

Battlelore
Armée naine (version warhammer)

Règles spéciales : Les nains doivent choisir de quels clans ils sont. Soit ::

- du clan de Gaeta
- du clan de Z'hara

Les unités suivantes sont considérées comme des unités de tir indirect.

- Bombarde
- Marteau de Durim
- Tonnerre de Dragon

L'arquebuse suit les règles suivantes :

Type d'arme : Mêlée (bout portant) et jusqu'à 4 cases

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

Avantage offensif : oui sur bouclier à bout portant

Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, les dés ne sont pas réduits. Ne rapporte pas d'arcanes

Les mortiers légers sont armes portatives qui peuvent lancer des grenades :

Type d'arme : Distance de 2 à 3 cases

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

Avantage offensif : Oui sur un bouclier. L'unité ciblée est alors sonnée et ne peut pas bouger au tour suivant.

Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, réduisez de 1 le nombre de dés lancés.

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
Tirailleurs	Infanterie verte	fronde	Ils sont en fait armés de haches qu'ils peuvent lancer.
Guerriers du clan	Infanterie bleu	Épée longue	-
Vétérans de clan	Infanterie rouge	Hache de bataille	-

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Arbalétriers	Archer vert	Arbalète	-

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Nains chevaucheurs de poney	Cavalerie verte	Épée longue	-

Les autres unités de cavalerie sont transformées en unités d'infanterie de couleur équivalente.

- Unités spécialistes

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

D20	Résultats
1-7	Vous pouvez remplacer une unité de tirailleurs par deux unités de mineurs
8-14	Vous pouvez remplacer une unité d'arbalétriers par une unité d'arquebusiers
15-18	Vous pouvez remplacer une unité de vétérans par une unité de gardes
19	Vous pouvez prendre une bombarde.
20	Vous pouvez prendre une unité d'un autre clan.

Les Mineurs Ils sont l'équivalent de la milice chez les nains

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Mineurs	Infanterie verte	Pioche	-

La pioche est équivalente à l'épée courte.

Les gardes

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Gardes	Infanterie rouge	Hallebarde	Intrépide 1

Les arquebusiers

Arquebusiers	Archer vert	Arquebuse	-
--------------	-------------	-----------	---

Bombarde

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Bombarde	Infanterie rouge	Mortier léger	Les bombardes ne donnent pas de soutien et ne peuvent en recevoir. Ils ne lancent que 2D à l'attaque. Ils ne ripostent pas au corps à corps. Ils prennent une perte par drapeau avant de fuir.

Plongeurs bombardier

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Plongeurs bombardier	Infanterie rouge	Mortier léger	Les plongeurs bombardier ne donnent pas de soutien et ne peuvent en recevoir. Ils ne lancent que 2D à l'attaque. Ils ne ripostent pas au corps à corps. Ils prennent une perte par drapeau avant de fuir. Intrépide 1.

Troupes spéciales de Gaeta

- Vous pouvez remplacer une unité verte naine par un observateur d'artillerie.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Observateur	Infanterie verte	Arme improvisée	L'observateur possède une seule figurine et il ne rapporte pas de points de victoire en cas de mort. Il ne peut être la cible d'une attaque à distance. Si une unité de tirs indirect peut voir un observateur et si elle tire une unité ennemie que peut voir l'observateur, l'unité de tir indirect peut relancer un ou plusieurs dés d'attaque

- Vous pouvez remplacer une unité verte naine par des tueurs d'orcs.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Tueurs d'orcs	Infanterie verte	Hache de bataille	Contre une armée composée d'au moins une unité de peaux vertes, les tueurs d'orcs ignorent tous les drapeaux. De plus, dans ce cas, ils doivent attaquer uniquement des unités peaux vertes.

- Vous pouvez prendre un géant des collines ou un élémentaire de pierre.

– Marteau de Durim (niveau 2, créature bleue)

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	Mortier
Dégât	1D/ point de vie de 2 cases à 6 cases
Avantage offensif	Oui. L'unité est sonnée et ne pourra être activée au prochain tour de l'adversaire.
Coup critique	Le mortier n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes du mortier 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 détruit
Projectile enflammée	Coût : 4 arcanes. Le marteau peut relancer les avantages offensifs obtenus pour faire des pertes supplémentaires.

– Enclume de Durim (niveau 3, créature rouge)

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	Mortier
Dégât	1D/ point de vie de 2 cases à 6 cases
Avantage offensif	Oui. L'unité est sonnée et ne pourra être activée au prochain tour de l'adversaire.
Coup critique	L'enclume n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes du mortier 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 détruit
Projectile enflammée	Coût : 4 arcanes. L'enclume peut relancer les avantages offensifs obtenus pour faire des pertes supplémentaires.
Fumigène	Coût : 2 arcanes. L'enclume peut viser un hexagone et le remplir de fumigènes. Un pion fumigène est placé et bloque la ligne de vue. Au début de chacun de votre tour, pour chaque pion fumigène,, un pion fumigène peut être dissipé par le vent si vous obtenez un casque en lançant 1D.

– **Tonnerre de dragon (niveau 3, créature rouge)**

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	Mortier
Dégât	1D/ point de vie de 3 cases à 8 cases
Avantage offensif	Oui. L'unité est sonnée et ne pourra être activée au prochain tour de l'adversaire.
Coup critique	Le mortier n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcane du mortier sont ses points de vie. Il commence avec 4 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
Projectile enflammée	Coût : 4 arcanes. Le marteau peut relancer les avantages offensifs obtenus pour faire des pertes supplémentaires.

Clan de Z'hara

Vous pouvez remplacer deux unités d'arbalétriers ou une unité d'arquebusiers en une unité de nains avec tromblons.

Nains avec tromblons	Archer rouge	Tromblon	Les unités de nains avec tromblons ne contiennent que 3 figurines. Type d'arme : Mêlée (bout portant) et à distance – jusqu'à 2 cases. Dégât : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquée Avantage offensif : Oui sur bouclier à bout portant
----------------------	--------------	----------	---

– Machine à vapeur (niveau 3, créature rouge)

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	2 PA/ case. Elle ne peut entrer dans les terrains boisés, un rempart ou un lieu remarquable.
Retraite	1 case / drapeau
Moral	Intrépide 1. Contribue au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Deux Bras mécaniques
Dégât	1D / 2 PA
Avantage offensif	non
Coup critique	La machine à vapeur n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la machine à vapeur mortier sont ses points de vie. Il commence avec 9 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
Surchauffe	Coût : 1PA Vous pouvez obtenir des PA supplémentaires pour le tour. Pour chaque PA que vous voulez en plus, vous lancez 1D. Sur un casque rouge, la machine à vapeur prend 1 dégât.
Attaque multiple	Coût 2 PA Vous pouvez faire une attaque supplémentaire sur une cible adjacente.

La machine à vapeur possède 1 point d'action (PA) par pion d'arcane (soit 9 au départ). On ne peut alimenter la machine à vapeur avec les pions arcanes de la réserve.

– Machine de Troie (niveau 3, créature rouge)

Quand le joueur choisit de prendre un Machine de Troie, il ne le déclare pas et prend en fait une machine à vapeur. La figurine est la même. Sauf que les bras mécaniques sont inopérants et que les entrailles de la machine renferme en fait 2 unités de guerriers du clan

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	2 PA/ case. Elle ne peut entrer dans les terrains boisés, un rempart ou un lieu remarquable.
Retraite	1 case / drapeau
Moral	Intrépide 1. Contribue au soutien ni ne le reçoit pas.
Arme	Deux Bras mécaniques
Dégât	Spécial
Avantage offensif	non
Coup critique	La machine à vapeur n'est pas touché sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la machine à vapeur mortier sont ses points de vie. Il commence avec 9 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
Ouverture des portes	Deux unités de guerriers du clan peuvent être disposés sur deux cases adjacentes vides. Le joueur récupère deux niveaux pour mettre où il veut dans le conseil (sauf créature).

La machine à vapeur possède 1 point d'action (PA) par pion d'arcane (soit 9 au départ). On ne peut alimenter la machine à vapeur avec les pions arcanes de la réserve.

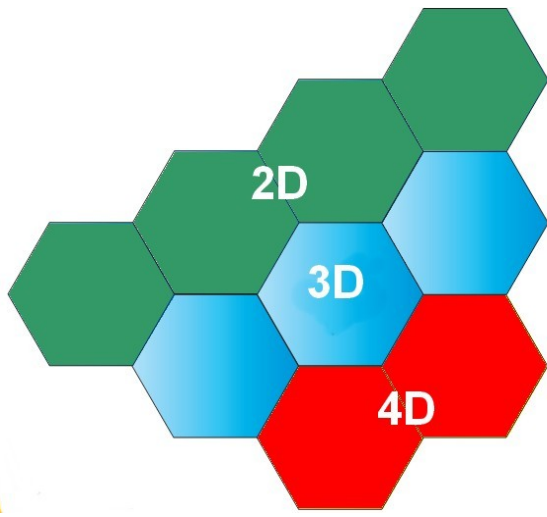
– **Chauve-souris (niveau 2, créature verte)**

Une chauve-souris ne se pose jamais. Elle est toujours considérée en vol. Elle ne peut pas être la cible d'une attaque de corps à corps. Elle ne peut combattre au corps à corps. Elle peut cependant attaquer les unités volantes.

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à quatre cases et combat (vol)
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide 1. Il ne peut donner son soutien ni en recevoir.
Arme	Tromblon
Dégât	2D à 2 cases
Avantage offensif	oui
Coup critique	La chauve-souris est touchée sur une bannière de sa couleur.
Attaque enflammée	Coût : 3 arcanes Vous placez un pion flamme sur chaque unité que vous avez survolé. L'unité en flamme combat avec 2D au maximum et l'unité doit dépenser 1 arcane pour enlever le pion flamme quand elle est activée. Les unités sur les cases d'eau ne peuvent pas prendre feu. Une unité en flamme peut se déplacer sur un cours d'eau pour retirer tous ses pions feu.
Attaque kamikaze	La chauve souris peut lancer une attaque spéciale gratuite. Elle peut s'écraser sur une unité. L'unité subit une attaque de 4D et prend un pion flamme par pion arcane. La chauve-souris est détruite mais ne compte pas comme un point de victoire.

– **Cracheur de plomb (niveau 2, créature bleu)**

Un cracheur de plomb est une unité défensive qui touche les amis comme les ennemies.

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	Canon
Dégât	Spécial. Toutes les unités dans la zone de tir subissent des dégâts. 
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le cracheur de plomb est touché sur une bannière de sa couleur.
Plomb	Le cracheur de plomb dispose de trois pions arcanes. A chaque tir, on enlève un pion arcane.

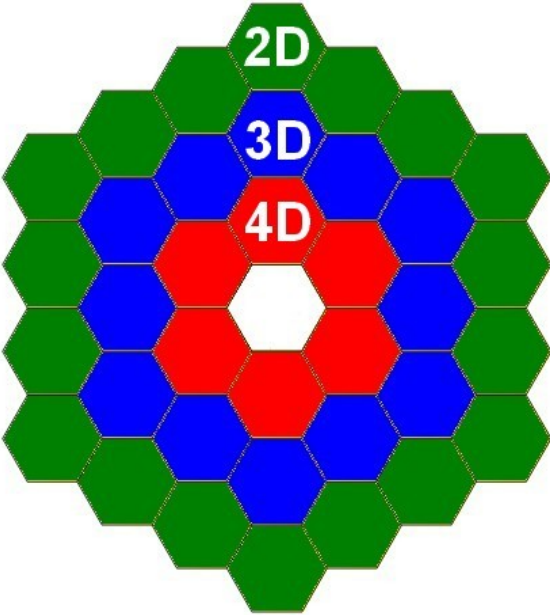
– **Plongeur bombardier (niveau 1, créature verte)**

Un gigantesque dirigeable survole le champ de bataille. Il est tellement haut qu'il n'apparaît pas sur le champ de bataille.

Activation	Doit activé au coût de 3 arcanes.
Déplacement	-
Retraite	-
Moral	-
Arme	Bombardier
Dégât	-
Avantage offensif	-
Coup critique	-
Lâcher de plongeur	Coût : 8 arcanes Une unité de plongeur bombardier est lâchée et peut atterrir sur une case vide. En atterrissant, il lance 4D. Sur un casque rouge, l'unité de plongeur perd une figurine à l'atterrissage.

– **Cracheur de l'enfer (niveau 1, créature rouge)**

Un cracheur de l'enfer est une unité défensive qui touche les amis comme les ennemis.

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	Canon
Dégât	Spécial - Toutes les unités dans la zone de tir subissent des dégâts. 
Avantage offensif	oui
Coup critique	Le cracheur de l'enfer est touché sur une bannière de sa couleur.
Plomb	Le cracheur de l'enfer dispose d'un pion arcane. A chaque tir, on enlève un pion arcane.

- Créatures possibles

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

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	Canon
Dégât	1D/ point de vie à 2 cases
Avantage offensif	non
Coup critique	Le canon n'est pas touché 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 lui. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu le détruit
Lance flamme	Coût : 2 arcanes. Le canon tire un liquide enflammé. Sur un avantage offensif, l'unité visée est détruite.

– **Canon orgue (niveau 2, créature bleue)**

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	Morsure, queue
Dégât	2D / points de vie à 5 cases
Avantage offensif	non
Coup critique	Le canon n'est pas touché 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 lui. Quand il n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu le détruit
Attaque multiple	Coût en arcane : 2 Le canon peut prendre tirer sur plusieurs unités ennemies. Il répartit alors ces dés d'attaque entre les différentes unités.

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

Activation	Normale. Peut être activé hors-zone au coût de 3 arcanes.
Déplacement	Jusqu'à quatre cases et combat (vol)
Retraite	2 cases / drapeau
Moral	Intrépide. Il ne peut donner son soutien ni en recevoir.
Arme	Canon à vapeur.
Dégât	2D à deux cases
Avantage offensif	non
Coup critique	Le gyrocoptère est touché sur la couleur de la bannière.
Canon à vapeur	Coût en arcane : 1 par case visée En se déplaçant, le gyrocoptère peut faire une attaque à 1D sur chaque case qu'il survole.

Magie : les nains ne peuvent mettre des points dans le conseil sur le voleur et le magicien.