quatre trésors. Un objectif est capturé si une unité avec Capture se trouve à moins de 6" de lui à la fin de la bataille. Une même unité peut capturer plusieurs objectifs.

- Le trésor principal rapporte 6 Points de bataille.
- Les deux trésors secondaires rapportent 3 Points de bataille.
- Le trésor mineur rapporte 1 Point de bataille.

– De plus, 4 Points de bataille sont en jeu – 1 pour chaque 500 Points de victoire que vous avez en plus que votre adversaire. Par exemple, si vous avez 500 Points de victoire en plus que votre adversaire à la fin du jeu, vous gagnez 1 Point de bataille ; si vous avez 1000 Points de victoire en plus, vous gagnez 2 Points de bataille ; et ainsi de suite.

– Enfin, 3 Points de bataille sont octroyés au joueur qui a accompli l'objectif de Percée (voir GBR).

Mise en place

– Le déploiement se fait selon les règles de Flanc refusé (voir GBR).

– Après avoir choisi les côtés pour le déploiement, mais avant le déploiement, les joueurs positionnent, à tour de rôle, 4 pions « Trésor », en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement en premier. Chaque pion « Trésor » doit être situé à au moins 15" des bords de table du joueur qui le positionne ou de tout autre pion « Trésor ».

– Une fois le déploiement terminé, mais avant de déployer les unités avec Éclaireur ou de faire les déplacements d'Avant-garde, déterminez au hasard lequel de ces trésors est le principal et lequel est le trésor mineur.

– À partir du tour 3, si, à la fin de chaque Phase de mouvement, un pion « Trésor » n'est pas à 6" ou moins d'une unité avec Capture, ce pion se déplace de 4" en direction de l'unité avec Capture la plus proche.

Durée de la partie

– À la fin du Tour de jeu 5, lancez un dé : la bataille prend fin sur un 5+. Si la bataille continue, lancez à nouveau un dé à la fin du Tour de jeu 6 : la bataille prend fin sur un 4+. Si la bataille continue, lancez à nouveau un dé à la fin de chaque Tour de jeu, en ajoutant +1 au résultat du dé à chaque fois.

– Au cas où une armée serait complètement anéantie, le jeu continue pour permettre au joueur restant de déplacer ses unités pour marquer des points.

Partie 3 : Locus de pouvoir

(traduit du Ninth Scroll n°10)

A. Règles du scénario

- Il y a cinq Locus de pouvoir sur la table : un au milieu, et les quatre autres à 18" des coins de la table sur les diagonales.
- Le déploiement suit les règles d'Encerclement (voir Livre de règles).
- Le vainqueur est le joueur qui contrôle le plus de Locus de pouvoir à la fin de la partie.
- Un Lieu de pouvoir est contrôlé si un Magicien l'occupe.
- La partie se termine sur 6+ à la fin du 4e Tour de joueur, sur 5+ au 5e Tour, sur 4+ au 6e Tour, ou au Tour 7 dans tous les cas.

B. Flux de magie augmenté

Ce scénario ayant été prévu pour une partie à 6000 points, nous avons décidé d'augmenter le nombre de Dés de magie générés par tour.

- Lorsque vous tirez une Carte de flux, doublez les valeurs écrites sur la carte.
- Le nombre de marqueurs « Voile » pouvant être transformés en Dés de magie est de 15 par tour au lieu de 12 .
- Le nombre de marqueurs « Voile » pouvant être conservés à la fin de l'étape « Siphonner le Voile » est de 6 au lieu de 3.

C. Locus de pouvoir :

Un Locus de pouvoir compte comme un Terrain infranchissable, avec les règles suivantes :

C.1. Occuper un Locus de pouvoir :

Un Magicien peut occuper le Locus de pouvoir en entrant à son contact au cours d'un Mouvement simple ; un même Locus de pouvoir ne peut être occupé que par une seule figurine Magicien.

Un Magicien qui occupe un Locus de pouvoir :

- est considéré comme ayant une taille Gigantesque et la règle **Une tête au-dessus** ;
- gagne **Ægide (3+)**, **Sans peur**, et **Tenace** ;
- peut lancer autant de Dés de magie qu'il le désire pour ses Tentatives de lancement de sort ;
- ajoute +X à ses jets de lancement et de dissipation de sorts, où « X » est le nombre de Locus de pouvoir contrôlé par son joueur (noter que ceci est une exception aux règles normales des Modificateurs de sorts) ;

C.2. Charger un Locus de pouvoir :

Une unité peut charger un Magicien sur un Locus de pouvoir, cependant :

- une seule figurine peut combattre lors du corps à corps ;
- si le Magicien est tué ou fuit le Locus de pouvoir, un Magicien de l'unité peut immédiatement prendre sa place (seul un Magicien peut occuper un Locus de pouvoir) ;
- une unité qui a chargé un Magicien sur un Locus de pouvoir et qui n'est pas parvenue à le tuer ou à l'en chasser est replacé à 1" du Lieu de pouvoir, dans la direction d'où elle est venue.

C.3. Sorts liés du Locus de pouvoir :

De plus, un Magicien qui occupe un Locus de pouvoir gagne les deux Sorts liés suivants :

Duel magique (Niveau de puissance 4/8) :

Le Magicien désigne un Magicien ennemi qui occupe un autre Locus de pouvoir. Les deux joueurs lancent 2D6 ; le joueur qui lance le sort ajoute +X à ce score, où « X » est le nombre de Locus de pouvoir contrôlés par le joueur qui a lancé ce sort. Si le joueur qui a lancé ce sort obtient un résultat strictement supérieur à celui de l'autre joueur, le Magicien ciblé perd 1 PV sans aucune sauvegarde, et est replacé à 1" du Locus de pouvoir qu'il occupait (le joueur qui contrôle ce Magicien décide où exactement).

Invocation de géant (Niveau de puissance 4/8) :

Le Magicien invoque le Géant de son choix, issu de n'importe quel Livre d'armée, avec les améliorations qu'il veut. Ce Géant est placé à 1" d'un Lieu de pouvoir contrôlé par le joueur propriétaire.

C.4. Locus de pouvoir et Fiascos :

Si un Magicien qui occupe un Locus de pouvoir provoque un Fiasco, résolvez tout d'abord les résultats de ce Fiasco comme d'habitude, puis lancez un dé sur la table ci-dessous (et ce, même si le Magicien en question est déjà mort), avec les modificateurs suivants : -1 si le sort qui a provoqué le Fiasco a été lancé avec 3 dés ou moins ; +1 si ce sort a été lancé avec 5 dés ou plus. Appliquez le résultat immédiatement :

0 : Aazarh (dieu des dés) vous sourit...

Vous pouvez choisir un résultat au choix ci-dessous.

1-2 : Voufff !

Tous les Magiciens qui occupent un Lieu de pouvoir sont téléportés sur un autre Lieu de pouvoir inoccupé et choisi au hasard. Commencez par le Magicien qui a provoqué le Fiasco, puis chaque joueur choisit un de ses Magiciens à tour de rôle.

3 : Hémorragie cérébrale

Le Magicien oublie 1D3 sorts tirés au hasard parmi ses Sorts appris et les deux Sorts liés du Locus de pouvoir, en commençant par le sort qui a provoqué le Fiasco (s'il oublie un des deux Sorts liés du Locus, il ne les récupère pas en occupant un nouveau Lieu de pouvoir). Si le Magicien se retrouve sans aucun sort à lancer, il perd également **Canalisation** et ne peut plus occuper de Lieu de pouvoir (il est placé à 1" du Locus qu'il occupe). Si le Magicien est déjà mort, ignorez ce résultat.

4 : Croâa ! Croâa !

1D6 Magiciens parmi ceux qui occupent un Locus de pouvoir (dont celui qui a provoqué le Fiasco) sont transformés en crapauds ! Un Magicien changé en crapaud voit toutes ses caractéristiques sauf les PV **fixées** à 1, ne peut utiliser aucun objet ni équipement, ne peut lancer ni dissiper de sort et perd **Canalisation** jusqu'à ce qu'il ait retrouvé son état normal ; il continue cependant à occuper le Locus de pouvoir (parce que c'est un crapaud *magique* !). Un Magicien peut retrouver son état normal au début de n'importe quelle Phase de magie si le joueur qui le contrôle sacrifie pour cela deux Dés de magie.

5 : Mépris des dieux

Le Magicien est transformé en un Affligé (voir le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres). Il n'est plus un Magicien et est donc immédiatement positionné à 1" du Locus de pouvoir. Si le Magicien qui a provoqué ce Fiasco est déjà mort, un autre Magicien qui occupe un Locus de pouvoir est sélectionné au hasard (ami ou ennemi) pour être transformé en Affligé.

6 : Traîtrise !

Le Magicien a un éclair de lucidité et comprend tout à coup à quel point vous êtes un mauvais commandant. Il passe immédiatement sous le contrôle de l'ennemi. (S'il était mort, ramenez-le à la vie avec 1 PV).

7 : Boum !!!

Le Locus de pouvoir explose. Le Magicien est instantanément mis sur orbite (aucune sauvegarde spéciale ne protège d'une sortie dans le vide spatial, il est mort, oubliez-le). Enlevez le Locus de pouvoir du champ de bataille, ainsi que le Magicien. Toute unité se trouvant dans un rayon de 2D6" du centre du Locus de pouvoir subit 2D6 touches avec Force X+3 et PA X (X étant le nombre de dés utilisés pour lancer le sort qui a provoqué le Fiasco).

Scénarios d'été 2018

Traduit du NS 10 ; article par 'henrypmiller'

Cet article a pour but de donner un peu d'inspiration à nos joueurs pendant les vacances d'été avec ces quelques scénarios alternatifs. Ces scénarios ont été testés en long et en large et ont tous reçu des avis positifs. Nous sommes donc confiants dans le fait qu'ils sont tous à la fois amusants et équilibrés. N'hésitez pas à nous faire part de vos retours !

Scénario 1 : Conquête

Repoussez l'ennemi du champ de bataille ! Détruisez son armée pour remporter la gloire !

Déploiement :

Divisez la table en 4 quarts. Chaque joueur lance un dé, celui qui l'emporte choisit dans quel quart de table il va se déployer. L'autre joueur se déploie dans le quart de table opposé. Suivez la Séquence de la Phase de déploiement. Toute unité doit se trouver à au moins 9" du centre de la table.

Objectif secondaire :

À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de Points de contrôle remporte l'Objectif. Chaque quart de table contrôlé à la fin de la partie rapporte un certain nombre de points d'objectif : quart de table ennemi : 3 points ; votre propre quart de table : 1 point ; quart de table neutre : 2 points chacun. Un joueur contrôle un quart de table s'il a plus d'Unités de capture sur ce quart de table que son adversaire à la fin de la partie. Attention : une unité qui se trouve à 9" ou moins du centre de la table ne compte pas pour le contrôle des quarts de table. Les Unités de capture à cheval sur deux quarts de table ne comptent que pour le contrôle d'un seul quart de table (au choix de leur propriétaire).

Scénario 2 : C'est un secret

Déploiement :

Choisissez un Type de déploiement au hasard, comme d'habitude.

Objectif secondaire :

Chaque joueur choisit un Objectif secondaire parmi les trois ci-dessous. Il fait cela en écrivant le

numéro de cet objectif sur un petit papier, qu'il tient ensuite secret jusqu'à la fin de la partie (coincez-le sous la table, dans une enveloppe, etc.). À la fin de la partie, chaque joueur révèle à son adversaire quel était son objectif.

1. Tuer le général adverse.
2. Tuer plus d'Unités de capture que l'adversaire.
3. « Tenir le centre » du champ de bataille en ayant le plus d'Unités de capture à 6" ou moins de lui à la fin de la partie.

Si un joueur atteint son objectif sans que son adversaire n'ait atteint le sien, il remporte l'Objectif secondaire. Si tous les deux ont atteint leur objectif ou si aucun d'eux ne l'a atteint, personne ne remporte l'Objectif secondaire.

Scénario 3 : Capture

Vous devez tenir une position stratégique. L'ennemi ne pourra être vaincu et repoussé que si vous parvenez à tenir la ligne sur le champ de bataille.

Déploiement :

Choisissez un Type de déploiement au hasard, comme d'habitude. Cependant, avant la Phase de déploiement, le joueur qui a choisi dans quelle Zone de déploiement se déployer place un marqueur « Objectif ». Il peut placer ce marqueur n'importe où sur la table mais hors de sa Zone de déploiement, et à plus de 18" des bords courts de la table. L'autre joueur place alors un autre marqueur « Objectif », qui doit se trouver à exactement 30" du premier marqueur – ce marqueur peut être placé dans une des Zones de déploiement. Un troisième marqueur « Objectif » est ensuite placé exactement à mi-distance des deux premiers (15" de part et d'autre).

Veillez noter que les marqueurs « Objectifs » ne peuvent être placés sur des Terrains infranchissables. Cela signifie que le second marqueur ne peut être placé de sorte à ce que le troisième marqueur se retrouve sur un Terrain infranchissable.

Objectif secondaire :

À partir du deuxième Tour de joueur du deuxième joueur (celui qui n'a pas joué en premier), si un des joueurs contrôle tous les trois marqueurs « Objectif », il remporte immédiatement l'Objectif secondaire pour cette bataille. Si aucun des joueurs n'est parvenu à contrôler les trois marqueurs « Objectif » à la fin de la partie, alors celui qui en contrôle le plus à la fin de la partie remporte l'Objectif secondaire.

Un marqueur « Objectif » est contrôlé par le joueur qui a le plus d'Unités de capture à 6" ou moins de ce marqueur. Si une unité est à portée de deux marqueurs, elle ne compte que pour celui de ces deux marqueurs qui est le plus proche de son centre (si les deux marqueurs sont à la même distance de son centre, son propriétaire choisit pour le contrôle duquel de ces deux marqueurs elle compte).

Scénario 4 : Points arcaniques

Le champ de bataille se trouve sur un antique Point arcanique. La membrane du Voile est à certains endroits aussi fine que du papier, ce qui permet aux personnes entraînées aux arts magiques de tirer encore plus de puissance d'au-delà du Voile... s'ils osent s'aventurer assez près de cette faille.

Déploiement :

Utiliser le Type de déploiement « Flanc refusé ».

Objectif secondaire :

« Sécuriser la cible ». De plus : les Magiciens à 6" ou moins des objectifs gagnent un bonus de +1 à leurs jets de lancement et de dissipation de sorts, pour un modificateur maximum de +3. Ce bonus ne s'applique pas au lancement des Sorts liés, mais s'applique aux Tentatives de dissipation des Sorts liés. Tout Fiasco est calculé comme si on avait lancé un Dé de magie supplémentaire.

Règles alternatives de sélection des armées :

Ces règles ont été rédigées par les organisateurs du tournoi « Rogues & Dolls » à Copenhague en novembre 2017. Elles ont été prévues pour des parties à 3 joueurs ou plus avec de petites armées (2500-3000 pts, en utilisant les restrictions des Patrouilles). Elles contraignent les joueurs à opérer des choix stratégiques pour pouvoir accéder à certaines options pour leur armée.

Nous avons utilisé les restrictions de sélection des Patrouilles, en ajoutant les contraintes suivantes :

- +10 % de points minimum en Base ;
- -10 % de points maximum pour les autres catégories ;
- max. 100 points pour les Objets spéciaux et autres améliorations (y compris Faveurs des dieux, Lignées vampiriques, Totems, Grands noms, Manifestations démoniaques, etc.) ;
- aucune unité ni aucun Personnage (améliorations incluses) ne doit coûter plus de 500 points.

Chaque joueur a 3 « Points de construction » (PC) à dépenser pour son armée. Chaque PC a un des effets suivants, au choix :

- augmenter de +10 % la limite max. d'une catégorie d'armée (une catégorie à la fois) ;
- augmenter de 100 points la limite maximale d'Objets spéciaux, etc. pour un Personnage ;
- augmenter de 100 points la taille totale de l'armée.

Règles expérimentales de parties multijoueurs

Traduit du NS 7

Ces règles ont été rédigées par les organisateurs du tournoi « Rogues & Dolls » à Copenhague en novembre 2017. Elles sont prévues pour des parties à 3 joueurs ou plus avec de petites armées (2500-3000 pts, en utilisant les restrictions des Patrouilles) et un seul Objectif secondaire. Cet Objectif devrait avoir pour but d'encourager les joueurs à faire avancer leurs armées et à engager leurs forces sur le champ de bataille. Utilisez ces règles comme bon vous semble.

Séquence pré-partie :

- Tirer au sort l'ordre des joueurs : 1^{er} joueur, 2^e joueur, 3^e joueur (et ainsi de suite s'il y a plus de 3 joueurs).
- Cet ordre détermine qui choisit sa Zone de déploiement en premier ainsi que pour la Sélection des sorts.
- L'ordre inverse détermine qui choisit de se déployer quand (c.-à-d. que le dernier joueur décide à quel moment il veut se déployer : en premier, en deuxième, en troisième, etc.). Chacun déploie toute son armée d'un coup (sauf les unités avec **Éclaireur** ou **Embuscade**).
- Le joueur qui s'est déployé en premier joue aussi en premier, puis le joueur qui s'est déployé second, et ainsi de suite.

Phase de mise :

- Au début du jeu, chaque joueur reçoit un nombre de jetons de mise (représentés par diverses pièces, pions, etc.) dont la valeur totale vaut environ un tiers des valeurs totales des armées (sans tenir compte des bonus donnés par les Points de construction). Dans notre exemple de partie à 2500 points, chaque joueur reçoit des jetons de mise d'une valeur totale de 800 points.
- Au début de chaque Tour de jeu, à partir du Tour de jeu n°2, on décide d'un nouvel ordre pour les Tours de joueur. Pour ce faire, chaque joueur mise une certaine quantité de jetons. Chaque joueur place la quantité qu'il désire miser en secret dans sa main fermée ; quand tous les joueurs sont prêts, ils révèlent simultanément combien de jetons ils ont décidé de miser. Le joueur qui a misé le plus obtient le premier Tour de joueur, celui qui a misé la deuxième plus grosse somme obtient le deuxième Tour de joueur, et ainsi de suite. Si deux joueurs ont misé la même quantité, alors ils joueront dans l'ordre relatif à leur ordre au Tour de jeu précédent (par exemple, si un jouait premier et l'autre troisième, et qu'ils ont tous les deux misé la même somme, celui qui jouait premier jouera avant l'autre). Les joueurs ont le droit de ne rien miser du tout. Les jetons misés sont enlevés du jeu une fois la Phase de mise passée.
- À la fin de la partie, les jetons de mise qui n'ont pas été utilisés rapportent autant de Points de victoire que leur valeur en points. En gros, vous commencez la partie avec 800 Points de victoire, et ce sont ces points que vous misez pour pouvoir jouer avant les autres pendant la partie, si vous le désirez.
- Les jetons de mise peuvent aussi être utilisés en cours de partie pour soudoyer vos adversaires (voir ci-dessous).

Phase de magie

- Lorsque vous tirez une Carte de flux, divisez par deux le nombre total de dés attribués à chaque joueur, en arrondissant au-dessus pour le joueur actif et en arrondissant en-dessous pour les joueurs passifs. Les Marqueurs « Voile » sont gagnés et utilisés comme d'habitude
- Seul un des deux adversaires peut tenter de dissiper un sort lancé par le joueur actif.
- Si un sort ne cible qu'un seul adversaire, alors cet adversaire a la possibilité de dissiper ce sort en premier. Si le sort ne cible aucun adversaire ou s'il cible plusieurs adversaires en même temps, alors c'est à l'adversaire qui suit le joueur actif dans l'ordre des joueurs de décider en premier s'il veut tenter de dissiper le sort ou non (s'il décline, alors le joueur suivant a la possibilité de le tenter).
- Si un adversaire décide de faire une Tentative de dissipation, il peut (après avoir lui-même décidé du nombre de dés qu'il compte utiliser) demander aux autres joueurs passifs de l'aider en lui donnant des Dés de magie tirés de leur propre réserve dans le cadre de son jet de dissipation. Cette aide peut faire l'objet d'une transaction sous la forme de jetons de mise.

Phase de mêlée

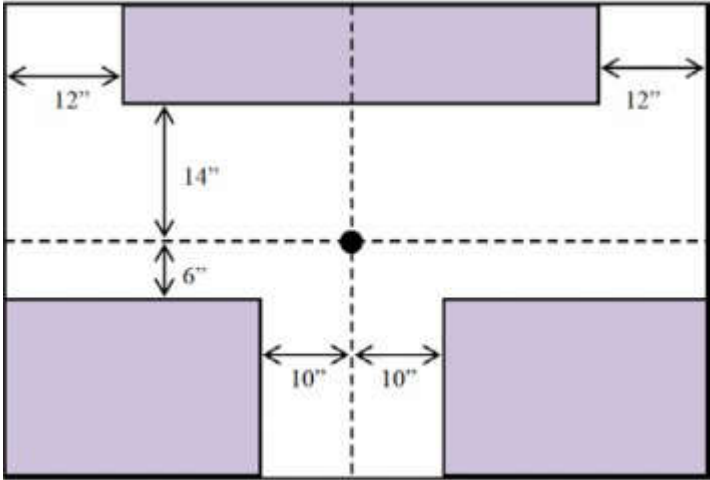
- On ne résout que les combats auxquels participent les unités du joueur actif.
- Tous les camps qui n'ont pas gagné le combat doivent faire un Test de moral. Pour déterminer quel est le résultat à obtenir pour ce test, on compare leur propre Résultat de combat à celui du camp vainqueur.

Points de victoire

- Tout au long de la bataille, il faut noter combien vous tuez de figurines de chaque unité de vos adversaires. À la fin de la partie, comptez combien de points vous avez tué de chaque adversaire : chaque figurine vous rapporte autant de Points de victoire que la fraction correspondante des points totaux de son unité, arrondie à l'inférieur (par exemple, si vous avez tué 13 Lanciers impériaux d'une unité qui en comptait 20 et qui valait 210 points, vous gagnez $210/20 * 13$ points = 136 points). On n'obtient ces points que pour les figurines tuées, pas pour les Points de vie ôtés à ces figurines (le joueur qui ôte le dernier Point de vie d'une figurine marque l'ensemble des points pour cette figurine). Le même principe est suivi en ce qui concerne les Points de victoire de « Leur roi est mort » et « Leur drapeau est à terre ».
- Si une unité en fuite quitte le champ de bataille, les points des figurines restant à cette unité à ce moment-là vont au joueur qui l'a fait sortir du champ de bataille (soit en la mettant en fuite, soit en la chargeant alors qu'elle était déjà en fuite). Les figurines tuées dans leur fuite par des Tests de terrain dangereux rapportent des Points de victoire au joueur qui a mis leur unité en fuite. De plus, les armées d'Elfes sylvestres gagnent des Points de victoire pour toute figurine tuée par une Forêt. Si une unité est en fuite à la fin de la partie, alors le dernier joueur qui a provoqué la fuite de cette unité obtient la moitié des Points de victoire pour les figurines restant dans cette unité.
- Au cas où il est impossible d'attribuer une perte ou une fuite à un joueur en particulier, alors personne n'obtient de points pour cette perte ou cette fuite.
- Aucun joueur n'obtient de Points de victoire pour avoir tué ses propres figurines (charge à travers un terrain dangereux, etc.).
- Personne n'obtient de Points de victoire pour les unités et figurines invoquées / ressuscitées en cours de partie.

Zones de déploiement :

3 joueurs



4 joueurs

