

# THE IX AGE

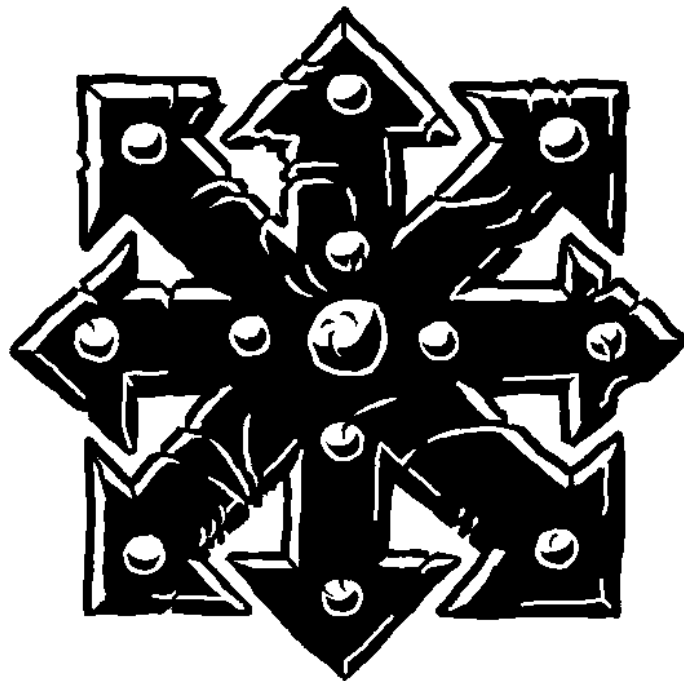
## FANTASY BATTLES



BARBARES D'ÅSKLAND

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



## Barbares d'Åskland

Livre d'armée auxiliaire des Guerriers des Dieux Sombres  
2<sup>e</sup> édition, version 2.0 – VF1 – 15 janvier 2018

[Armurerie](#)  
[Sort héréditaire](#)  
[Objets spéciaux](#)

[Personnages](#)  
[Base](#)  
[Spécial](#)  
[Bête légendaires](#)



Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles et feedback sont disponibles gratuitement sur le site suivant : <http://www.the-ninth-age.com/>  
Les modifications récentes sont indiquées à l'adresse suivante : <http://the-ninth-age.com/archive.html>

Licence Creative Commons : [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

Ceci est un produit officiel Le 9<sup>e</sup> Âge : Batailles fantastiques. Il s'agit d'un Livre d'armée auxiliaire pour les Guerriers des Dieux Sombres. Seules les entrées de ce livre peuvent être utilisées, même si dans certains cas, les entrées de ce livre renvoient à des entrées d'autres Livres d'armée.  
Ce produit n'est pas prévu pour un usage en tournoi.

La traduction en français a été réalisée par 'Dreadaxe' (fluff), 'Minidudul' et 'Ghiznuk' (règles), avec l'aide de la communauté 9<sup>e</sup> Âge francophone sur le WarFo.

Les sagas et les pierres runiques sont les formes de littérature les plus importantes chez les Åsklandais, car elles sont la source de leur tradition, de l'ensemble de leur mythologie, comme de leur éthique et de leur art politique... On retrouve dans ces poèmes des traces de l'évolution de la tradition religieuse et de l'emprise progressive des dieux des Désolations sur les temples et les tribus. Cette « contamination » n'a pas changé la vraie nature des Åsklandais, qui, par ses racines, reste liée à l'antique culture commune qu'ils partagent avec l'Empire. Loin d'être une nation, cette terre est une véritable mosaïque de tribus, chacune ayant ses propres motivations. Certaines, comme le royaume de Thrymlande, sont amies de notre Empire, tandis que d'autres sont hostiles, changeant fréquemment d'attitude en fonction des relations forgées entre leurs rois et leurs jarls et notre propre noblesse. Les fragments que nous présentons ici ont été sélectionnés pour fournir une description complète et caractéristique de l'essence même de l'Åskland et de ses habitants, dans le but de brosser un tableau des multiples cultures et créatures de nos « cousins » du Nord.

– Frères Grünberg, Introduction à la collection de la littérature de Thrymlande

## Armurerie

### Bouclier rond – Armure

Suit les règles de Bouclier (peut être enchanté comme si c'en était un). De plus, si une unité qui comprend au moins 2 Rangs complets et dont au moins la moitié de ses figurines utilise un Bouclier rond, alors toutes les figurines de taille Standard gagnent +1 en Armure contre les Attaques à distance et lors de la première Manche de combat.

## Sort héréditaire

Valeur de lancement	Portée	Type	Durée	Effet
<b>H Morsure de givre</b>				
(5+) {8+}	24"	Universel	Dure un tour	Si la cible est une unité <b>alliée</b> , elle gagne <b>+1 en Armure</b> . Si la cible est une unité <b>ennemie</b> , elle subit <b>-1 en Armure</b> . {Ce sort peut cibler deux unités à la place d'une ; déclarez la seconde cible avant la Tentative de lancement.}

## Objets spéciaux

### Enchantements d'arme

**Eyratöki** 90 pts  
Enchantement d'Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent +1 en Pénétration d'armure, **Attaques magiques** et blessent automatiquement.

**Bjargfylli** 85 pts  
Enchantement de Lance. Les attaques effectuées avec cette arme gagnent **Attaques divines**, **Attaques magiques**, **Coup fatal** et **Réflexes foudroyants**.

**Symbole du massacre**  
(Voir le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres).

### Enchantements d'étendard

**Bannière du corbeau** 20 pts  
L'unité du porteur gagne **Peur**.

### Enchantements d'armure

**Armure de Gunagr** 60 pts  
Figurines de taille Standard uniquement.  
Enchantement d'armure portée. Le porteur gagne **Sans peur** et ne peut **jamais** être blessé sur un résultat meilleur que 4+.

### Artéfacts

**Harpe de Bragi** 45 pts  
La portée des règles **Présence impériuse** et **Ralliement au drapeau** du porteur est **toujours** de 18".

**Os de Norn** 45 pts  
Magicien uniquement.  
Le porteur peut sélectionner ses sorts parmi tous les Sorts appris de sa Voie de magie et le Sort héréditaire de son armée, quand bien même il n'est qu'Apprenti ou Adepté magicien.

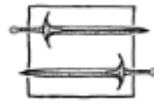
# Organisation de l'armée



**Personnages**  
max. 40 %



**Base**  
min. 25 %



**Spécial**  
pas de limite



**Bêtes légendaires**  
max. 30 %

## Liste d'armée

### Personnages (max. 40 %)



#### Chef asklandais

Utiliser l'entrée du Chef barbare du Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres, avec les options supplémentaires suivantes :

Options supplémentaires

<b>Jarl</b> (Général uniquement)	80
<b>Raid en drakkar</b> (0-2 choix/armée)	50
Remplacer l'Armure lourde par un Bouclier et une Fourrure d'ours*	85

pts

Règles de figurine optionnelles :

**Raid en drakkar** : Règle universelle

La figurine gagne **Embuscade**. Au cours de l'étape 8 de la Séquence pré-partie (Déclaration des déploiements spéciaux), désignez une unité de Guerriers asklandais (de max. 30 fig.), ou de Huskarls ou de Berserkers (de max. 20 fig.). Cette unité gagne la règle **Embuscade**, de plus la figurine avec **Raid en drakkar** doit être déployée à l'intérieur de cette unité (normalement ou en embuscade).

Les unités qui utilisent **Raid en drakkar** pour effectuer leur déploiement d'embuscade arrivent automatiquement au Tour 2 sans jet d'embuscade à effectuer ; toutes les unités qui utilisent **Raid en drakkar** doivent arriver du même bord de table.

Règles de figurine optionnelles

**Jarl** : Règle universelle

Le Chef barbare gagne +1 en Discipline, +2 en valeur d'Attaque, et peut prendre pour 50 pts supplémentaires d'Objets spéciaux.

\*Infanterie uniquement ; voir les règles des Berserkers.

Commander est la destinée des jarls et des hersirs. Mais ils doivent tout d'abord démontrer leurs capacités de commandement : des épreuves doivent être endurées et des défis remportés, car un chef doit prouver non seulement qu'il est le plus fort mais aussi le plus sage de la tribu.



#### Seidhkennar

135 pts

Figurine seule

Taille : Standard  
Type : Infanterie  
Socle : 25 × 25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Fièvre guerrière*		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	1	3	3	0	3	

Options de magie

Adepte magicien	75
Maître magicien	225

pts

Options :

Objets spéciaux	jusqu'à 150
Armure légère	5
Paire d'armes	5
Peut être monté sur un Char sombre*	60

pts



Chamanisme



Sorcellerie



Thaumaturgie

\* Voir le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres

Les seidhkennars sont la voix des dieux, les conseillers des jarls, les guides des berserkers, les narrateurs des sagas, les maîtres de la magie, ceux qui communiquent avec toutes les créatures du Nord. Aucune force n'oserait lancer une expédition sans leur bénédiction, ni même un roi partir en guerre, car les voyants du pays connaissent l'esprit de la terre.

## Base (min. 25 %)



### Guerriers åsklandais

15-50 figs

Utiliser l'entrée des Barbares du Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres, avec l'option supplémentaire suivante :

Remplacer Bouclier par Bouclier rond 1 / fig  
Options additionnelles parmi : Un choix seulement :  
Arc (4+) (0-60 figurines par armée) 2 /fig  
Lance et bouclier rond 4 /fig

L'Åsklandais est un guerrier à craindre : enhardi par une rude vie et les longues chasses en forêt, chaque homme et chaque femme de notre peuple sait manipuler la hache comme l'arc, né pour piller.



### Molosses de guerre

Utiliser l'entrée des Molosses de guerre du Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres

La chasse est notre plus ancienne et indispensable tradition. Les liens les plus profonds entre hommes et bêtes sont forgés dès le berceau avec nos meutes de chasse. Nos chiens ne sont pas ces précieux chiots méridionaux, mais de fiers héritiers des grands loups de la forêt nordique. Des générations de sélection ont créé l'une des races les plus intelligentes et les plus dangereuses de chiens de guerre jamais vues.

## Spécial (pas de limite)



### Flagelleurs

Utiliser l'entrée des Flagelleurs du Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres

Montant d'immenses loups, araignées ou toutes autres sortes de bêtes aussi rapides que fougueuses, le titre de flagelleur est réservé aux membres les plus courageux et agressifs de nos tribus. Souvent sans famille, ces rescapés endurcis font partie des plus terribles parmi ceux que nous craignons d'affronter. Leur vitesse et leur brutalité sont comme un violent blizzard, cinglant les chairs et anéantissant tout espoir..



### Cavaliers barbares

Utiliser l'entrée des Cavaliers barbares du Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres, en ajoutant qu'un maximum de deux unités d'au moins 8 figurines peuvent compter comme Base

Les montures sont considérées comme un bien extrêmement important parmi les familles åsklandaises. Les destriers sont généralement offerts aux plus jeunes guerriers pour qu'ils puissent faire leurs preuves en tant qu'éclaireurs et avant-garde des forces d'expédition, car il y a peu d'espace pour les chevaux sur un drakkar.



### Guerriers

Utiliser l'entrée des Guerriers dans le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres, mais avec les modifications suivantes :

10-12 figurines 0-2 unités/armée

Ne peuvent pas promouvoir leur Champion en Champion favori.

Les Åsklandais qui ont prêté serment aux Dieux Sombres retournent souvent dans leurs maisons pour accomplir leur voie, pour des raisons qui ne sont pas claires, même pour les seidhkennars. Néanmoins, comme leurs prouesses guerrières ne font aucun doute, ils sont toujours les bienvenus lors des pillages.



### Wargs

210 pts + 70 pts/fig

2-6 figurines 0-2 unités/armée

Taille : Grande  
Type : Bête  
Socle : 50x50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	18"	6	Avant-garde, Guide (Forêt), Peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	4	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	4	4	5	2	4	

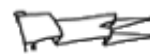
Les wargs ne sont pas de simples loups apprivoisés entraînés à attaquer sur commande. Ils sont nés de la fureur d'Ullr, insensibles aux rigueurs de l'hiver montagnard, plus endurants et parfois plus gros qu'un cheval. Pourvu qu'il l'attrape à l'improviste, un seul warg peut abattre un élan géant, et une meute est un danger sérieux même pour les voyageurs bien armés. L'odorat d'un warg fait que vous n'en êtes jamais complètement débarrassé : il vous traquera pendant des jours s'il vous juge digne d'intérêt. Si vous êtes assez téméraire, vous pouvez voler des louveteaux et tenter de dompter leur fureur : mais assurez-vous de bien servir Ullr ou vous deviendrez vite un repas de choix pour ces bêtes.



## Huskarls

200 pts + 19 pts/fig

15-40 figurines



0-3 unités/armée

Taille : Standard  
Type : Infanterie  
Socle : 25x25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Capture, Fièvre guerrière, Garde du corps (Chef barbare)	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	3	0	Armure lourde, Bouclier rond
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	1	4	4	1	4

Options	pts	Options d'état-major	pts
Armes de jet (4+)	4/fig	Champion	20
Un seul choix parmi :		Musicien	20
Remplacer Bouclier rond par Arme lourde	2/fig	Porte-étendard	20
Lance	3/fig	- Peut prendre un Enchantement d'étendard	

Personne ne peut devenir jarl sans le soutien des huskarls, car ils ne sont pas seulement des gardes du corps mais une élite guerrière au sein de laquelle sont souvent élus les nouveaux jarls. Combattants chevronnés, leur sagesse et leur cruauté à la guerre et lors des expéditions sont rarement égalées par les jeunes guerriers et chefs.



## Berserkers

150 pts + 17 pts/fig

8-25 figurines

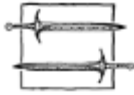
0-3 unités/armée

Taille : Standard  
Type : Infanterie  
Socle : 25x25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Fièvre guerrière, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	4	0	Bouclier, <b>Fourrure d'ours</b>
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
	1	4	4	1	4

Options	pts	Règles de figurine :
Un seul choix parmi :		<b>Fourrure d'ours</b> : Armure
Lance	2/fig	Suit les règles d'Armure légère (peut être enchantée comme si c'en était une). Le porteur gagne <b>Course rapide</b> .
Paire d'armes	3/fig	De plus, au début de n'importe lequel de vos Tours de joueur, toutes les figurines d'une unité équipées de Fourrures d'ours
Arme lourde	4/fig	peuvent choisir de perdre leur Bouclier et de gagner à la place et jusqu'à la fin de la partie +1 en Force et les règles
Options d'état-major	pts	<b>Ardeur guerrière, Frénésie, Réflexes foudroyants et Sans peur.</b>
Champion	20	
Musicien	20	

Grinçant des dents et hurlant de folie, des boucliers hérissés dans un brouhaha féroce de haches, d'acier sanglant et de peaux d'ours : ce sont les berserkers de Vigi, lui qui leur a demandé d'être la némésis des elfes jusqu'à devenir leur pire cauchemar. Ils ne craignent ni la mort, ni la défaite, car leur seul but est de massacrer des elfes.



## Trolls

Utiliser l'entrée des Trolls dans le Livre d'armée Orques et Gobelins, avec l'option supplémentaire suivante :

### Troll de glace (6 pts/figurine)

Les attaques avec **Attaques enflammées** doivent relancer leurs jets pour blesser réussis contre cette figurine.

Les trolls sont des créatures robustes : tant et si bien qu'on dit que ni l'homme ni la nature ne peuvent les tuer. Ceux des terres gelées ne font pas exception. Aussi grotesques, voraces et méchants que leurs cousins du Sud, leur peau dure et verglacée dégage une aura de froid si intense qu'on la dit même capable d'éteindre le feu.

## Bêtes légendaires (max. 35 %)



## Kraken

Utiliser l'entrée du Kraken dans le Livre d'armée Elfes noirs

Les plus expérimentés des jarls et des seidhkennars développent une connexion profonde avec les mers : ils ont même prouvé leur capacité à asservir les créatures légendaires qui y vivent, éloignant souvent celles qui accompagnent les flottes d'elfes noirs isolées.



## Géant maraudeur

Utiliser l'entrée du Géant maraudeur dans le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres, avec l'élément supplémentaire suivant :

Un Géant maraudeur portant une Lance de guerre tribale peut également rejoindre les unités d'Infanterie qui incluent au moins un Huskarl.

Les quelques géants qui vivent près de nos habitations sont acceptés et pris en charge par la plupart des tribus. Bien qu'ils soient généralement des êtres solitaires et imprévisibles, ils s'adaptent habituellement bien au mode de vie des expéditions et développent souvent des liens forts avec certains Ásklandais.



## Jötunn

475 pts

Figurine seule 0-1 unité/armée

Taille : Gigantesque  
Type : Infanterie  
Socle : 75x100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	9	<b>Brume glaciale, Tenace</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	7	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
	3	3	7	3	1	

### Règles de figurine

#### Brume glaciale : Règle universelle

Les attaques avec **Attaques enflammées** doivent relancer leurs jets pour blesser réussis contre cette figurine.

De plus, toutes les unités ennemies en contact avec au moins un Jötunn subissent des malus de -3 en Agilité, -1 en Armure et -1 en Pénétration d'armure.

Si d'aventure gravissez route de montagne, pourriez y être confronté à l'une des créatures les plus puissantes sur cette terre, la nommée Jotoune.

Sentirez premièrement sensation de froideur intense : de froid votre peau vous brûlera comme os gèleront, jusqu'à ce que ne puissiez plus ramper et encore à grand-peine, tandis qu'une brume d'air glacial s'élèvera alentours.

Pour signe suivant sera tremblement du sol, la montagne même paroissant se fendre ; et de roche bleue et grise issira chair de mêmes couleurs.

Enfin, yeux s'ouvriront... Grands yeux, de rouge teinte, prenant quelques instants pour considérer les minuscules créatures éparses à leurs pieds.

Si la grâce est sur vous, serez accompagné d'un sidequennare, apte à sonder le grondement de glissement de terrain qui chez ces êtres passe pour langage. Si vraiment êtes béni, votre guide parviendra à convaincre ce roc de retourner à son sommeil avant qu'il n'opte d'écraser ceux qui perturbèrent son repos.

À la froide étreinte de la roche revenu, années entières peuvent s'écouler avant que le Jotoune à nouveau ne s'éveille. Car peu semble temps chaloir aux êtres de leur race. Je prie ne jamais être cause de leur ire, ou avoir motif de me défendre d'eux ; même remparts ne sont que piètre protection !

– Extrait de Mon voyage en Septentrion, Lionel de Béthune, baron d'Équitaire

## Appendice 1 – Notes de conception

### *Interview de 'Fjugin' (Équipe règles) par 'Henrypmiller'*

**(traduit du Ninth Scroll n°7)**

Notre Équipe règles a créé la toute première Armée auxiliaire officielle pour le 9<sup>e</sup> Âge ! Il s'agit d'un supplément au Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres. J'ai discuté avec le chef de l'Équipe règles, Fjugin, pour en savoir plus sur cette nouvelle Armée auxiliaire.

#### **Quelle est la raison pour laquelle vous avez décidé de créer des Armées auxiliaires ? Est-ce que vous allez faire cela pour chaque Livre d'armée ?**

L'équipe du 9<sup>e</sup> Âge voulait créer du contenu pour les joueurs qui préfèrent les parties amicales et fun, en dehors des tournois. Mais toute création prend du temps, et malgré tous nos efforts pour démentir le contraire, nous donnons toujours l'impression de n'être là que pour les joueurs « pros ». L'Armée auxiliaire des Barbares d'Åskland nous a donné la possibilité de créer quelque chose rapidement, pour montrer à la communauté que nous avons aussi l'intention de publier du contenu pour les joueurs « hors compète ». Nous allons certainement ajouter d'autres Armées auxiliaires au fur et à mesure de notre progression, ce qui pourra inclure plusieurs variantes de GdDS. Leur format dépendra énormément de la manière dont cette liste sera reçue et des avis qui nous parviendront en retour. Si nous voyons que c'est quelque chose que la communauté apprécie, alors nous en ferons d'autres. Si nous réalisons que nous aurions pu mieux faire en faisant autrement, alors nous adapterons le format.

#### **Pourquoi avoir choisi ce thème plutôt que d'autres concepts liés aux Guerriers ?**

Lorsque nous avons développé le LA GdDS, nous voulions surtout nous concentrer sur

l'aspect « Guerriers » ; après tout, le livre s'appelle « Guerriers des Dieux Sombres » et non pas « Guerriers et Barbares des Dieux Sombres ». C'est vrai que le livre inclut des Barbares et des Dracs déchus, mais ils sont plutôt en retrait par rapport aux Guerriers. Nous savions que beaucoup de joueurs apprécient également le côté « barbare » de ce LA, voire qu'ils préfèrent cet aspect-là à celui des Guerriers. C'est donc principalement cette raison qui nous a poussés à produire l'armée que voici.

#### **Est-ce que vous pensez que les Armées auxiliaires sont adaptées pour un jeu compétitif ou en tournoi ?**

Nous n'avons pas rédigé cette armée dans le but qu'elle soit aussi compétitive que les autres. Tous les LA officiels subissent un processus d'équilibrage et de rééquilibrage permanent, pas celui-ci. De même, nous n'avons pas prévu de lui apporter le moindre suivi, mise à jour des valeurs en points d'armée, etc. En effet, nous prévoyons de créer peut-être 2-3 Armées auxiliaires pour chaque Liste d'armée, ce qui fait qu'à la fin nous nous retrouverions avec une cinquantaine d'armées différentes. Il serait quasiment impossible de maintenir le jeu équilibré à ce moment-là, si nous devons tenir compte de ces 50 armées en même temps.

Ceci dit, cela ne veut pas dire que cette armée est sans valeur, ni que nous ne voulons pas la voir jouer en tournoi – c'est aux organisateurs de chaque tournoi de décider s'ils l'autorisent ou non. Nous disons simplement que cette armée et nos autres Armées auxiliaires ne sont pas prévues pour être jouées en tournoi.

**Nous avons vu dans le Ninth Scroll et ailleurs des articles consacrés aux autres nations humaines du monde du 9<sup>e</sup> Âge. Cela veut-il dire que nous devons nous attendre**



**à voir ces nations sous la forme d'Armées auxiliaires, par exemple pour accompagner le Livre d'armée Empire de Sonnstahl ?**

Oui, tout à fait. C'est très probable.

**Quelle est ton unité préférée dans l'armée des Barbares ?**

Définitivement le géant åsklandais, le Jotunn. Il y a tellement de possibilités intéressantes de conversion et de peinture pour cette figurine.

**Tu pourrais nous donner une idée des autres Armées auxiliaires qui sont prévues dans un futur proche ? Quand est-ce qu'on les aura ? Est-ce qu'il y aura une Armée auxiliaire pour chaque LA ?**

Tout ça est encore très nouveau. Ce projet dépend en grande partie de la manière dont la communauté appréciera ce que nous faisons ici. Si nous voyons que c'est positif, alors j'espère que nous pourrons mettre en place une équipe spéciale pour la création de ces Armées auxiliaires. Pour les Guerriers, il y a de grandes chances que l'on voie une armée des Nomades Makhars (qui étaient présents dans le LA GdDS 1.3). Il s'agit d'une culture de cavaliers des steppes, inspirée par les Mongols, les Huns, etc. Nous avons aussi commencé à réfléchir à d'éventuels barbares des jungles.

**Je vois que les Åsklandais ont toute une série d'éléments scandinaves, comme les géants de froid, le marteau de Thor, les trolls et les krakens. Pourquoi ne pas y avoir aussi inclu des valkyries, des corbeaux, des nains, etc. ?**

L'Åskland s'inspire fortement de la culture viking classique et de la mythologie scandinave. Mais ce n'en est pas non plus une copie conforme. Nous voulons que les Åsklandais

puissent se fondre dans l'univers global du 9<sup>e</sup> Âge. Les concepteurs de règles doivent garder l'armée dans le cadre du background existant. Les créatures comme les krakens, les géants et les trolls sont des éléments déjà bien établis dans cet univers. Il n'est pas difficile d'imaginer pouvoir trouver l'une de ces créatures en Åskland ou dans les mers avoisinantes (dont des sous-espèces arctiques).

Les vols de corbeaux ont été considérés, mais nous avons fini par les écarter afin de faire de la place à d'autres choix plus intéressants ou plus importants.

Les nains ont été laissés de côté parce que leur background n'a pas encore été bien détaillé et nous ne voulions pas écrire quoi que ce soit qui constitue un précédent susceptible d'avoir un impact sur le reste de leur développement. Lorsque nous aurons une meilleure idée du background global des nains, nous pourrons alors revoir leur éventuelle incorporation à l'armée åsklandaise.

Les éléments plus mystiques, comme les valkyries, ne s'insèrent pas dans le background général de l'univers. De plus, ce qu'elles représentent dans la mythologie scandinave du monde réel (des soldats surhumains des dieux) n'est pas très différent du concept derrière les Guerriers des Dieux Sombres (les armées åsklandaises peuvent inclure de petits groupes de Guerriers). Eux aussi sont des soldats des dieux et non plus de simples humains. On pourrait donc dire que les Guerriers jouent, dans l'univers du 9<sup>e</sup> Âge, le rôle joué par les valkyries dans la mythologie du monde réel. Même s'ils ont une autre origine et si leurs buts sont différents (et plus sinistres), du point de vue des barbares d'Åskland, ils sont des soldats envoyés par les dieux pour combattre à leurs côtés.

## Appendice 2 – FAQ

**La FAQ suivante a été compilée et rédigée par 'Ghiznuk' à partir des réactions sur le forum Ninth Age à la publication du LA Barbares d'Åskland**

### Liste auxiliaire : qu'est-ce que c'est ?

C'est une liste telle quelle.

Elle est considérée « Liste auxiliaire » parce qu'il s'agit en quelque sorte d'une variation de la liste GDS (même si elle inclut des unités uniques), mais elle est à prendre comme une liste séparée, au même titre que les deux versions alternatives des Dynasties immortelles (Légion des tertres et l'armée de terre cuite).

Sa principale raison d'être est que le Chef barbare du LA GDS n'a plus l'option comme avant d'être un Jarl åsklandais ou un Khagan makhar.

Du coup, ils ont aussi annoncé dans la foulée l'arrivée très prochaine de la liste Barbares makhars (inspirée des Tatars-Mongols).

### Y en aura-t-il d'autres ?

Ils ont aussi dit qu'ils « espèrent » pouvoir sortir une Liste auxiliaire à chaque nouvelle édition du Scroll.

### À quoi ça sert ?

Le but est de pouvoir rapidement couvrir l'ensemble du fluff (Destrie, Volskaïa, armées africaines et asiatiques, différentes factions naines, ogres, sauriens, etc.) sans trop s'engager non plus concernant l'équilibre en tournoi de ces listes ou le respect des « forces et faiblesses ».

Vu qu'il faudra des années avant de passer à la réécriture et au rééquilibrage des 16 armées déjà existantes.

Ça permet de maintenir la sortie régulière de « nouveautés » pour garder les joueurs en éveil ;)

### Aura-t-on un jour une « vraie » liste Barbares d'Åskland ?

Rien n'empêche que, dans un futur lointain, le jour où les 16 autres armées auront été revues et auront reçu leur LA « complet », l'Équipe règles ne commence à se pencher sur certaines de ces armées pour en faire de « vraies » armées destinées à être aussi jouées en tournoi.

### Pourquoi dans le fichier original y a-t-il des blancs là où ils auraient pu simplement recopier le profil des autres unités ?

Il a été annoncé que ces listes ne seront pas suivies ni remises à jour. C'est pourquoi ils ont préféré laisser blanc les références aux unités des autres armées.

Ainsi, si par exemple, le Kraken des Elfes noirs devait être revu, pas besoin de corriger aussi la liste åsklandaise.

Les personnages et unités venant d'autres listes ont accès à toutes les options qui leur sont normalement permises dans leur LA respectif (marques des dieux, montures, etc.), mais pas aux Objets spéciaux de ces listes, vu qu'ils ont déjà leur propre liste d'Équipements spéciaux.

Ça vous force à ouvrir trois LA en même temps pour pouvoir faire votre liste, mais au moins, tout est gratuit et disponible en ligne !

### Cette liste est-elle officielle ?

Le statut actuel de ces listes a bien été expliqué : il s'agit de listes officielles, pouvant être jouées à la maison ou en club, mais qui ne sont pas destinées à être jouées en tournoi : cela n'interdit pas aux organisateurs de tournoi d'autoriser que ces listes y soient jouées, mais les joueurs sont avertis que ces listes pourraient être considérées comme « cheatées » ou « peu performantes » et ce ne sera pas la faute des concepteurs ! Ils ont expliqué que ça ne leur avait pris qu'en gros deux semaines de réflexion et qu'aucun test n'a été effectué pour voir si elles fonctionnent bien. Et si vous remarquez l'une ou l'autre tare dedans, pas la peine de vous prendre la tête pour faire des contrepropositions parce qu'aucun suivi ne sera fait à leur sujet. Pour conclure, vous êtes libre de les jouer ou de ne pas les jouer, it's just for fun ! :D

### Où est le mammoth ?

Le mammoth était au départ dans l'esprit des concepteurs censé être représenté par les règles de la « Chimère indomptable », un profil censé représenter toute autre grosse bête qui pourrait sortir de votre atelier à figurines.

Mais suite aux très nombreuses demandes/plaintes des joueurs, la Chimère indomptable a été rebaptisée « Béhémoth des Désolations », pour que ça soit plus clair de quoi il s'agit. C'est donc votre mammoth. Fini de pleurer.

### C'est quoi, un Jötunn ?

C'est un gros géant de glace. Perso, je l'imagine un peu comme la grosse bête à la fin du film *Trolljegeren*. Mais en plus froid.

## Appendice 3 – L'Åskland

« Plus au nord, la vie éprouvante menée par les barbares d'Åskland fait d'eux des hommes et femmes extrêmement rudes. »

– *Georges Zamoran, Traité sur les Diverses Races, Nations et Monstres peuplants le Monde* (GBR p.142)

Ainsi je dois être mariée. Je ressens de l'effroi et de la joie en parts égales et, comme à mon habitude, j'enfouis ces émotions dans mes lectures. Le mari qui m'a été destiné est le prince Olvir Hrogtharson, fils du célèbre Hrogthar Alfildir, roi de Thrymlande. Moi, partager ma couche avec un Åsklandais ! J'ai dévoré chaque ouvrage au sujet de ce pays sauvage. Les récits qu'on en rapporte n'ont fait qu'aggraver l'état fébrile de mon imagination.

L'Åskland est un conglomérat de tribus ayant chacune leur propre roi, « jarl » ou « hersir ». Beaucoup de ses habitants sont des barbares turbulents qui s'adonnent souvent au culte des Dieux Sombres. Les Åsklandais sont célèbres pour leurs incursions sporadiques ; on trouve leurs vaisseaux marchands dans des ports aussi lointains que ceux d'Avras ou d'Aldan.

Après avoir pendant longtemps été les ennemis de Sonnstahl, à notre époque, le pays relativement civilisé de Thrymlande est soutenu par l'Empereur en tant que rempart face aux tribus nordiques. Je suppose que je devrais tirer quelque fierté de mon statut de monnaie d'échange dans le cadre de ces négociations. J'espère seulement pouvoir triompher de cette horreur en accomplissant mon devoir envers mon père et ma nation.

– *Journal de dame Annelie, fille du comte de Breidmark* (Ninth Scroll n°7)

***Et bien plus encore dans le Livre d'armée Guerriers des Dieux Sombres !***

