

## Battlelore Armée Ishak

Les armées d'Ishak viennent des glaces du nord. Ils leur arrivent de faire des raids sur les côtes lors des hivers en France ou en Angleterre. Les troupes en majorité humaines sont parfois accompagnées par des êtres habitués au froid.

**Règles spéciales :** Les troupes d'Ishak sont extrêmement vulnérables au feu. Si un joueur d'Ishak pioche la carte boule de feu, il doit immédiatement la défausser. Si une boule de feu ou toute arme basée sur le feu est lancée contre des troupes d'Ishak, les avantages offensifs détruisent aussi l'unité immédiatement.

L'arme improvisée suit les règles suivantes :

**Type d'arme :** Mêlée

**Dégâts :** Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante

**Avantage offensif :** non

**Spécial :** Rien

## Liste d'armée

- unités classiques

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers des neiges	Infanterie bleu	Hache de bataille	-
Guerriers des neiges possédés	Infanterie rouge	Hache de bataille	A chaque tour, chaque unité possédée lance 1D. Sur un casque rouge, l'unité prend une perte. Intrépide 1

Pour chaque deux infanteries vertes, vous devez les remplacer par une unité de guerriers des neiges ou bien pour chaque trois infanteries vertes, vous devez les remplacer par une unité de guerriers des neiges possédés.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Suivants des chevaliers	Archer vert	Arc	Ils reculent de 2 cases par drapeau.
Barbares des neiges	Archer bleu	Arc	Une seule unité possible pour l'armée

Vous pouvez promouvoir une unité de suivants en une unité de barbares des neiges.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaliers de l'ordre des neiges	Cavalerie verte	Lance de chevalerie	-
Chevaliers de l'ordre des neiges possédés	Cavalerie bleue	Lance de chevalerie	A chaque tour, chaque unité possédée lance 1D. Sur un casque bleu, l'unité prend une perte. Intrépide 1

La cavalerie rouge n'existe pas chez Isthak. Elle est remplacée par une troupe de chevaliers de l'ordre possédés ou non au choix du joueur.

- Unités spécialistes

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

D20	Résultats
1	Vous pouvez prendre une unité de chiourme à la place d'une unité de votre choix.
2-4	Vous pouvez remplacer une unité de guerriers des neiges par deux unités de fantassins hommes bêtes.
6-9	Vous pouvez remplacer une unité de guerriers des neiges possédés par deux unités de fantassins en armure hommes bêtes.
10-12	Vous pouvez remplacer une unité de guerriers des neiges possédés par une unité de berserkers hommes bêtes.
13	Vous pouvez remplacer une unité de cavalerie par une unité de chevaucheurs d'ours.
14	Vous pouvez remplacer une unité d'infanterie de votre choix par une unité de frères du seigneur de glaces (on ne peut prendre ce résultat qu'une seule fois).
15	Vous pouvez remplacer une unité d'infanterie de votre choix par une unité de filles de Xeribulos.
16-19	Vous pouvez remplacer une unité classiques par deux unités de morts vivants de même couleur et de même type.
20	Vous pouvez remplacer une unité classique par une unité de sorcière du froid de même couleur et de même type.

**Les hommes bêtes** : Les hommes bêtes sont des troupes mercenaires emmenées dans les raids. Les hommes bêtes ne prennent jamais une position. Elles sont occupées à manger les rares survivants.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Fantassins hommes bêtes	Infanterie verte	Épieu	-
Fantassins en armure hommes bêtes	Infanterie bleu	Hache de bataille	-
Berserkers hommes bêtes	Infanterie rouge	Hache de bataille	Intrépide 1
Frères du seigneur des glaces	Infanterie bleu	Hache de bataille	Cette unité peut prendre position. Cette unité lance 1D de plus en combat.

**Chevaucheurs d'ours** : Les hommes bêtes montent parfois de terribles ours affamés.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chevaucheurs d'ours	Cavalerie bleu	Lance de cavalerie	Cette unité peut poursuivre ou prendre position. L'ours attaque avec 1D en plus qui touche sur la couleur du casque uniquement sur une unité ennemie adjacente. Les chevaucheurs d'ours ne peuvent se déplacer dans un terrain boisé ou un rempart.

**Chiourme** : Ce sont des prisonniers obligés à combattre. Les ennemies ont peur d'être capturés et de se retrouver dans cette condition.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Chiourme	Infanterie verte	Épée courte	Cette unité n'est pas détruite par une attaque de feu sur un avantage offensif (sauf boule de feu). Ils infligent la peur. Ils ignorent les drapeaux.

**Les démons** : Les démons ne sont pas soumis aux règles de moral. Ils ignorent tous les drapeaux lors des combats.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Filles de Xeribulos	Infanterie verte	Arme improvisée	Elles ignorent les effets des terrains enneigés. A la fin d'un combat, les filles peuvent se déplacer à l'opposé de leur position par rapport à l'unité attaquée.
Démon des supplices	Infanterie verte	Arme improvisée	Ils ignorent les effets des collines. Ils ne peut aller sur une case d'eau.
Horreur abyssale	Infanterie bleu	Arme improvisée	Elle ne peut aller sur une case d'eau. S'il n'y a pas de sorcières de froid dans l'armée de l'horreur, elle appartient alors aux deux armées. Elle peut être activée par les deux camps.

**Les morts vivants** : Les morts vivants ne fuient jamais et prennent une perte pour chaque drapeau.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Squelettes	Infanterie verte	Épée courte	-
Squelettes montés	Cavalerie verte	Épée courte	-
Zombies	Infanterie rouge	Arme improvisée	L'unité de zombie ne lance qu'1D lors des combat. Elle ne peut pas prendre position. Sur un arcane, l'unité de zombie gagne 1 figurine (sans limite)
Paladins de la mort	Infanterie bleu	Épée courte	-
Paladins de la mort montés	Cavalerie bleue	Épée courte	-

**Les sorcières du froid** : Si une sorcière du froid est présente dans l'armée, le coût des sorts est diminué de 1 (non cumulatif). Les sorcières du froid ignorent les effets des terrains enneigés.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Furies	Infanterie verte	Épée longue	-
Chevaucheuses de gargouilles	Cavalerie verte (vol)	Lance de cavalerie	La gargouille attaque avec 1D en plus qui touche sur la couleur du casque sur une unité ennemie adjacente de son choix.
Traîneau de combat	Cavalerie bleue	Épée longue	Le chariot touche sur la couleur du casque. Si le traîneau s'est déplacé ce tour, il peut faire une attaque à 1D sur chaque unité ennemie adjacente à lui et à sa cible en plus. Les traîneaux de combat ne peuvent se déplacer sur des terrains non enneigés.

- Créatures possibles

Les créatures suivantes ignorent les effets des terrains enneigés.

– **Troll des neiges (niveau 1, créature bleue)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à une case et combat ou 2 cases
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide, mais doit ignorer un drapeau. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Massue de troll
Dégât	4D
Avantage offensif	non
Coup critique	Le troll n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes du troll sont ses points de vie. Il commence avec 3 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre lui. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu le tue
Régénération	A chaque fois que le troll obtient un arcane en mêlée, il regagne un pion arcane, donc un point de vie. Il ne peut en avoir plus de 3 et ces pions ne peuvent être placés dans le gobelet du joueur.
Brouillard givrant	Le joueur peut dépenser 4 pions arcanes pour effectuer un brouillard givrant tout autour du troll des neiges. On place un pion brouillard givrant sur chaque unité atteinte ainsi que sur le troll. Les unités qui ont un pion brouillard givrant combattent avec -1D à cause du froid et ne peuvent être la cible d'un tir. On enlève le pion brouillard givrant si l'unité se déplace. Le troll des neiges est immunisé à l'effet brouillard givrant sauf en ce qui concerne les tirs.

– **Drake de givre (niveau 2, créature bleue)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases et combat ou vol de 2 à 4 cases et utilisation de son souffle.
Retraite	3 cases / drapeau
Moral	Intrépide. Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Morsure, queue
Dégât	3D
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le dragon est touché sur la couleur de la bannière et sur un avantage offensif. Les deux premiers coups touchés portés obligent à faire un test de coup critique d'un dé, et chaque coup touché supplémentaire ajoute un dé au test.
Attaque de givre	Coût en arcane : 2 (à payer avant le vol) Quand le Drake est en vol, placez un pion souffle de givre (cible visible) sur chaque ennemi qu'il survole. Après s'être posé, mais avant le combat normal, lancez 3D contre chaque ennemi ayant un pion givre. Pour chaque arcane obtenu, placez un pion souffle de givre (effet visible) sur l'unité ennemi. Une unité ayant au moins un pion givre combat avec un maximum de 2D et ne peut pas se déplacer tant que tous les pions givre n'ont pas été retirés en dépensant 2 arcanes par pion quand cette unité est activée. Les unités gelées ne peuvent pas ignorer les drapeaux et si elles doivent battre en retraite, elles prennent des coups touchés à la place car elles ne peuvent pas battre en retraite.

–

– **Torgogs (niveau 1, créature verte)**

Les Torgogs ressemblent à un estomac qu'on aurait retourné.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases et combat
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide. Il ne peut donner son soutien ni en recevoir.
Arme	Avaler (Un Torgog ne peut avaler une créature)
Dégât	2D (spécial voir avaler)
Avantage offensif	non
Coup critique	Le Torgog est touché sur la couleur de la bannière.
Avaler	Si le Torgog touche sa cible, elle est retirée du plateau et placée sur le coté. Elle est considérée comme attaquer. Le joueur adverse peut décider d'activer l'unité avalée pour la faire sortir.. Elle lance alors 1D par figurine restant dans l'unité. On teste les coups critiques normalement. Si l'unité à l'intérieur tue le Torgog, elle est libérée et placée sur la case à la place du Torgog. Un Torgog qui a avalé une unité ne peut plus bouger, ni attaquer. Il digère sa proie. Le joueur propriétaire du Torgog peut dépenser un arcane et un seul pour tuer une figurine de l'unité avalée. Si le Torgog est tué par une autre cause que par l'unité qui l'a avalée, l'unité avalée est tuée avec le Torgog.

– **Canon à glace (niveau 1, créature bleue)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Une case ou combat
Retraite	Ne peut retraiter
Moral	Doit ignorer les drapeaux. Ne Contribue pas au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Boule de glace
Dégât	1D / point de vie, tir à 5 cases
Avantage offensif	non
Coup critique	Le canon n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes du canon sont ses points de vie. Il commence avec 3 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit
Éclats de glace	Coût 2 arcanes L'unité ciblée qui est touchée subit un malus de 1D à l'attaque sauf si son propriétaire dépense 1 arcane.

– **Géant des neiges (niveau 2 / créature bleue)**

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à deux cases et combat
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide, Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Massue
Dégât	3D
Avantage offensif	Oui
Coup critique	Le géant des neiges est touché sur la couleur de la bannière.
Brouillard givrant	2 Lore : <i>Tourbillon de neige</i> - Le géant des neiges est entouré d'un épais manteau de neige réduisant les attaques dont il est la cible de 1D. De plus, les unités l'ayant attaqués reçoivent un marqueur Neige. Elles ne pourront pas bouger tant qu'elles n'auront pas dépensé 2 PM pour se dégager (donc être activées et dépenser 2 points de mouvement).

– Élémentaire de glace (créature bleu)

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à X cases avec X arcanes dépensés
Retraite	Ignore les drapeaux
Moral	Contribue au soutien mais ne le reçoit pas.
Arme	Poing
Dégât	3D
Avantage offensif	Oui
Coup critique	L'élémentaire de glace est touché sur la couleur de la bannière.
	1 Lore : <i>Vague de froid</i> - Paralysée, l'unité ciblée par la vague de froid ne peut pas être activée tant qu'elle reste adjacente à l'élémentaire de glace. 4 Lore : <i>Tempête de grêle</i> - Similaire au brouillard givrant du troll des neiges.

## Magie de l'Isthak.

Isthak peut lancer des sorts de magie en plus des cartes qu'ils possèdent. Ces sorts sont spécifiques à cette armée. Il doit au minimum mettre un niveau dans la magie et ne peut pas utiliser le prêtre.

Contrôle des démons	1 arcane	Le joueur peut prendre le contrôle d'une unité démon ennemie et l'activer comme si elle était à lui. Le coût du sort n'est pas modifié par le pouvoir des sorcières du froid.	
Patins magiques	1 arcane	Les traineaux de combat sont enchantés et peuvent se déplacer normalement sur les terrains non enneigés pour ce tour.	
Colère des furies	2 arcanes	L'unité de sorcière du froid peut faire une attaque supplémentaires sur la même cible. Le coût du sort n'est pas modifié par le pouvoirs des sorcières du froid.	
Aura d'invulnérabilité	1 / 3 arcanes	La cible ignore une perte si on dépense 1 arcane ou toutes les pertes pour 3 arcanes. Le coût du sort n'est pas modifié par le pouvoirs des sorcières du froid.	
Contrôle des morts vivants	3 arcanes	Le joueur peut prendre le contrôle d'une unité morts vivante ennemie et l'activer comme si elle était à lui.	
Protection contre le feu	3 arcanes	Un effet basé sur le feu est annulé.	
Foudre	3 arcanes / éclair	La case ciblé est sujet à une attaque à 1D/ éclair. La foudre touche sur la couleur du casque.	
Appel de la neige	2 / 4 / 6 arcanes	Si le sort est lancé trois fois, tout le terrain devient enneigé.	
Invocation d'un démon des abysses	4 arcanes	Une sorcière de froid peut faire apparaître sur une case adjacente libre et non adjacente à une unité ennemie un démon des abysses.	
Souffle de glace	4 arcanes	L'unité activée lance 1D supplémentaire à l'attaque et peut ensuite répartir ses D d'attaque sur plusieurs cibles adjacentes. Exemple : Une unité bleue lance 4D et peut décider d'attaquer 4 cibles à 1D ou 1cible à 3D et une autre à 1D etc...	
Blizzard	5 arcanes	Les vols sont interdits. Tous les tirs sont réduits à 2 cases jusqu'au début de votre prochain tour. Les troupes ignorant les effets des terrains enneigés ignorent cet effet.	
Bouclier osseux	5 arcanes	Le sort protège une unité de morts vivants de tout effet lié à la magie.	
Démence	6 arcanes	Le joueur peut prendre le contrôle d'une unité ennemie et l'activer comme si elle était à lui.	
Invocation d'une horreur abyssale	9 arcanes	Une sorcière de froid peut faire apparaître sur une case adjacente libre et non adjacente à une unité ennemie une horreur abyssale.	
Rire de Skartrak	10 arcanes	Un objet magique est détruit.	
Invocation d'un élémentaire de glace	10 arcanes	Une sorcière de froid peut faire apparaître sur une case adjacente libre une élémentaire de glace. L'élémentaire de glace est tué si l'unité de sorcière de glace qui l'a invoquée est détruite.	
Possession	12 arcanes	Une unité de guerriers des neiges se transforme en une unité possédée ou une unité de chevalier de l'ordre devient possédée	
Vengeance de Molgur	12 arcanes	L'adversaire doit défausser toutes ses sorts ainsi que tous ses arcanes.	
Création de morts vivants	Variable	Le joueur peut invoquer une unité de morts vivants. Le coût dépend de l'unité invoquée	
		Infanterie verte	5
		Infanterie bleu	7
		Cavalerie verte	9
		Cavalerie bleu	11

## Neige et glace

Au début de la partie, le joueur lance 1D20. Il peut décider de sacrifier des unités de son armée pour faire combattre sur un terrain enneigé en dépassant le score du D20 avec les unités sacrifiées.

Infanterie verte	3	Cavalerie verte	4
Infanterie bleue	4	Cavalerie bleue	5
Infanterie rouge	5	Cavalerie rouge	6
Créature verte	5	Créature bleue	6

### Mouvements dans la neige.

Si les unités n'ignorent pas les terrains enneigés, lorsqu'elles se déplacent, elles doivent respecter les règles suivantes.

Infanterie verte	Peut se déplacer de deux cases ou se déplacer de 1 case et combattre à 2D	Cavalerie verte	Peut se déplacer de 3 cases et combattre à 2D
Infanterie bleue	Peut se déplacer de 1 case et combattre à 3D	Cavalerie bleue	Peut se déplacer de 2 cases et combattre à 2D
Infanterie rouge	Peut se déplacer de une case ou combattre à 4D	Cavalerie rouge	Peut se déplacer de 1 case et combattre à 4D

Les créatures ayant le vol sont immunisées à cette effet. Les créatures ont un PM annulé par la neige.

Les rivières sont gelées et deviennent passables. Seulement les unités lourdes ont une chance de faire craquer la glace et de tomber dans l'eau. Si l'unité tombe dans l'eau, elle perd immédiatement une figurine et doit annuler son mouvement en revenant sur la case où elle était avant la traverser.

Infanterie verte	Pas de problème pour traverser	Cavalerie verte	On lance 1D et sur un casque vert la glace cède.
Infanterie bleue	On lance 1D et sur un casque bleu, la glace cède.	Cavalerie bleue	On lance 2D et sur un casque bleu, la glace cède.
Infanterie rouge	On lance 2D et sur un casque rouge, la glace cède.	Cavalerie rouge	On lance 3D et sur un casque rouge, la glace cède.

Les créatures sont trop lourdes pour s'aventurer sur la glace sans risque. Si un tir de canon ou d'artillerie touche la cible qui est sur la glace, la glace cède immédiatement.