

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Errata

2^e édition, version 18 VF 2 – 16 août 2022



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en [bleu](#).

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Comment utiliser ce document

Même si nous essayons de fournir des livres de qualité, quelques erreurs d'inattention et conséquences imprévues lors d'interactions entre règles peuvent se trouver dans nos documents. Ce document ajoute des errata pour corriger les problèmes les plus flagrants.

Nous avons inclus une liste de changements cosmétiques qui n'influencent pas le jeu, ils seront annotés en tant que « reformulations ».

À la fin du document, quelques explications sur le pourquoi de ces changements sont disponibles dans les Notes des concepteurs.

Note des traducteurs : certaines entrées du document original ne sont pas référencées ici car la version traduite ne comportait pas les nuances possibles en version originale ou avait déjà été corrigée avant la parution différée. De même, certaines entrées sont propres à la version française.

De plus, notez que ces corrections ont été appliquées dans les documents version 2022 sortis en septembre téléchargeables sur le site du Neuvième Âge. Ce document n'est donc pas nécessaire si vous utilisez les documents les plus récents.

Livre de règles

4.B Ligne de vue (page 15)

Ajouter le texte en gras :

Une figurine a une Ligne de vue sur une cible (point, figurine ou Rectangle limite d'unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis son front directement jusqu'à la cible :

[...]

- sans qu'elle ne soit interrompue par le **bord du socle** d'une figurine dont la Taille est supérieure ou égale à la fois à celle de la figurine et à celle de sa cible [...]

15.H.c Mouvement de poursuite (page 83)

Ajouter le texte en gras :

[...] Retirez l'unité de sa position initiale puis placez-la sur le champ de bataille avec son front en contact **et alignée** avec l'unité chargée sur le côté défini avant le Pivot, en maximisant le contact comme d'habitude tout en gardant le centre de l'unité au plus près de sa position de départ. **Ignorez la règle du pouce d'écart au moment où vous placez l'unité. L'unité est considérée comme ayant effectué un mouvement de charge.** Au cas où il n'y aurait pas assez de place pour positionner l'unité poursuivante, [...]

17.D Décimé (page 95)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

Toute unité **n'incluant aucun Personnage et** dont les effectifs, ~~en prenant en compte les Personnages l'ayant rejointe,~~ tombent à 25 % ou moins de son nombre de Points de vie initial (celui inscrit sur la Liste d'armée, ~~sans prendre en compte les Personnages l'ayant rejointe~~) est considérée comme « Décimée ».

Une unité combinée ayant des figurines ordinaires est considérée comme « Décimée » si la somme des Points de vie de toutes ses figurines est inférieure ou égale à 25% de la somme des Points de vie de toutes ses figurines ordinaires au début de la partie.

Une unité combinée ne comportant aucune figurine ordinaire est considérée comme « Décimée » si la somme des Points de vie de toutes ses figurines est inférieure ou égale à 25% de la somme des Points de vie de toutes ses figurines au début de la partie.

Une unité Décimée doit effectuer son Test de ralliement avec sa valeur de Discipline divisée par deux, en arrondissant au supérieur (ceci n'est pas considéré comme un modificateur de caractéristique).

21.A.a.17 Insignifiant (page 110)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

Les unités composées entièrement de figurines avec la règle Insignifiant ne provoquent **pas** de Test de panique ~~que~~ chez les unités alliées dont ~~au~~ **au moins de** la moitié des figurines possède cette même règle.

21.A.a.28 Plateforme de guerre (page 112)

Ajouter le texte en gras :

Lorsqu'elle a rejoint une unité, elle doit toujours être placée au centre du premier rang, repoussant éventuellement pour ce faire d'autres figurines avec la règle Au premier rang, et doit toujours rester au centre du premier rang **y compris lorsque l'on retire les pertes** (tant qu'elle se trouve dans l'unité). **S'il se présente une situation dans laquelle la figurine est forcée de quitter sa position au centre du premier rang, réorganisez immédiatement les figurines de l'unité jusqu'à ce que la plateforme de guerre retrouve sa place au centre du premier rang, en suivant l'ordre de priorité décrit en 16.B.e Formation non autorisée après retrait de figurines.**

21.G.b.13 Coup fatal (page 129)

Ajouter le texte en gras :

Une attaque avec cette règle qui obtient un '6' naturel sur son jet pour blesser voit **toujours** sa Pénétration d'armure passer à 10 et ignore les sauvegardes de Fortitude.

Livres d'armées

Hardes bestiales

Géant voit, géant fait (page 18)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

À la fin de votre Phase de mouvement, si cette figurine est au contact d'une Forêt, alors elle peut choisir de perdre **toutes ses armes actuelles** ~~son arme actuelle (si applicable)~~ et gagner un Arbre déraciné pour le reste de la partie.

Arbre déraciné (page 18)

Ajouter le texte en gras :

Les attaques effectuées par cette arme touchent automatiquement, leur Force passe **toujours** à 5 et leur Pénétration d'armure passe **toujours** à 0.

Légions démoniaques

Lance de l'infini (page 2)

Ajouter le texte en gras :

La cible subit 1 touche avec Force 2 [5], Pénétration d'armure 2, Attaque de zone (1×5), **Attaque magique**, [Blessures multiples (2)].

Glandes à venin (page 4)

Ajouter le texte en gras :

Si les Attaques de corps à corps de la figurine avaient déjà Attaque empoisonnée du fait d'une autre source que cette Manifestation, alors ces attaques blesseront automatiquement sur un jet pour toucher réussi de 5+ **naturel** au lieu de 6+.

Soif de magie (page 19)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

~~La figurine peut porter jusqu'à 3 Attaques de soutien.~~ **La figurine ignore les règles habituelles concernant le nombre d'Attaques de soutien, mais son nombre d'Attaques ne peut jamais dépasser 3 lorsqu'elle effectue des Attaques de soutien.**

Elfes noirs

Autel divin (page 20)

Ajouter le texte en gras, retirer le texte barré :

~~Frénésie~~, Présence imposante, **Canalisation (3)**

Creuset du massacre (page 20)

Ajouter le texte en gras :

La figurine gagne **Frénésie**, Pas un meneur, Plateforme de guerre **et perd Canalisation (3)**. La figurine doit être déployée dans une unité **comprenant au moins une figurine ordinaire** et ne peut jamais la quitter volontairement.

Forteresses naines

Robuste (page 3)

Ajouter le texte en gras :

Robuste – Corps à corps, **Tir**

Rune de représailles (page 5)

Retirer le texte barré :

À chaque fois que le porteur d'une armure gravée par une ou plusieurs Runes de représailles réussit un jet d'Égide dû à Mur de boucliers ~~contre une Attaque de mêlée ennemie~~ (en tenant compte aussi du bonus dû à d'éventuelles Runes de bouclier), la figurine attaquante subit une touche avec la Force et la Pénétration d'armure de l'attaque sauvegardée.

Hautes lignées elfiques

Drain de magie (page 5)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

Tous les sorts avec Durée : Un tour qui affectaient l'unité ciblée par le Drain de magie **ou qui ciblait une figurine ou un élément de figurine au sein de cette unité** prennent fin immédiatement- (si n'importe lequel de ces sorts avait plus d'une cible, ses effets prennent fin pour les autres cibles également).

Nains infernaux

Noyau d'onyx (page 4)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

[...] De plus, leur Force passe **toujours** à 6 (~~ignorez le modificateur de +1 en Force de l'Arme infernale~~).

Royaume d'Équitate

Formation en lance (page 3)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

La figurine gagne Combat sur un rang supplémentaire, ~~et son nombre maximal d'Attaque de soutien est augmenté de 1. De plus, si la figurine est de taille Standard, elle ignore les règles habituelles concernant le nombre d'Attaques de soutien, mais son nombre d'Attaques ne peut jamais dépasser 2 lorsqu'elle effectue des Attaques de soutien.~~

Orques et Gobelins

Totem de Mikinok (page 6)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

[...] ~~Les effets de cet C~~et Objet spécial* ~~sont ignorés~~ **est ignoré** durant cette Manche de combat [...]

Elfes sylvestres

Miroir de l'arpenteur des brumes (page 5)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

[...] **En ce qui concerne le Tir**, l'unité compte comme ayant effectué une Marche forcée.

Dynasties immortelles

Marée chitineuse (page 18)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

~~La figurine peut effectuer un nombre d'Attaques de soutien égal à sa valeur d'Attaque. La figurine ignore les règles habituelles concernant le nombre d'Attaques de soutien.~~

Marée de Vermine

Bannière de l'Aigle (page 2)

Ajouter le texte en gras :

[...] Les Tests de discipline des unités à portée d'au moins une instance **alliée** de Ralliement au drapeau gagnée grâce à cette règle sont soumis à la règle Jet minimisé.

Guerriers des Dieux Sombres

Bannière des fanatiques (page 5)

~~Le nombre maximal d'Attaques de soutien des figurines du second rang de l'unité du porteur est augmenté de 1. Les figurines du second rang de l'unité ignorent les règles habituelles concernant le nombre d'Attaques de soutien, mais leur nombre d'Attaques ne peut jamais dépasser 2 lorsqu'elles effectuent des Attaques de soutien. Si elles sont de Grande taille ou si elles ont la règle Maître des batailles, à la place, cette valeur ne peut jamais dépasser 4.~~

Maître des batailles (page 18)

Ajouter le texte en gras et retirer le texte barré :

Maître des batailles : Attribut d'attaque – **Corps-à-corps**

~~Le nombre maximum d'Attaques de soutien que peut porter la figurine passe à 3. La figurine ignore les règles habituelles concernant le nombre d'Attaques de soutien, mais son nombre d'Attaques ne peut jamais dépasser 3 lorsqu'elle effectue des Attaques de soutien.~~

Notes des concepteurs

4.B Ligne de vue (page 15)

Une Ligne de vue est bloquée par les coins du socle d'une figurine qui a au moins la même taille.

15.H.c Mouvement de poursuite (page 83)

L'unité qui effectue un Pivot doit être alignée avec l'unité chargée au moment où elle est replacée sur le champ de bataille, i.e. l'unité qui est chargée ne peut pas s'aligner.

17.D Décimé (page 95)

La règle Décimé ne s'applique pas aux unités combinées entièrement composées de Personnages.

21.A.a.17 Insignifiant (page 110)

Avant l'erratum, on pouvait penser que les unités Insignifiantes ne causent pas de tests de Panique chez les unités ennemies (par exemple avec la règle Terreur, ou en causant plus de 25% de pertes).

21.A.a.28 Plateforme de guerre (page 112)

La règle Plateforme de guerre ne spécifiait ce qu'il se passait dans le cas où une Plateforme de guerre se retrouve dans une position illégale au sein de son unité, ce qui peut arriver, par exemple, après le retrait des pertes.

21.G.b.13 Coup fatal (page 129)

L'ordre de priorité de la Pénétration d'armure a été déplacé de la première à la quatrième position de l'Ordre des Modificateurs (en ajoutant « toujours »), afin d'éviter que la Pénétration d'armure d'une Touche partielle avec Coup fatal soit divisée par deux.

Livres d'armées

Hardes bestiales, Géant voit, géant fait (page 18)

Cet erratum considère que la figurine est toujours au moins équipée d'une arme de base, et qu'elle peut être équipée de davantage d'armes.

Hardes bestiales, Arbre déraciné (page 18)

Les attaques portées avec un Arbre déraciné ne sont pas affectées par les modificateurs de Force et de Pénétration d'armure par lesquels le Géant peut être affecté.

Légions démoniaques, Lance de l'infini (page 2)

Les touches causées par la Lance de l'infini sont censées être des Attaques magiques.

Légions démoniaques, Glandes à venin (page 4)

Spécifier que seuls les 5+ naturels étaient concernés était nécessaire, car sinon, les jets de '4' avec un modificateur de +1 auraient également été concernés.

Légions démoniaques, Soif de magie (page 19)

Cet erratum corrige la mésinterprétation des règles telles qu'elles sont écrites concernant les règles générales des Attaques de soutien.

Elfes noirs, Autel divin (page 20)

La Canalisation n'est plus dans l'option, mais dans le profil de base, sinon, on aurait pu considérer que chaque élément de figurine gagnait Canalisation (3). La Frénésie a été déplacée à l'option Creuset du massacre, car elle n'avait aucun effet dans l'Effigie d'effroi.

Elfes noirs, Creuset du massacre (page 20)

Pour Frénésie et Canalisation, voir ci-dessus. De plus, l'erratum précise que la figurine doit être déployée dans une unité ordinaire, et donc qu'elle ne peut pas être déployée uniquement avec un personnage, qui pourrait alors quitter l'unité et faire de l'Autel divin une unité composée d'une seule figurine.

Forteresses naines, Robuste (page 3)

Sans le mot-clé « Tir », cette règle ne devrait pas s'appliquer aux attaques de tir de la figurine, ce qui n'est pas souhaité.

Forteresses naines, Rune de représailles (page 5)

Les règles de Mur de boucliers précisent déjà qu'on ne peut les utiliser que dans le cadre d'attaques de corps-à-corps, il était donc superflu de le préciser pour cette rune.

Hautes lignées elfiques, Drain de magie (page 5)

Cet erratum précise que tous les sorts ciblant ou l'unité ou une seule figurine au sein de l'unité sont bien retirés.

Nains infernaux, Noyau d'onyx (page 4)

Les attaques portées avec une arme comportant l'enchantement Noyau d'onyx ne sont pas affectées par les modificateurs de Force et de Pénétration d'armure par lesquels le porteur peut être affecté.

Royaume d'Équitaine, Formation en lance (page 3)

Cet erratum corrige la mésinterprétation des règles telles qu'elles sont écrites concernant les règles générales des Attaques de soutien.

Orques et Gobelins, Totem de Mikinok (page 6)

Simplifié avec des effets similaires afin de clarifier qu'en ignorant un enchantement d'arme, par exemple, l'arme n'est pas une arme enchantée tant qu'elle est affectée par le Totem de Mikinok.

Elfes sylvestres, Miroir de l'arpenteur des brumes (page 5)

Auparavant, une unité ébranlée pouvait ne pas utiliser cet Artefact, ce qui n'était pas souhaité dans sa conception.

Dynasties immortelles, Marée chitineuse (page 18)

Cet erratum corrige la mésinterprétation des règles telles qu'elles sont écrites concernant les règles générales des Attaques de soutien.

Marée de Vermine, Bannière de l'Aigle (page 2)

Cet erratum précise que les Tests de Discipline des unités ennemies à portée ne sont pas affectés.

Guerriers des Dieux Sombres, Bannière des fanatiques (page 5)

Cet erratum corrige la mésinterprétation des règles telles qu'elles sont écrites concernant les règles générales des Attaques de soutien.

Guerriers des Dieux Sombres, Maître des batailles (page 18)

Sans la mention « Corps-à-corps », l'Attribut d'attaque ne devrait pas s'appliquer aux attaques de corps-à-corps de la figurine. De plus, cet erratum corrige la mésinterprétation des règles telles qu'elles sont écrites concernant les règles générales des Attaques de soutien.