Aide de jeu pour Battlelore par DCDP

Préparation:				
Se référer au scénario pour implantation ou choisir mode Impromptu ou Organisé:	**Impromptu:**	Choisir le scénario et placer le Terrain comme prévu.		
		Chaque Joueur prend l'un des sets A, B ou C de son camp, mélange et pioche 4 cartes.		
		Affilier les 3 premières aux zones du plateau, face cachée. La 4e est en Réserve.		
		Révéler les cartes du plateau et déployer Unités.	Ne pas déployer une Unité sur un Terrain Infranchissable. Au choix: sur dernière ligne ou ne pas	
		Le Joueur avec le + de Bannières Vertes commence (ou aux Dés).		
		2d Joueur, puis 1er Jr, place 2 Unités au choix proposées par la Réserve (4e carte) sur la dernière		Si dernière ligne occupé, pas de déploiement.
		Faire son Conseil de Guerre en n'oubliant pas s'il y a une Créature.		
		Finir préparation comme normal.		
	Organisé:	Choisir le scénario et placer le Terrain comme prévu.		
		Chaque Joueur prend 2 pions de Levée Féodale vertes, 2rouges et 2 bleus.		
		Chaque Jr choisit 2 sets (tous camps), mélange et pioche 4 cartes.		
		Affilier les 3 premières aux zones du plateau, face cachée. La 4e est en Réserve.		
		Révéler les cartes du plateau et déployer Unités.	Ne pas déployer une Unité sur un Terrain Infranchissable. Au choix: sur dernière ligne ou ne pas placer.	Si pas d'Unités dispo, mettre 1 pion Levée à la place. Si plus de pions, pas de déploiement.
		Le Joueur avec le + de Bannières Vertes commence (ou aux Dés).		
		2d Joueur place 2 Unités au choix proposées par la Réserve (4e carte) sur la dernière ligne		Si dernière ligne occupé, pas de déploiement.
		Puis 2d Jr remplace 2 pions Levée par n'importe quelles unités de même Couleur ou inf. (Rouge>Bleu>Vert)		
		1er Jr place à son tour 2 Unités de Réserve et remplace 2 pions Levée.		
		Faire son Conseil de Guerre en n'oubliant pas s'il y a une Créature.		
		Choisir et jouer 2 cartes Spécialiste, 1 chacun son tour.	Si Aventure Fantastique, pas de cartes avec symbole Arcane.	
		Finir préparation comme normal.		
Si Conseil de Guerre:	Placer Fiche du Conseil de Guerre avec un jeton par niveau précis, par type de conseiller.			
	Commandant:	Main de départ = 3 cartes Commandement +1/Niv. ; si pas de Commandant, 3 cartes.		
	Sorcier, Brigand, Clerc et Guerrier:	Main de départ = 1 carte Arcane + 1 pion Arcane, par Niv du Conseiller le plus haut.		
		Trier et séparer les cartes Arcane par type, puis pour chaque Conseiller dans les 2 camps prendre 14 cartes, pour chaque Conseiller dans un seul camp en prendre 8, et pour chaque Conseiller absent dans les 2 camps en prendre 5. Défausser le reste face cachée dans la boîte.		
		Mélanger le tout et en distribuer 4 à chaque joueur pour n'en garder que la Main de Départ. Constituer une pioche de l'excédent.		
	Si Conseiller Niv 3:	Fournir le Lieu Remarquable correspondant (sauf si les 2 joueurs ont le même conseiller Niv3, hors Commandant)		
		Sorcier: Pentacle Magique; Brigand: Repaire de Brigand ou Passage Secret; Guerrier: Camp d'entraînement.		
		Placer le Lieu Remarquable sur la 3e ou 4e Rangée de cases du côté du joueur. Bastion sur case avec Unité.		
		Effet uniquement pour le Propriétaire du Lieu Remarquable.		
	Si carte Arcane jouée sans Conseiller au Conseil de Guerre, coût = +3 pions Arcane et jouée en Niv1.			

Si Héros: (1/2)	**Préparation:**	Choisir un Nom, une Classe et prendre le Fig correspondante.		
		Reporter Armes, Dégâts Infligés et Points de Vie (Crânes) selon la Classe.	Commandant Épée-1D+4PV; Guerrier Épée-2D+5PV; Brigand Épée-1D+5PV; Sorcier Bâton-1D+3PV; Clerc Masse d'arme-1D+3PV.	
		Choisir une carte Compétence lié à la Classe (Recommandées: Commandant/Cavalier; Guerrier/Pourfendre; Brigand/Larcin; Sorcier/Boule de foudre; Clerc/ Remède à base de Plantes).		
		Piocher 3 cartes Artéfact (si inappropriée, éliminez et repiochez), en choisir 1 et la marquer.		
	Déploiement:	Présence du Maître des Arcanes de même Classe au Conseil de Guerre.		
		Avant le 1er Tour, le joueur ayant l'initiative commence.		
		Placé sur un Hex comportant une Unité Alliée correspondant à son mouvement (à pied ou monté).		
	Durant la partie:	Définir son rôle:	**Champion** (seul): activation seul ou pour rejoindre sans combattre une Unité.	
			Chef Militaire (accompagné d'une Unité): activation avec l'Unité ou pour se séparer de l'Unité	Une activation pour le départ du Héros OU deux activations pour Départ du Héros et activation de la troupe.
	Déplacement: Restrictions particulières par rapport aux Terrains:	Si à pied, 2Hex+C	Si monté, 4Hex+C	Si accompagné, selon l'unité associée.
		Champion:	Peut traverser un Hex occupé par unité alliée (même si Créature ou Héros).	
			Peut s'arrêter dans un Hex occupé par une unité ou Héros au déplacement compatible.	
			Ne peut s'arrêter sur un Hex avec unité ennemie ou Champion ou unité alliée au déplacement incompatible.	
			Peut battre en retraite du côté de son camp mais ne participe plus à la partie.	
			Unité alliée peut s'arrêter ou retraiter sur un Hex avec Champion si pas de Chef Militaire et si déplacement compatible (sans appliquer la totalité des retraites).	
		Chef Militaire:	Doit suivre son unité associée;	
			Peut se séparer de l'unité pour rejoindre une autre unité compatible lors du même mouvement.	
	Combat:	**Champion**: selon sa fiche.	Peut résoudre des actions complémentaires comme une unité normale.	S'emparer d'une position: le Champion doit être à pied.
				Faire une poursuite: le Champion doit être monté.
			Malus face à une unité montée (1 touche Jaune ignorée)	
		Chef Militaire: selon l'unité associée.		
		Pas de limite de dés d'attaque si Bonus lié à un Artéfact ou une Compétence.		
	Test de blessure:	À faire si:	le **Champion** reçoit un coup Jaune (même monté) en Mêlée (sauf s'il combat un Champion ennemi).	
			le **Chef militaire** si sa troupe associée reçoit un coup touché Jaune.	
			le **Chef militaire** si le porte-bannière de la troupe associée est éliminé.	
			le Héros est blessé par un Trésor piégé.	
			le Héros ou son unité subit un coup touché "Magie".	
		Test: l'Adversaire lance 1D par symbole Magie ou Touché obtenu lors du Combat, plus 1D si l'unité associée a été éliminée.	Si Touche obtenue, Héros blessé, retiré du champs de bataille et placé sur le tableau de victoire adverse.	**Cartes Artéfacts:** les cartes visibles sont défaussées et les cachées sont gardées sous la fiche du Héros.
				Blessé par une unité ennemie sans Chef Militaire: Gain d'un point d'Arcane sur cette unité; Possibilité de dépenser ce point d'Arcane pour se **Déplacer** d'un hex suppl. (déplacement ou retraite), pour **Combattre** avec +1D, ou **Ignorer** un drapeau.
	Mort d'un Héros:	À chaque Blessure, rayer un Crâne.	Le Héros pourra être déployé à la prochaine bataille.	
		Si tous les Crânes sont rayés, le Héros est mort et ne peut plus être déployé.		

Si Héros: (2/2)	**Retraite:**	**Champion**:1 à 3Hex	Respecter les règles classiques et les limitations de terrain.	
			Peut traverser un Hex occupé par une unité (alliée ou ennemie) même si un Hex libre.	Si unité ennemie, l'unité ennemie peut effectuer une Attaque en mêlée.
			Doit s'arrêter sur Hex franchissable ou compatible.	
			S'il survit à une Mêlée et ne doit pas faire une retraite, il peut retraiter au lieu de riposter.	
			Retraite possible hors plateau par son côté si mouvement disponible.	Pas de gain pour l'adversaire; Départ définitif de la partie.
		Chef Militaire: avec son unité.	En cas de blocage, toutes les pénalités sur l'unité, pas sur le Chef.	
			Si perte du Porte-bannière, Test de blessure pour le Chef (devenu Champion).	Retraite si survit.
	Trésors:	Le Héros doit s'arrêter sur un Hex avec pion trésor.	Combattre ou Fouiller.	Pas de Fouille si unité ennemie adjacente.
	Cartes Artéfacts (6 max):	Si carte non compatible avec Rôle, en piocher une autre.	Vert/Tous; Jaune/Champion; Bleu/Chef militaire.	
		Pour gagner une carte Artéfact:	Lors de la création du Héros (1 sur 3 piochées).	
			Lors d'une Aventure (Quête ou Blesse un Héros ennemi; 1 carte).	
			Après une Aventure (pour tous les Héros participants).	
		Pour utiliser des cartes Artéfacts, en choisir deux pour la partie.		
	Comptétences (3 max):	Une carte Compétence en rapport à sa classe à la création du Héros.		
		Une carte Compétence contre 5 pions XP; Gain d'1 pion XP quand:	un Héros blesse un autre Héros.	
			un Héros bat une Créature.	
			un Héros accomplit une Quête (selon scénario).	
			un Héros gagne une carte Artéfact "Expérience".	
			à la fin d'une Bataille, pour tous les Héros.	
		Annoncer actes du Héros et ses conséquences avant usage des Compétences.		
	Actions après Bataille:	Échanger ou Rançonner le Retour des Héros:	Échanger les Héros prisonniers intégralement.	
			Rançonner: un seul camp possède un Héros en point de victoire	Retour contre 1 pion Trésor; si pas de pion Trésor, - 1 Crâne.
		Butin de Guerre:	Tous les Héros encore sur le Champs de bataille gagnent 1 pion Trésor.	Pas pour les Héros capturés ou sortis.
		Gagner de l'XP:	Tous les Héros gagnent 1 pion d'XP.	Même ceux capturés ou sortis.
		Acheter des cartes Artéfacts:	1 carte contre 5 pions Trésor.	
		Piocher des cartes Artéfacts (le vainqueur en premier) et n'en garder qu'une seule; 1 pour chacun des cas suivants:	Participation à la Bataille	
			Présent sur le Champs de Bataille.	
			Héros dans le camp vainqueur.	
			Échange contre deux cartes Artéfacts déjà en possession (répétition possible).	
			Échange contre deux pions XP déjà en possession (répétition possible).	
		Monter de niveau:	1 carte Compétence contre 5 points d'XP.	3 Compétences + 3 XP = Conseil de guerre.
		Mettre à jour la fiche du Héros.		
	Héritage du Héros: entré dans le Conseil de guerre.	Le Héros échange tous ses pions XP, Compétences et Artéfacts contre le pion Conseiller de la Classe du Héros.	**Plus de gains d'XP et de pions Trésor.**	
		Au début d'une Bataille:	Placer pion Conseiller sur l'emplacement du Conseil de guerre.	Cela augmente le niveau du Maître des arcanes.
		Si 5 défaites pour le Héros, il quitte le Conseil de guerre.	Le Héros passe à l'Académie: le nouveau Héros du joueur commencera avec 2 cartes Artéfacts (1 provenant de la liste du ancien Héros et 1 choisi normalement).	

Phase de Jeu			
Choix de la Carte	1 Carte de Commandement et en appliquer l'effet.		
	Si Héros, clairement définir son rôle: Champion (seul) ou Chef Militaire (accompagnant une Unité).		
Déplacement	Toutes les unités en même temps		
Combat	Après tous les déplacements.		
	Touches sur faces colorées correspondantes à l'unité ciblée.		
	Si "Bouclier", se référer à l'unité attaquante.		
	Si "Arcane", effet spécial ou piocher un pion Arcane à placer dans son gobelet.		
	Si "Retraite", reculer d'une case par "Retraite" hors effet de terrain.	Si bloquée (terrain infranchissable ou occupé), -1 unité par "Retraite".	Soutien: si 3 unités alliés sont adjacentes, elles sont INTREPIDES.
	Actions Complémentaires:	Conquête (Offensif): si Hex libéré (unité détruite ou retraite), possibilité de prendre l'Hex.	
		Poursuite: (Offensif, Cavalerie) prendre position sur l'Hex libéré ou le suivant (déplacement 1 ou 2Hex). Si au contact de l'Unité en fuite ou d'une autre, Attaque bonus en Mêlée et Conquête possibles.	
		Riposte (Défensif): après résolution d'une attaque par hex adjacent, si l'unité ciblée est INTREPIDE et a maintenu sa position (toutes raisons), possibilité de Riposte (Combat) par l'unité ciblée. Pas de Conquête ou de Poursuite.	
Piocher Cartes	1 carte Commandement.	Main max désigné dans le scénario.	
	Si Arcane, au choix et à préciser avant acte: 2 cartes Arcane et en conserver une, ou 1 Arcane et 1 pion Arcane, ou 2 pions Arcane.	Main max = nb de Niv du Conseiller le plus haut +1.	Défausser le surplus.

Règles Spéciales:			
Appel à l'aide:	Unité "Appel à l'aide" et Unité Alliée adj. doivent être activées et adjacentes à l'Unité Ennemie. Lancer les dés d'attaque des 2 UA en simultané.	Unité "Appel à l'aide" considérée comme Attaquante donc seule à supporter toute riposte et perte.	Tout bonus ou malus est effectif à chaque Unité Alliée.
Attaque de feu (Unité en Vol):	Payer 3 Arcane avant vol de la Créature.		
	Placer 1 pion Souffle rouge sur chaque Unité ennemie survolée, sauf si Unité sur Gués ou Ruisseaux franchissables, puis lancer 4D pour chaque.		
	Placer 1 pion Feu pour chaque Arcane aux dés.		
	Unité Enflammée se déplace d'1Hex max, combat avec 2D max et prend 1 touche à chaque tour de son camp.		
	Si Unité activée, Pion Feu pouvant être défaussé pour 2 pions Arcane (par pion) ou si elle s'arrête sur Gués ou Ruisseaux franchissables..		
Attaque de poison (Unité en Vol):	Payer 1 Arcane avant vol de la Créature.		
	Placer 1 pion Souffle vert sur chaque Unité ennemie survolée, puis lancer 2D pour chaque.		
	Placer 1 pion Poison pour chaque Arcane aux dés.		
	Unité Empoissonnée prend 1 touche pour tout Arcane obtenu contre ou par elle.		
	Si Unité activée, Pion Poison pouvant être défaussé pour 2 pions Arcane (par pion).		
Concentration:	Possibilité de transformer un Arcane aux dés en pion Arcane en vue d'une utilisation complémentaire avec un prochain lancer de dés. Quantité max = la		
Coup critique:	Lancer 1er jet et ne garder que les dés touchants (Couleur et Bouclier).		
	Relancer ces dés et coup réussi que sur Couleur (pas Bouclier).		
Créature:	Possibilité de l'activer hors zone pour 3 pions Arcane. Bénéficie de la Concentration. Tuée uniquement sur Coup Critique. Intrépide avec obligation d'ignorer. Soutien mais ne peut être soutenu.		
	Piétine les unités qui bloquent sa retraite:	Retraite de 2 cases par Drapeau.	
		Si Retraite bloquée, Test Coup Critique (1D par Hex non parcouru), puis chaque Unité bloquante perd 1 Fig.	
	Si éliminé, fournir un pion Arcane en récompense uniquement pour l'Unité gagnante (usage pour +1Hex pour MVT ou Retraite, CBT+1D ou Ignoré 1 Drapeau).		

Dragon:	Vol: atterrit sur une case vide; si "Toile" ou "Paralysie", chute au sol avec Coup Critique et Retraite d'1Hex si Unité sur Hex.
	Moral: Intrépide non obligatoire, retraite de 3 Hex par Vol jusqu'à Hex vide.
	Coup Critique: Test 1D sur 2 Touches, +1D par Touche supp.
	Eliminé: 2PV + 1 pion Arcane.
En déroute:	2Hex + test de panique. Test de panique: 1D par case traversée. -1fig par face correspondante.
Frénésie:	Relance des Boucliers aux dés pour nouvelles touches ou Drapeau, jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de Bouclier.
Givre (Unité en Vol):	Payer 2 Arcane avant vol de la Créature.
	Placer 1 pion Souffle bleu sur chaque Unité ennemie survolée, puis lancer 3D pour chaque.
	Placer 1 pion Givre pour chaque Arcane aux dés.
	Unité Givrée ne peut se déplacer, combat avec 2D max et si Retraite subisse touche à la place.
	Si Unité activée, Pion Poison pouvant être défaussé pour 2 pions Arcane (par pion).
Intrépide:	Ignore 1 Drapeau.
Peur:	Toutes les touches (Casques et Boucliers) sont des Drapeaux.
	N'agit pas sur une Unité qui ignore tout Drapeau.
Recul:	Pour chaque Arcane obtenu aux dés, Cible retraite de 2 cases.
Régénération:	Tout Arcane aux dés rapporte un pion Arcane à la Créature jusqu'à son max de PV.
Résistance:	Immunisé contre les Boucliers.
Roublardes:	Riposte: cette Unité peut riposter si non éliminée ou si pas de retraite, ou si bloquée (après élimination des pertes).
	Champion: toute Unité avec arme à distance ou n'ayant pas d'Avantage Offensif fait tester en blessure le Champion si Bouclier obtenu.
	Combat à distance: Unité avec armes à distance récupèrent pions Arcane en Mêlée uniquement.
Ruée Gobeline:	Possibilité de se déplacer de 2 cases pour attaquer une unité ennemie en mêlée. Combat obligatoire.
Saccage:	Toute Unité adjacente doit lancer 2D si retraite de l'Unité "Saccage". Touche sur Couleur de l'Unité adjacente.
Secousse:	Toutes Unités adjacentes doivent faire une retraite d'1 case pour chaque Arcane (Défenseur puis Attaquant).
Séisme:	Perte d'1 fig pour toutes Unités adjacentes et retraite tel une Secousse.
Toile:	Si 1 Arcane aux dés, placer pion Toile et unité ennemie ne peut se déplacer, combattre et subit une touche pour tout Drapeau.
	L'unité ennemie peut se libérer pour 1 pion Arcane si Activée.
Venin:	Si résultat d'attaque comporte 1 touche + 2 Arcane.
	Placer pion Venin sur Unité ennemie. Par la suite, toute Arcane produite lors de n'importe quelle attaque vaut une touche.

Tableau des Unités

RACE	UNITES	LOGO	FIGS	ACTIVATION			PORT.	COMBAT			AVANTAGE OFFENSIF	REGLE SPECIALES
GOBELINS	ARCHERS		4	2M+C			4Hex	2D			Aucun	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Si déplacée au même tour, -1D.
	CAVALERIE AUTRUCHES		3	4M+C	3M+C		3Hex	2D	3D		Aucun	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 2 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE. Pas de pion Arcane si Arcane.
	CAVALERIE HYENES		3		3M+C		1Hex		3D		+1 touche	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 3 Cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	CAVALERIE LEZARDS		3	4M+C			1Hex	2D			+1 touche	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 2 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	FANTASSINS		4	2M+C	1M+C ou 2M	1M + C	1Hex	2D	3D	4D	+1 touche	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier.
	FRONDEURS		4	2M+C			2Hex	2D			Aucun	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Si non bougés, +1D au CBT.
	HALLEBARDIERS		4	2M+C			1Hex	2D			+1 touche	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Riposte +1D.
	ORCHESTRE		4*	2M+C			1Hex	2D			Aucun	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. *Composée d'1 Grosse Caisse et de 3 TAMBOURS. Offre le Soutien à toute Unité alliée dans la même Section. Si 2 Orchestres dans la même Section, toute Unité Alliée est Intrépide.
	PIQUIERS		4			1M + C	1Hex			4D	+1 touche	RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier.. En Riposte si Intrépide, +1D.
	TAMBOUR		1 sur 4	SELON L'UNITE A LAQUELLE IL EST AFFECTE								RUEE GOBELINE. EN DEROUTE. Rend Intrépide son Unité d'Infanterie et ignore 1 Drapeau supp. (soit 2). 1 seule Fig par Unité hors Orchestre.
HOMMES	ARCHERS (Standard)		4	2M+C			4Hex	2D			Aucun	Si déplacée au même tour, -1D au CBT.
	ARCHERS (Arc.Long)		4	2M+C			4Hex	2D			+1 touche (sauf à 1Hex)	Si déplacée au même tour, 1D au CBT.
	CAVALERIE		3		3M+C	2M+C	1Hex		3D	4D	+1 touche	Possibilité de POURSUITE jusqu'à 2 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	CHEVALIERS Pied Epée Longue		3			1M + C	1Hex			4D	+1 touche	INTREPIDE. Ignore 1 Bouclier contre lui. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 1 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	CHEVALIERS Montés avec Lance		3			2M+C	1Hex			4D	+1 touche	INTREPIDE. Ignore1 Bouclier contre lui en Mêlée. Si carte Commandement "Charge de Cavalerie", +2D. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 2 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	CHEVALIERS Montés Epée Long.		3			2M+C	1Hex			4D	+1 touche	INTREPIDE. Ignore 1 Bouclier contre lui en Mêlée. Possibilité de POURSUITE jusqu'à 2 cases +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE.
	CRANEQUINIERS		4		1M+C ou 2M		3Hex		3D		+1 touche (sauf à 1Hex)	Si déplacée au même tour, 1D au CBT.
	HALLEBARDIERS		4			1M + C	1Hex			4D	+1 touche	Av Off même sur Cavalerie. En Riposte, +1D.
	INFANTERIE		4	2M+C	1M+C ou 2M	1M + C	1Hex	2D	3D	4D	+1 touche	Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier.
	PIQUIERS		4		1M+C ou 2M		1Hex		3D		+1 touche	Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier. En Riposte, +1D.
	SONNEUR DE COR		1 sur 4	SELON L'UNITE A LAQUELLE IL EST AFFECTE								APPEL A L'AIDE.

Aide de jeu pour Battlelore par DCDP.

RACE	UNITES	LOGO	FIGS	ACTIVATION			PORT.	COMBAT			AVANTAGE OFFENSIF	REGLE SPECIALES
NAINS DE FER	ARBALETRIERS		4	2M+C			3Hex	2D			+1 touche (sauf à 1Hex)	INTREPIDE. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux. Si déplacée au même tour, combat avec -1D.
	ARBALESTIERS		4		1M+C ou 2M		3Hex		3D		+1 touche (sauf à 1Hex)	INTREPIDE. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux. Si déplacée au même tour, combat avec 1D.
	BALLISTE		2+2*	2M ou C			5Hex	2D			+1 touche (sauf à 1Hex)	INTREPIDE. Composition figs: 2 Balistes + 2 Arbalétriers. Si Déplacée, pas de CBT. Si touché, retirer 1 Baliste et 1 Arbalétrier. Si Retraite, Unité éliminée. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	CHEFS DE CLAN		4		2M+C		1Hex		3D SPECIAL		+1 touche	INTREPIDE. Lance +1D quand l'Unité est complète. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	CHEVAUCHEURS D'OURS		4			2M+C	1Hex			4D	+1 touche + Spécial	INTREPIDE. FRENESIE. Poursuite d'1Hex + 1 Attaque en mêlée, mais pas de Conquête. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	CORNEMUSE		4	2M+C	1M+C ou 2M	1M + C	3Hex	2D SPECIAL	3D SPECIAL	4D SPECIAL	+1 touche SPECIAL	INTREPIDE. La Cornemuse est une Arme à Distance. Toute touche instille la PEUR. Impuissants contre toute Unité ignorant tous les Drapeaux. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	FANTASSINS		4		1M+C ou 2M	1M + C	1Hex		3D	4D	+1 touche	INTREPIDE. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier.
	GUETTEUR		+1*	SELON L'UNITE			+1Hex	+1D si Cbt à Distance			SELON L'UNITE	Composition figs: ajoutée à une Unité avec Armes à distance mais ne compte pas dans l'Unité. Si pertes, retiré avec dernière fig de l'Unité.
	PIQUIERS		4		1M+C ou 2M		1Hex		3D		+1 touche	INTREPIDE. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier. En Riposte, +1D. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	PORTEURS DE HACHE		4		1M+C ou 2M		1Hex		3D		+1 touche + Spécial	INTREPIDE. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier (hors relance). Si Bouclier(s) obtenu(s), relancer 1D(seul). Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
	VACHERS		3		2M+C		1Hex		3D		+1 touche	Possibilité de POURSUITE jusqu'à 1 Case +1 combat contre unité adjacente + CONQUÊTE. Ne sont pas Intrépides. Si activée par "Charge de Cavalerie", 3M+C. Si Soutien, ignore jusqu'à 2 Drapeaux.
CREATURES (sauf indication contraire: activable hors zone pour 3 Arcanes, INTREPIDE (obligatoire), Soutien mais n'est pas soutenue, PIETINE, Retraite 2cases/Drapeau, Mort sur COUP CRITIQUE)	ARAIGNEE GEANTE		1	4M+C			1Hex	2D			+1 touche	TOILE(1A) et VENIN(2A).
	ARAIGNEE VEUVE BLEUE		1		3M+C		1Hex		3D		+1 touche	TOILE(1A) et VENIN(2A).
	DRAGON DE FEU		1	2M+C(Mêlée) ou 2 à 4M +Souffle			1Hex			4D	+1 touche	DRAGON. ATTAQUE DE FEU. Coup critique: les 2 premières touches faire un test de 1D, +1D par touche supplémentaire. Retraite: 3Hex/Drapeau, peut ignorer 1 Drapeau.
	DRAKE DE GLACE		1	2M+C(Mêlée) ou 2 à 4M +Souffle			1Hex		3D		+1 touche	DRAGON. GIVRE. Coup critique: les 2 premières touches faire un test de 1D, +1D par touche supplémentaire. Retraite: 3Hex/Drapeau, peut ignorer 1 Drapeau.
	ELEMENTAIRE DE PIERRE		1			SPECIAL	1Hex			4D	+1 touche	Pas de MVT à s création. SECOUSSE(1A) et SEISME(2A); Déplacement: 1 pion Arcane par case sans limite; Ignore les restrictions de Terrain (Déplacement et Combat) et tous les Drapeaux donc pas de Retraite.
	ELEMENTAIRE DE TERRE		1		SPECIAL		1Hex		3D		+1 touche	SECOUSSE(1A) et SEISME(2A); Déplacement: 1 pion Arcane par case sans limite; Ignore les restrictions de Terrain (Déplacement et Combat) et tous les Drapeaux donc pas de Retraite.
	GEANT DES BOIS		1	2M+C			1Hex	2D			+1 touche + Frénésie	RECUL. FRENESIE. Ignore Terrain Boisé (MVT et CBT). Capacité spéciale sur Antre des Bois.
	GEANT DES COLLINES		1		1M+C ou 2M		1Hex		3D		+1 touche + Frénésie	RECUL. FRENESIE. Capacité spéciale sur Carrière.
	HYDRE		1		2M+C		1Hex		1D+1D par tête		+1 touche	Pas de Coup Critique, retrait d'1 Tête par Couleur. Pour un résultat Arcane de l'Hydre, possibilité de remplacer une tête perdue par une double tête.
	OGRE		3			1M+C	1Hex			4D	+1 touche + Frénésie	FRENESIE. RESISTANCE. SACCAGE. Retraite: Non Intrépide (sauf si Soutien) et 1Hex/Drapeau. Attaque contre Cavalerie, Cavalerie ignore 1 Bouclier.
	TROLL		1		1M+C ou 2M		1Hex		6D		Aucun	REGENERATION. User 2 pions Arcane comme PV. Touché sur Couleur pour chaque pion Arcane puis pour le tuer. N'est pas touché sur Bouclier.
	WYVERN DES BOIS		1	2M+C(Mêlée) ou 2 à 4M +Souffle			1Hex	2D			+1 touche	DRAGON. ATTAQUE DE POISON. Coup critique: les 2 premières touches faire un test de 1D, +1D par touche supplémentaire. Retraite: 3Hex/Drapeau, peut ignorer 1 Drapeau.

Tableau des Terrains

Terrain	LDV	MVT	DEF	OFF	MVT + CBT	Règles Spéciales
ANTRE DES BOIS	Ø	STOP	2D Max	2D Max	OK	Si Géant des Bois est sur Antre, il peut lancer 3D jusqu'à 3Hex mais touche que sur Couleur.
BASTION	Ø	STOP	2D Max	2D Max	Ø	Possible pour les 2 Joueurs; à placer sur une case avec 1 Unité; Unité présente est INTREPIDE; si conquis, Adversaire défausse au hasard une carte Commandement; Propriétaire joue avec une carte en moins jusqu'à reconquête.
BOIS	Ø	STOP	2D Max	2D Max	OK	-
CAMP ENTRAINEMENT	Ø	STOP	2D Max	2D Max	Ø	Unité présente est INTREPIDE; Dépenser une activation pour améliorer d'1 Niv la bannière de l'Unité sur le Camp. Une fois fait, retirer la tuile Camp et l'Unité pourra se déplacer et combattre au prochain tour.
CARRIERE	OK	-	2D Max	3D Max	OK	Si Géant des collines est sur Carrière, il peut lancer 3D jusqu'à 3Hex mais touche que sur Couleur.
CERCLE D'INVOCATION	OK	-	-	-	OK	Unité activé sur le Cercle peut lancer ses dés de Mêlée pour obtenir 1 Arcane. Elémentaire de Pierre placé sur un Hex adjacent et retrait de la tuile Cercle.
CIMETIERE	Ø	STOP	-	-	Ø	Retraite d'une Unité sur ou adjacente: retrait de 2Hex et Test de panique.
COURS D'EAU	OK	Ø	-	-	-	-
FALAISE	Ø	Ø	2D Max	3D Max	OK	Ligne de vue dégagée depuis Falaises ou Surélevés adjacents; Infranchissable du côté à pic; Combat impossible côté à pic si Unité adjacente sinon attaque subie à 2D Max.
GUE	OK	STOP	-	2D Max	OK	Conquête et Poursuite possible.
HUTTE DE SORCIERE	Ø	SPECIAL	2D Max	2D Max	Ø	MVT: Stop pour Infanterie et Interdit pour Montée ou Créature. Ignore 1 Drapeau.
MARAIS	OK	STOP	2D Max	2D Max	OK	-
MARE BENITE	OK	STOP	-	-	OK	Unité présente est INTREPIDE; activer l'Unité pour l'amener sur la Mare, puis la soigner au Max dans le même tour; plus de Déplacement et/ou de Combat si Guérison.
PASSAGE SECRET	Voir Terrain Boisé ou Surélevé					Unité présente est INTREPIDE
PENTACLE MAGIQUE	OK	-	-	-	OK	Unité présente est INTREPIDE; +1 pion Arcane à la fin du tour si Unité dessus.
PIEUX	OK	STOP	-	-	Ø	Ne peuvent être placés que sur une case Plaine ou Surélevé; si Unité équipée d'armes à distance: INTREPIDE, MVT + CBT possible, ignore 1 Bouclier en Mêlée.
PLAINE	OK	-	-	-	OK	-
PONT (Bois et Pierre)	OK	-	-	-	OK	Unité sur le Pont est INTREPIDE.
REMPART	Ø	STOP	2D Max	2D Max	Ø	Pas de restriction de Déplacement et de Combat si sur Rempart adjacent; Unité présente est INTREPIDE; Prise en compte des Limitations les plus fortes si Rempart sur Terrain particulier.
REPAIRE DE BRIGAND	Ø	STOP	2D Max	2D Max	Ø	Unité présente est INTREPIDE; Unité placée sur Repaire peut sortir pour 1 pion Arcane sur une case Boisée ou Surélevée vide (remplacer la tuile par une tuile Passage Secret); Déplacement uniquement du Repaire vers Passage.
RUISSEAU FRANCHISSABLE	OK	STOP	-	2D Max	OK	Conquête et Poursuite possible.
SURELEVE (COLLINE)	Ø	-	2D Max	3D Max	OK	Ligne de vue dégagée entre terrains surélevés adjacents; Bonus défensif si attaque d'en bas.
TENTE DE COMMANDEMENT	Ø	STOP	-	-	Ø	Ignore 1 Drapeau. Si sur Tente Ennemie, retrait et gain d'1PV.
VORTEX MAGIQUE	OK	Ø	Ø	Ø	Ø	Placer Tuile Vortex avec Elémentaire de pierre pour 10 pions Arcane si Sorcier Niv1, ou 9pA/Niv2 ou 8pA/Niv3 et pion "Evoquer" sur Sorcier. Carte Arcane jouée au coût hors-Perso (Niv1). A retirer avec pion "Evoquer" quand Elémentaire de Pierre hors jeu.

Aide de jeu pour Battlelore par DCDP