



Épée Courte

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui

Sp. : Contre Cavalleries, 1 E/B est ignoré.



Pique

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui

Sp. : Contre Cavalleries, 1 E/B est ignoré. +1d en riposte.



Hallebarde

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui

Sp. : +1d en riposte.



Cor

TA : Spécial

Sp. : Appel une unité adjacente à l'unité comportant un cor, ces deux unités doivent être adjacente à l'ennemi. Le dés lancés sont cumulés et les malus appliqués séparément En cas de riposte, l'unité ripostant attaque celle comportant le cor.



Épée Longue

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui



Lance de chevalerie

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui

Sp. : Peut d'ignorer 1 AO de +, Les chevaliers sont intrépides.



Arc Standard

TA : Mêlée & Distance 4 Cases

AO : Non

Sp. : -1 dé après déplacement.



Arc long

TA : Mêlée & Distance 4 Cases

AO : Oui , sauf à bout portant.

Sp. : Pas d'arcane reçu et -1 dé Après déplacement.



Cranequin

TA : Mêlée & Distance 3 Cases

AO : Oui , sauf à bout portant.

Sp. : Pas d'arcane reçu et pas de tir après mouvement.

Lieux Remarquables

LM : Bloquée.

Mvt. : Arrête le mouvement, l'unité entrant ne peut combattre le même tour.

Sp. : Rend les unités intrépides.



Repaire de Brigand

Passage Secret :

Placez ou Utilisez un passage secret. Payer 1 Arcane par unité déplacez du repaire vers la sortie. Cela compte comme un déplacement complet. Le combat est encore possible.

Camp d'entraînement

Instruction Militaire :

Une unité activée dans un camp d'entraînement peut améliorer d'un niveau sa couleur de bannière. L'unité ne peut rien faire ce tour et le camp d'entraînement disparaît.

Rempart

Cbt. : Une unité entrant ne peut combattre que si elle arrive d'un autre rempart.

Sp. : Quand un rempart est placé sur un terrain impliquant des restrictions. On applique les restriction les plus sévères d'un des deux terrains.

Pentacle Magique

LM : Non Bloquée.

Mvt. : Aucune restriction de
Cbt. : mouvement ni combat.

Flux d'Arcane :

+1 Arcane à la fin du tour quand 1 unité est dessus.

Source Bénie

LM : Non Bloquée.

Mvt. : Stop le mouvement et le combat si l'unité soignée.

Cbt. : Pas de restriction de combat.

Soin :

Une unité pénétrant sur la source se soigne complètement, son tour prend fin et la source disparaît.

Bastion

Le Bastion en donne un bonus qu'aux unités amies.

Bastion Tombe :

Si l'adversaire capture le bastion jouez avec une carte de commandement en moins (défaussée au hasard) repiochez-en une lorsque vous reprenez votre bastion.



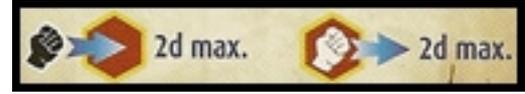
LM : Bloquée.

Mvt. : Arrête le mouvement mais l'unité peut combattre.



LM : Non Bloquée,

Mvt. : Arrête le mouvement mais l'unité peut combattre.



LM : Non bloquée.

Mvt. : Impénétrable. Hormis sur les ponts et les gués.

Ponts : Rend intrépide.

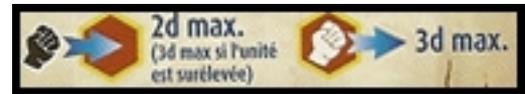
Gués : Une unité pénétrant sur une gué doit s'arrêter mais peut combattre.



LM : Bloquée. Sauf depuis terrain surélevé

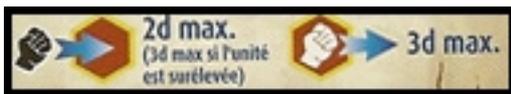
Mvt. : Les pics sont infranchissables.

Cbt. : Combat en mêlée et tirs à bout portant impossibles du coté du pic.



LM : Bloquée. Sauf depuis terrain surélevé

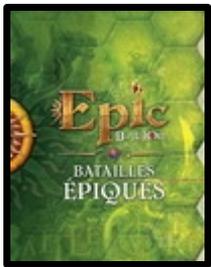
Mvt. : Aucune restriction.



LM : Non Bloquée,

Mvt. : Arrête le mouvement et l'unité ne peut pas combattre.

Sp. : Une unité équipée d'armes à distance est intrépides et peut ignore un symbole E/B,



BattleLore: Batailles Épiques

Préparation :

Placer 2 barrettes noires pour former le pupitre épique. Placer 3 cartes sur ce pupitre. Si les 3 cartes sont des cartes Tactiques (grises) défausser-les puis placer-en 3 nouvelles.

Tour de Jeu - Modifications

- Jouer deux Cartes Zones :

Une du pupitre épique+ 1 du pupitre du joueur. Si une seule carte zone est jouée, elle doit être prise sur le pupitre épique.

- Jouer une Carte Tactique :

Cette carte peut provenir soit du pupitre épique soit du pupitre du joueur.

Cartes Tactiques Modifiées

Certaines cartes tactiques voient leurs effets modifiés.

- Arcane de Guerre :

Les unités activées combattent avec +2d pour le reste du tour. Lorsque les cartes sont remélangées, celles sur le pupi-

-tre épique restent en place.

- Contre-Attaque :

La contre-attaque n'agit que sur une des deux cartes zones jouées précédemment

- Ordres Directs :

En plus d'une unité activée, activer en plus un nombre d'unité égal au niveau du commandant. Toutes les unités activées combattent avec +1d.

Cartes Arcanes Modifiées

Certaines cartes arcanes voient leurs effets modifiés.

- Ordres Factices (Brigand) :

Si votre adversaire à joué 2 cartes zones ou une carte tactique du pupitre épique, il replace la carte prise sur le pupitre épique. Vous en choisissez une sur son propre pupitre. Si c'est une carte zone, il peut alors choisir une deuxième carte sur le pupitre épique.

- Assaut Général (Guerrier) :

Durant le tour, aucun arcane n'est gagné.

Victoire

Il faut 2 bannière d'écart au moins pour une victoire. Sinon le premier camp à 9 gagne.



Unités d'Infanterie



2 Cases + 2 dés



1 Case + 1 dé / 2 Cases



1 Case + 4 dés



Moral

Intrépide:

Une unité adjacente à 2 unités amie est **intrépide**, peut ignorer un drapeau et riposter.

Normale:

L'unité bat en retraite 1 Case/Drapeau vers son camp.

En déroute:

L'unité bat en retraite 2 Cases/Drapeau et doit effectuer un test de panique pour chaque case parcourue en retraite.

Test de Panique:

Lancer 1 dé/Case parcourue. Chaque couleur de bannière compte comme une perte.



Unités de Cavalerie



4 Cases + 2 dés



3 Cases + 3 dés



2 Cases + 4 dés



Tactiques Médiévales

Quand une unité attaquante parvient à éliminer une unité adverse ou à la forcer à battre en retraite en mêlée, elle peut :

Prise de Position :

Infanterie et cavalerie peuvent se déplacer sur la case tout juste libérée.

Poursuite:

Une unité de cavalerie peut se déplacer sur la case juste libérée + 1 case et faire une attaque bonus.

Une unité intrépide (ou règles d'unités roublardes) résistant à une attaque de mêlée peut riposter contre son attaquant en mêlée,



Arbalète

TA : Mêlée & Distance 3 Cases

AO : Oui, sauf à bout portant.

Sp. : -1 dé après déplacement.



Hache de bataille

TA : Mêlée – Case Adjacente

AO : Oui et spécial,

Sp. : Contre Cavalleries, 1 E/B est ignoré. Chaque E/B compte comme un coup touché et est relancé 1x.



Cornemuse

TA : Mêlée & Distance 3 Cases

AO : Oui, spécial.

Sp. : Tout les coups touchés comptent comme des drapeaux.

Nains de Fer

Les nains sont intrépides.

Chefs de Clans

Les chefs de clan peuvent charger de 2 cases et combattre. Combattent à +1 dé si au complet.

Vachers nains

Déplacement limité à 2 cases et combat.



Fronde

TA : Mêlée & Distance 2 Cases

AO : Non

Sp. : +1 dé sans déplacement.



Arc recourbé

TA : Mêlée & Distance 3 Cases

AO : Non

Sp. : Aucun arcane gagné.



Tambour de guerre gobelin

Sp. : Rend l'unité intrépide. L'unité peut ignorer un drapeau en plus. En cas de retraite l'unité suit les règles de fuite gobeline

Gobelinoïdes

Ruée Gobeline :

Toutes les unités d'infanteries gobelines peuvent se déplacer de 2 cases et combattre.

En déroute :

Tout les gobelins sont en déroute en cas de fuite.

Chevaucheurs de Hyènes

Les chevaucheurs de Hyènes peuvent se déplacer de 2 cases au lieu d'1 après une poursuite.