

Battlelore
Les hommes lézards

Ces créatures vivent dans les jungles du milieu de l'Afrique.

Règles spéciales :

- Certaines unités ont la capacité **aquatique** : ils peuvent alors se déplacer dans les zones d'eau ou de marécages comme si le terrain était dégagé.
- Certaines unités ont la capacité poison de la jungle : elles font des attaques empoisonnées si elles obtiennent deux arcanes. On place alors un pion poison et tout résultat arcane compte comme une touche.

Liste d'armée

- **Unités classiques**

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Skinks	Infanterie verte	Pique	Intrépide 1. Aquatique. Poison de la jungle
Guerriers saurus	Infanterie bleue	Pique	Intrépide 1
Gardes du temple	Infanterie rouge	Hallebarde	Intrépide 1

La cavalerie rouge est remplacées par des Guerriers saurus ou des Skinks au choix.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Tirailleurs Skinks	Archer vert	Fronde	Intrépide 1. Aquatique. Poison de la jungle.

Les cavaliers saurus sont montés sur des sang-froids, des lézards géants.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaucheurs de terodons	Cavalerie verte (vol)	Lance de cavalerie	Intrépide 1. Poison de la jungle. Ils peuvent se déplacer dans les forêt sans malus. Une fois par partie, ils peuvent lâcher des rochers sur tous les ennemis qu'ils survolent. Cette attaque est à 2D et touche sur la couleur du casque de l'unité cible.
Cavalerie saurus	Cavalerie bleue	Lance de cavalerie	Intrépide 1. L'unité inflige la peur. Elle doit toujours se diriger vers l'unité ennemie la plus proche.

Vous pouvez remplacer une unité de votre choix par une nuée de la jungle composée de serpents et autres insectes.

- **Nuée de la jungle (créature niveau 0)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases et combat
Retraite	N/A
Moral	Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Morsures innombrables
Dégât	1D / 3 points de vie (arrondi au supérieur)
Avantage offensif	non
Coup critique	La nuée n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la nuée sont ses points de vie. Elle commence avec 5 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque vert est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque vert la tue
Attaques empoisonnées	La nuée de la jungle inflige des attaques empoisonnées.

- Unités spécialistes

Vous pouvez faire (3 + 1 /niveau de commandant) jets dans la table suivante : Vous pouvez garder **deux** résultats.

D20	Résultats
	Vous pouvez remplacer une unité de tirailleurs par une unité de Tupac skinks.
	Vous pouvez remplacer une unité de tirailleurs ou de Skinks par une unité de skinks caméléons.
	Vous pouvez remplacer deux unités de guerriers ou de gardes du temple (au choix) par deux unités de Kroxygor

Tupac Skinks

Ces skinks sont plus grand et plus fort que les autres.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Tupac Skinks	Archer bleu	Fronde	Intrépide 1. Aquatique. Poisons de la jungle.

Skinks Caméléons

Ces skinks ont leur peau qui s'adaptent à son environnement.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Skinks caméléons	Archer vert	Fronde	Intrépide 1. Aquatique. Poisons de la jungle. Les attaques à distance subissent un malus de 1D sur eux.

Kroxygors

Ces hommes lézards sont beaucoup plus grand que la moyenne.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Kroxygors	Infanterie bleue	Hache de bataille	Intrépide 1. Aquatique. Il inflige la peur.

- **Créatures possibles**

- **Stegadon (niveau 3, créature rouge)**

Le stegadon est un immense monstre qui ressemble à un rhinocéros. Il porte sur son dos un immense arc. Le stégadon inspire la terreur.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases ou une case et combat.
Retraite	Ne retraite jamais
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne Contribue pas au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Cornes et queue massue
Dégât	4D
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le stégadon n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes du stégadon sont ses points de vie. Il commence avec 6 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque rouge est obtenu contre lui. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque rouge le détruit.
Tir à l'arc	Coût : arcane (9-points de vie restants du stégadon) Au lieu d'attaquer au corps à corps, les artilleurs présents sur le stégadon peuvent décider de tirer à l'arc géant. Le tir est de 2D qui touche sur un avantage offensif en plus du casque à 6 cases de distance.

- **Vénérable Stegadon (niveau 4, créature rouge)**

Le vénérable stegadon est encore plus grand que le stégadon. Il porte sur son dos deux sarbacanes géantes. Le stégadon inspire la terreur.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à une case ou combat.
Retraite	Ne retraite jamais
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne Contribue pas au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Cornes et queue massue
Dégât	5D
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le stégadon n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes du stégadon sont ses points de vie. Il commence avec 8 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque rouge est obtenu contre lui. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque rouge le détruit.
Tir aux sarbacanes	Coût : arcane (11-points de vie restants du stégadon) Au lieu d'attaquer au corps à corps, les artilleurs présents sur le stégadon peuvent décider de tirer avec les sarbacanes géantes. Ils peuvent faire deux tirs sur une même cible ou deux cibles différentes. Le tir est de 2D qui touche seulement sur un casque à 3 cases de distance. L'attaque est empoisonnée.

- **Meutes de chasse de salamandres (niveau 1, créature verte)**

Ces salamandres peuvent cracher le feu pour faire de gros dégâts.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à trois cases ou deux cases et combat. La salamandre a la capacité aquatique.
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide 2. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Gueule et crocs
Dégât	2D
Avantage offensif	non
Coup critique	La meute est touchée sur un casque vert.
Crachat enflammé	Coût : arcane 3 L'attaque de la salamandre passe à 4D.

– Meutes de chasse de razordons (niveau 1, créature verte)

Ces animaux peuvent lancer des épines empoisonnées pour se défendre.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à trois cases ou deux cases et combat. La salamandre a la capacité aquatique.
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide 2. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Gueule et crocs
Dégât	2D
Avantage offensif	non
Coup critique	La meute est touchée sur un casque vert.
Projection de dard	Coût : arcane 3 Le razordon peu effectuer une attaque à 2D à un distance de 3 cases ou de 3D à 2 cases.

Magie :

Les hommes lézards doivent toujours mettre trois points en magie.

Ils disposent d'un ancre : Le cercle des prêtre mages slanns. Tant que le cercle est propriété de l'armée des hommes lézard, le joueur slann peut utiliser un des pouvoirs suivants. :

- **Connaissance des mystères** : Le joueur slann peut lancer un sort sans le malus de 3 points arcanes même s'il n'a pas mis de points dans le domaine lors du conseil.
- **Concentration métaphysique** : Le joueur Slann lance 3D quand il veut durant son tour. Il gagne 1 arcane pour chaque face arcane obtenue.
- **Guérison transcendante** : Le joueur slann vise une unité. Il lance 2D et pour chaque face de la couleur de l'unité. Il peut guérir et remettre une figurine ou 1 point de vie dans l'unité. (On ne peut dépasser le maximum par cette méthode).
- **Regard pénétrant** : L'unité visée cause la terreur. A décider avant d'attaquer.
- **Aphorisme apaisant** : Le joueur slann peut faire relancer un ou plusieurs dés dus à une attaque magique.
- **Présence surnaturelle** : Un sort de l'ennemi coûte 1 arcane en plus.

Si une troupe ennemie occupe le cercle de magie, il est détruit et le joueur adverse récupère deux bannières pour marquer sa victoire.