

Battlelore
La Bretonnie

Ces armées proviennent de la Bretonnie.

Règles spéciales :

L'armée est soumise à des serments.

- Devoir du paysan : Les unités ne rapportent aucune bannière à l'ennemi
- Serment du Graal : Les unités sont intrépides.
- Serment de la quête : Les unités ne peuvent soutenir les unités qui ont le devoir du paysan.
- Serment du chevalier : Les unités sont intrépides et ne peuvent soutenir une unité qui a le devoir du paysan.

Les unités qui ont fait un serment peuvent recevoir la bénédiction de la Dame. La bénédiction permet de faire relancer un D à l'adversaire lors d'une attaque magique ou non. L'unité perd le bénéfice de la bénédiction si elle recule à cause d'un drapeau.

On place un pion bénédiction près de toutes les unités qui y ont droit puis on l'enlève au fur et à mesure des reculs.



Liste d'armée

- **L'armée provinciale**

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Hommes d'arme	Infanterie verte	Épée courte	Devoir du paysan
Prévôt	Infanterie bleue	Épée courte	Devoir du paysan

Vous pouvez remplacer une unité d'infanterie par deux unités de levée paysanne.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Sergent montés	Cavalerie verte	Épée longue	Devoir du paysan
Chevalier errant	Cavalerie bleue	Lance de cavalerie	Serment du chevalier
Chevalier du royaume	Cavalerie rouge	Lance de cavalerie	Serment du chevalier

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Archer	Infanterie verte	Arc standard	Devoir du paysan

L'infanterie rouge doit être remplacée par de l'infanterie verte.

- Unités spécialistes

Vous pouvez faire (2 + 1 /niveau de commandant) jets dans la table suivante : Vous pouvez garder deux résultats.

D20	Résultats
1 - 5	Vous pouvez remplacer une unité de cavalerie par une unité de monteurs de pégase de même couleur.
6 - 18	Vous pouvez remplacer une unité de votre choix par une unité de chevaliers de la quête
19 - 20	Vous pouvez remplacer une unité de cavalerie par une unité de chevaliers du Graal

Monteurs de pégase : Ces cavaliers montent des pégases

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Monteurs de pégase	Variable	Lance de cavalerie	Unité volante, Serment du chevalier

Chevalier de la quête : Ces chevaliers sont plus fort que les autres et gardent toujours la bénédiction de la dame

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaliers de la quête	Cavalerie bleu	Lance de cavalerie	Serment de la quête

Chevalier du Graal : Ces chevaliers du Graal poursuivent un objectif particulier

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaliers du Graal	Cavalerie rouge	Lance de cavalerie	Serment du Graal Ils gagnent 1D en plus s'ils combattent un héros ou une créature.

- Créatures possibles
 - **Trébuchet (niveau 2, créature bleue)**

C'est un canon à très longue portée.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Aucun
Retraite	N/A
Moral	Ne contribue pas au soutien et ne le reçoit pas.
Arme	Pierre
Dégât	3D à 3 à 7 cases
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le trébuchet est touché sur un casque bleu

- **Reliquaire du Graal (niveau 1 créature verte)**

Des adorateurs portent un reliquaire qui contient des reliques.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à une case ou combat
Retraite	N/A
Moral	Contribue au soutien et le reçoit.
Arme	Porteurs du reliquaire
Dégât	2D
Avantage offensif	non
Coup critique	Le reliquaire est touché sur un casque vert.
Bénédiction	Pour 1 arcane, le reliquaire peut donner un pion « bénédiction de la Dame » à une unité de son choix.

Magie :

L'armée bretonne ne peut mettre des rangs de magie qu'en commandement ou en clerc.