

## Terrain

### Plaine

Déplacement : Pas de restrictions.  
Combat : Pas de restrictions.



### Terrain boisé

Déplacement : Doit s'arrêter tout le tour.  
Combat : Peut combattre.

2d max 2d max



### Marais

Déplacement : Doit s'arrêter tout le tour.  
Combat : Peut combattre.

2d max 2d max



### Rivière

Déplacement : Infranchissable.



### Guet

Déplacement : Doit s'arrêter.  
Combat : Peut combattre et faire des déplacements complémentaires.

2d max



### Ponts

Déplacement : Pas de restrictions.  
Combat : L'unité sur le pont est intrépide.



### Terrain surélevé

Ne bloque pas la ligne de mire depuis un terrain adjacent surélevé de même hauteur.

Déplacement : Pas de restrictions.  
Combat : Peut combattre.

3d max 2d max (3d max depuis un terrain surélevé)



### Falaises (Terrain surélevé)

Ne bloque pas la ligne de mire depuis un terrain surélevé contiguës de même hauteur.

Déplacement : Pas de restrictions sauf pour le côté à pic infranchissable.

Combat : Mêlée et tir à bout portant impossibles à travers le côté à pic.

3d max 2d max (3d max depuis un terrain surélevé)



### Pieux

Déplacement : Doit s'arrêter tout le tour.

Combat : Pas de combat pour une unité pénétrante. Les unités d'infanteries munies d'armes à distance peuvent combattre en pénétrant dans la case, ignorer un avantage offensif en mêlée et sont intrépides.



### Remparts

Déplacement : Doit s'arrêter, à moins d'arriver d'un rempart adjacent.

Combat : Pas de combat pour une unité pénétrante, à moins d'arriver d'un rempart adjacent. L'unité est intrépide.



2d max 2d max

### Lieux remarquables

Un lieu remarquable bloque la ligne de mire.

Déplacement: Doit s'arrêter tout le tour.

Combat: Pas de bataille pour l'unité pénétrante. L'unité sur le lieu est intrépide.

2d max 2d max

### Source bénie (Clerc)

Il ne bloque pas la ligne de mire.

Déplacement : Peut combattre, sauf si l'unité décide de se soigner.

Une unité blessée est automatiquement soignée, elle récupère toutes ces figurines. Elle ne peut pas se battre ou se déplacer durant ce tour. Après une utilisation la source bénie disparaît.



### Pentacle Magique (Sorcier)

Il ne bloque pas la ligne de mire.

Déplacement : Pas de restrictions.

Combat : Pas de restrictions.

Gagnez une arcanes à la fin de votre tour si une de vos troupes occupe le pentacle.



### Repaire de brigand (Brigand)

Établit ou utilise un passage secret vers un terrain surélevé ou boisée de votre choix, pour un cout de une arcanes par unité voyageant.

Le passage est à sens unique, depuis le repaire vers la sortie, et compte pour un Déplacement complet de l'unité, bien qu'elle puisse encore combattre.



### Carrière (Géant des collines)

Pas de restrictions de déplacement ou de combat pour le géant des collines.

Quand le géant des collines est sur la carrière, il peut lancer des rochers jusqu'à 3 cases. Les rochers sont des armes à distance faisant 3d de dégâts et touchant sur la couleur de bannière.



### Bastion (Commandant)

Les unités adjacentes sont intrépides. Seules les unités de son propriétaire d'origine ont le bonus de moral.

Spécial : En cas de perte du bastion, le joueur joue avec une carte de commandement en moins. Celle ci est défaussée de manière aléatoire. En cas de reprise du bastion, une carte commandement est repiochée.



### Cercle d'invocation (élémentaire de terre)

Il ne bloque pas la ligne de mire.

Aucune restriction de combat et de déplacement.

Une unité activée sur le cercle peut tenter une invocation en jetant les dés comme pour un combat en mêlé. Si une arcanes est tirée, un, élémentaire de terre est invoqué dans une case adjacente au cercle. Après une invocation réussie, le cercle disparaît.



### Camp d'entraînement (Guerrier)

Une unité activée dans le camp peut améliorer sa bannière vers la couleur immédiatement supérieure. L'unité ne peut ni se déplacer ni combattre ce tour. Le camp d'entraînement disparaît après utilisation.



### Unités et mercenaires

#### Infanterie

**Verte** : Se déplace jusqu'à 2 cases et combat avec 2d.

**Bleue** : Se déplace de une case et combat avec 3d ou se déplace de deux cases sans combattre.

**Rouge** : Se déplace d'une case et combat avec 4d.

#### Cavalerie

**Verte** : Se déplace jusqu'à 4 cases et combat avec 2d.

**Bleue** : Se déplace de 3 cases et combat avec 3d.

**Rouge** : Se déplace de 2 case et combat avec 4d.

#### Nains de fer

**Moral de fer** : Toute les unités d'infanterie naine sont intrépides.

#### Gobelenoïdes

**Ruée Gobelin** : Toutes les unités d'infanterie gobelenoïdes, bleues et rouges incluses, peuvent se déplacer de deux cases pour combattre un ennemi en mêlée.

**Fuite gobeline** : Les unités gobelenoïdes sont en déroute.

Elle effectue une retraite de deux cases par drapeaux contre elle et doivent effectuer des jets de panique.

#### Chevaucheurs de hyènes

**Poursuite en horde** : En poursuite, les chevaliers de hyènes peuvent se déplacer de deux cases, et pas seulement d'une, au-delà de la case libérée.



## Armes

### Arbalète

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 3 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : oui, sauf à bout portant.

Spécial : Après un déplacement réduire le nombre de dés de 1.

### Arc long

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 4 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : oui, sauf à bout portant.

Spécial : Ne rapporte pas d'arcane. Après un déplacement réduire le nombre de dés de 1.

### Arc recourbé

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 3 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Non.

Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, le nombre de dés lancé n'est pas réduit.

Le joueur ne reçoit aucun pion arcane.

### Arc standard

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 4 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Non.

Spécial : Après un déplacement réduire le nombre de dés de 1.

### Cor

Type : Selon la bannière de l'unité et spécial.

Spécial : Appel à l'aide – Une unité avec un sonneur de cor peut appeler une unité amie adjacente pour se battre à ses côtés en mêlée. Les deux unités doivent être toutes deux adjacentes à la cible ennemie. Les dés de combat des deux unités sont ajoutés et lancés simultanément. L'unité du sonneur de cor est considérée comme l'unité attaquante pour le résultat et les suites du combat, l'unité appelée à l'aide augmentant seulement le nombre de dés lancés.

### Cornemuse

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 3 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité et spécial.

Avantage offensif : Oui et spécial.

Spécial : Peur- Tous les coups touchés, y compris les avantages offensifs, sont considérés comme des drapeaux de retraite et non comme des coups touchés.

### Cranequin

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 3 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : oui, sauf à bout portant.

Spécial : Ne peut pas tirer en mouvement, même à bout portant.

Le joueur ne reçoit aucun pion arcane.

### Épée courte

Type : Mêlée (Case adjacente seulement).

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Oui

Spécial : Contre les unités de cavalerie un avantage offensif est ignoré.

### Épée longue

Type : Mêlée - Case adjacente seulement.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Oui

### Fronde

Type : Mêlée (bout portant) et à distance jusqu'à 2 cases.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Non.

Spécial : Pas de pénalité lors d'une attaque en mouvement.

### Grosse caisse

Type : Mêlée et spécial.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Non.

Spécial : Une grosse caisse se bat normalement en mêlée et compte en outre pour une présence de soutien pour toutes les unités amies dans la (ou les ) même(s) section(s).

### Hache de bataille

Type : Mêlée - Case adjacente seulement.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Oui et spécial.

Spécial : Contre les unités de cavalerie un avantage offensif est ignoré.

Retour de balancier – Lorsque au moins un avantage offensif touche l'adversaire, un dé, et un seul, est relancé

pour obtenir un coup touché ou un drapeau comme des coups touchés et éliminer une figurine supplémentaire.

### Hallebarde

Type : Mêlée - Case adjacente seulement.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Oui.

Spécial : En riposte, le nombre de dés lancés est augmenté de 1.

### Pique

Type : Mêlée - Case adjacente seulement.

Dégâts : Selon la couleur de l'unité.

Avantage offensif : Oui.

Spécial : Contre les unités de cavalerie un avantage offensif est ignoré. En riposte, le nombre de dés lancés est augmenté de 1.

### Tambour de guerre gobelin

Type : Selon la bannière de l'unité et spécial.

Spécial : Le tambour de guerre remplace une des figurines d'une unité d'infanterie goblinnoise. Tant que ce tambour survit, son unité est intrépide. Si l'unité doit battre en retraite, elle fuit selon les règles de la fuite goblinnoise.

## Créatures

Une unité d'une figurine qui n'est ni infanterie, ni cavalerie.

Peut être activés hors zone pour un coût de 3 arcanes.

Ne peut être tuée que par un coup critique.

Intrépide, mais doit ignorer un drapeau.

Elle fournit un soutien, mais ne peut en recevoir.

Piétine les unités bloquant sa retraite.

### Araignée Géante

Déplacement : Se déplace jusqu'à 4 cases et combat.

Retraite : 2 cases par drapeau.

Arme : Morsure – en mêlée uniquement.

Dégâts : 2d.

Avantage offensif : Oui

Repare : aucun

Toile (Coût en Arcane : 1)

L'unité est prise dans une toile d'araignée. Jusqu'à ce qu'elle soit libérée, elle ne peut ni se déplacer, ni combattre. Tous les drapeaux obtenus contre elle comptent comme des coups touchés. Pour libérer l'unité, il faut l'activer et payer 1 Arcane.

Poison (Coût en Arcane : 2)

Si l'unité est touchée, elle est empoisonnée. Tous les symboles arcane obtenus contre elle comptent désormais

### Géant des collines

Déplacement : Jusqu'à une case et combat ou bien 2 cases sans combat.

Retraite : 2 cases / drapeau.

Arme : Marteau de géant -

Mêlée uniquement.

Dégâts : 3d

Avantage offensif : Oui - Spécial\*

Repare : Carrière

Recul (Coût en Arcane : 1)

La cible DOIT battre en retraite de 2 cases pour chaque symbole Arcane obtenu dans le jet.

\*Avantage offensif Spécial

En plus de faire des coups touchés, chaque symbole épée sur Bouclier est relancé pour obtenir des coups ou des drapeaux supplémentaires, jusqu'à ce que l'unité soit hors de portée, morte ou qu'il n'y ait plus de symbole épée sur Bouclier dans les tirages.

### Élémentaire de terre

Déplacement : Spécial - payez 1 Arcane pour un déplacement de 1 case. Il n'y a pas de limite de déplacement, et les restrictions normales de terrain ne s'appliquent ni pour le déplacement, ni pour les combats.

Retraite : Aucune. Tous les drapeaux sont obligatoirement ignorés.

Arme : Ondes sismiques - Mêlée uniquement.

Dégâts : 3d

Avantage offensif : Oui

Repare : Cercle d'invocation

Secousse (Coût en Arcane : 1)

Toutes les unités voisines, alliées ou ennemies, DOIVENT battre en retraite de 1 case pour chaque symbole Arcane obtenu. Les unités du joueur défensif commencent par battre en retraite, avant celles du camp de la Créature. L'ordre dans lequel les unités battent en retraite est choisi par le joueur qui les contrôle.

Séisme (Coût en Arcane : 2)

Toutes les unités voisines, alliées ou ennemies, doivent perdre une figurine et battre en retraite comme lors d'une Secousse.

