

Battlelore
Armée naine (version warhammer)

Règles spéciales : Les nains quand ils combattent des peaux vertes peuvent relancer 1D lors de leurs combats. Une unité de l'armée peut recevoir une pierre de serment. Cette unité devient intrépide 1 et annule les soutiens adverses.

Les nains utilisent des arquebuses :

- Type d'arme** : Mêlée et distance jusqu'à 4 cases
- Dégâts** : Selon la couleur de la bannière de l'unité attaquante
- Avantage offensif** : Oui sur un bouclier à bout portant
- Spécial** : Ne rapporte pas de pions d'arcane.

Liste d'armée

- unités classiques

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Guerriers nains	Infanterie verte	Hache de bataille	-
Longues barbes	Infanterie bleu	Hache de bataille	Intrépide 1
Brise fer	Infanterie rouge	Hache de bataille	Intrépide 1

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

Dans une armée naine, il n'y a pas de cavalerie. Toutes les unités de cavalerie sont remplacées par des troupes à pieds.

- Unités spécialistes

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

D20	Résultats
1-5	Vous pouvez remplacer une unité de nains par une unité de tueurs nains de même couleur.
6-16	Vous pouvez remplacer une unité d'arbalétrier par une unité d'arquebusier
17-19	Vous pouvez remplacer une unité de guerriers nains par une unité de mineurs
20	Vous pouvez remplacer une unité de votre choix par une unité d'ingénieur.

Les tueurs nains: Les tueurs sont des nains qui combattent seuls.

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Tueur de troll	Infanterie verte	Hache de bataille	Il n'y a qu'une seule figurine. Ils lancent 2D de plus quand ils attaquent une créature. Les tueurs ignorent les drapeaux et les avantages offensifs adverses.
Tueur de géants bêtes	Infanterie bleu	Hache de bataille	
Tueur de dragons	Infanterie rouge	Hache de bataille	

Les tireurs à distance:

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Arquebusiers	Archer vert	Arquebuse	-

Les mineurs

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Mineurs	Infanterie verte	Pioche	Les mineurs ne sont pas obligés d'être placés sur la carte. Ils peuvent venir en creusant dans n'importe quelle case du plateau. Au premier tour, ils peuvent surgir sur un 4+ sur 1D6. Au deuxième tour, sur un 3+. A tous les tours suivants, sur un 2+.

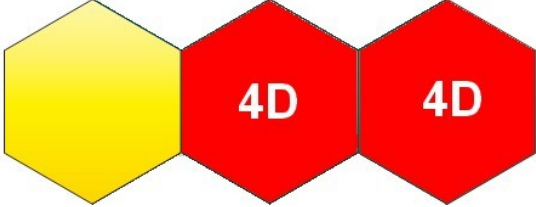
La pioche est équivalente à une épée courte.

L'ingénieur

Nom de l'unité	Couleur de l'unité	Arme	Règles spéciales
Ingénieurs	Infanterie verte	Épée courte.	Une unité d'ingénieur adjacente à une unité d'artillerie lui permet de lancer 1D supplémentaire.

- 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	Spécial. Pour chaque point de vie en moins, le canon lance 1D en moins. 
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 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	Canon multiple
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. Les unités doivent être adjacentes et visibles.

– **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 1. 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.

– **Baliste (niveau 2, créature verte)**

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	Flèche
Dégât	1D/ point de vie à 6 cases
Avantage offensif	oui
Coup critique	La baliste n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la baliste sont ses points de vie. Elle commence avec 2 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit
Volée de flèche	Coût : 3 arcanes. La baliste peut retirer mais elle perd un arcane sauf si elle obtient au moins une touche.

– **Catapulte (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	Pierre
Dégât	1D/ point de vie à de 3 cases à 6 cases
Avantage offensif	non
Coup critique	La catapulte n'est pas touchée sur un avantage offensif. Les pions arcanes de la catapulte sont ses points de vie. Elle commence avec 2 pions et en perd 1 à chaque fois qu'un casque bleu est obtenu contre elle. Quand elle n'a plus de pions arcane, un dernier casque bleu la détruit
Tir en cloche	Coût : 3 arcanes La catapulte peut tirer sur une unité qu'elle ne voit pas.

– **Canon (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	boulet
Dégât	1D/ point de vie 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
Mitraille	Coût : 3 arcanes Le canon touche sur un bouclier si la cible est sur une case adjacente.

Magie :

Les nains ne peuvent mettre des points dans le conseil sur le voleur et le magicien.

Les nains peuvent mettre des niveaux dans les runes. Une unité ne peut recevoir qu'une rune majeure et une rune mineure.

Pour un niveau dépensé, le joueur reçoit une rune majeure de son choix ou deux runes mineures. L'artillerie ne peut recevoir que des runes d'ingénierie.

Runes d'arme

Rune majeure de Skalf marteau noir	L'unité touche sur un avantage offensif
Rune majeure de brisante	Si l'unité touche un héros qui possède une arme magique, l'arme est détruite.
Rune majeure de vol	L'unité possède le vol.
Rune de force	L'unité lance 1D de plus contre les créatures.
Rune de Rancune	Le joueur désigne secrètement une unité adverse. L'unité qui possède la rune combat avec 1D de plus contre cette unité désignée.
Rune de feu	L'unité effectue des attaques enflammées.
Rune de vitesse	L'unité peut se déplacer d'une case de plus mais ne peut pas combattre.

Runes d'armure

Rune majeure d'acier	Les unités adverses attaquent cette unité avec 1D de moins.
Rune majeure de robustesse	L'unité gagne une figurine supplémentaire.
Rune d'écran	L'unité ne peut être prise pour cible par une attaque à distance si elle est située à plus de 3 cases.
Rune de résistance	L'unité peut faire relancer 1D à l'adversaire lors de l'attaque.
Rune de préservation	Les avantages offensifs contre lui sont ignorés

Étendards runique

Rune majeure de Valaya	Toute unité adjacente à l'étendard ainsi que l'unité portant l'étendard ne peuvent être attaquées par la magie sauf si l'adversaire dépense 2 arcanes de plus.
Rune majeure de peur.	L'unité provoque la peur.
Rune de Strollaz	Ne sert qu'une fois. Toutes les unités dans un rayon de 2 cases de l'unité peuvent se déplacer d'une case. Ce mouvement est effectué après le déploiement.
Rune de courage	L'unité ignore les drapeaux contre elle.

Rune d'ingénierie

Seules l'artillerie peut recevoir ces runes.

Rune majeure de défense	Une unité d'artillerie compte un point de vie de plus. Ce point ne sert pas pour faire plus de dégât.
Rune majeure de camouflage	Les tirs subits par l'artillerie font un dé de moins de dégât.
Rune majeure d'immolation	Le joueur peut faire exploser le canon le détruisant et toutes les unités adjacentes au canon subissent une attaque de 4D qui touchent sur le casque et sur un bouclier.
Rune de forge	L'unité peut relancer un dé lors d'une attaque.