

BATAILLON NAIN

Soyez les bienvenus dans le 1er bataillon Nain !

Cette extension ajoute trois nouveaux types d'unités à vos armées naines :

- Une unité de joueurs de cornemuse nains, à bannière de la couleur de votre choix
- deux unités de piquiers nains à bannières bleues
- et deux unités de porteurs de haches nains à bannières bleues

Cette extension comprend suffisamment de bannières pour pouvoir placer toutes ces unités dans l'un ou l'autre camp – fanions ou étendards -, ainsi que les cartes spécialistes permettant de déployer ces unités dans le cadre du système de déploiement de *Aux Armes !* Elle comprend aussi deux nouvelles aventures prêtes à jouer.

Un mot sur les nouvelles unités

Les nouvelles unités présentées dans ce livret ont toutes les caractéristiques communes des nains de fer, décrites en page 37 du Manuel du Joueur. Les unités d'infanterie naine sont *intrépides*. Elles peuvent ignorer un drapeau de retraite obtenu contre elles en combat.

Joueurs de cornemuse nains

1 unité de 4 joueurs de cornemuse nains



1 carte spécialiste Joueurs de cornemuse nains



1 carte résumé Cornemuse



Les joueurs de cornemuse sont une unité bien particulière, puisque leur instrument, la cornemuse, est aussi leur seule arme, une arme qui ne fait pas de dégâts réels mais instille la peur dans les rangs ennemis. Cela signifie que tous les coups touchés, que ce soit en obtenant la couleur de l'unité attaquée ou grâce à un avantage offensif, que ce soit en mêlée ou à distance, sont traités comme s'ils étaient des drapeaux de retraite.

De manière générale, la cornemuse est considérée comme une arme à distance classique, ce qui signifie que :

- La cible doit être dans la ligne de mire
- La cible doit être à portée
- Des joueurs de cornemuse adjacents à une unité adverse ne peuvent préférer attaquer à distance une autre unité plus éloignée.
- Les cartes Arcane ou Commandement qui s'appliquent aux armes à distance affectent également les cornemuses.

Les joueurs de cornemuse sont totalement impuissants contre une unité qui n'a peur de rien et ignore donc tous les drapeaux de retraite obtenus contre elle, comme l'Élémentaire de Terre.

Une unité de joueurs de cornemuse déployée dans une aventure doit en principe arborer une bannière de la couleur indiquée par le plan de bataille, sauf indication contraire des règles spécifiques à l'aventure (ou déploiement à l'aide de la carte de Spécialiste permettant de choisir la couleur de la bannière).

Piquiers nains de fer

2 unités de 4 piquiers nains chacune



1 carte spécialiste Piquiers nains de fer



1 carte résumé Pique



Petits mais costauds, entraînés dès leur plus jeune âge au lancer de troncs d'arbre, ils ripostent à +1 quand ils en ont l'occasion – et ils l'ont souvent, puisque, comme tous les nains de fer à pied, ils sont intrépides par nature.

Porteurs de haches nains

2 unités de 4 porteurs de hache chacune



1 carte spécialiste
Porteurs de hache nains



1 carte résumé Hache
de bataille

En sus des coups touchés en obtenant un casque de la couleur de l'unité attaquée, les porteurs de hache touchent également leur adversaire sur un avantage offensif (Épée sur bouclier). Si au moins un coup a été touché sur un avantage offensif, la hache fait un retour de balancier. Un dé (et un seul, quel que soit le nombre d'avantages offensifs obtenus) est alors relancé pour tenter d'obtenir de nouveau un coup touché ou un drapeau.

Si le résultat de ce dé supplémentaire est de nouveau un avantage offensif, il compte comme un coup touché, et ce même contre une unité de cavalerie, car ce résultat est considéré comme faisant partie intégrante du lancer de dé initial, lors duquel avantage



1a. Les porteurs de hache ont obtenu trois avantages offensifs contre l'unité de cavalerie.



1b. L'un des avantages offensifs est ignoré car l'adversaire est une unité de cavalerie. Les deux autres sont des coups touchés, et permettent donc de relancer un dé. C'est encore un avantage offensif, qui élimine la dernière figurine de l'unité de cavalerie.

offensif avait déjà dû être ignoré contre la cavalerie.

Si le résultat de ce dé supplémentaire est un drapeau, il est ajouté aux drapeaux obtenus lors du lancer de dés initial. Si ce dé supplémentaire est un casque d'une autre couleur que celle de l'unité attaquée, ou un symbole Arcane, il est sans effet.

