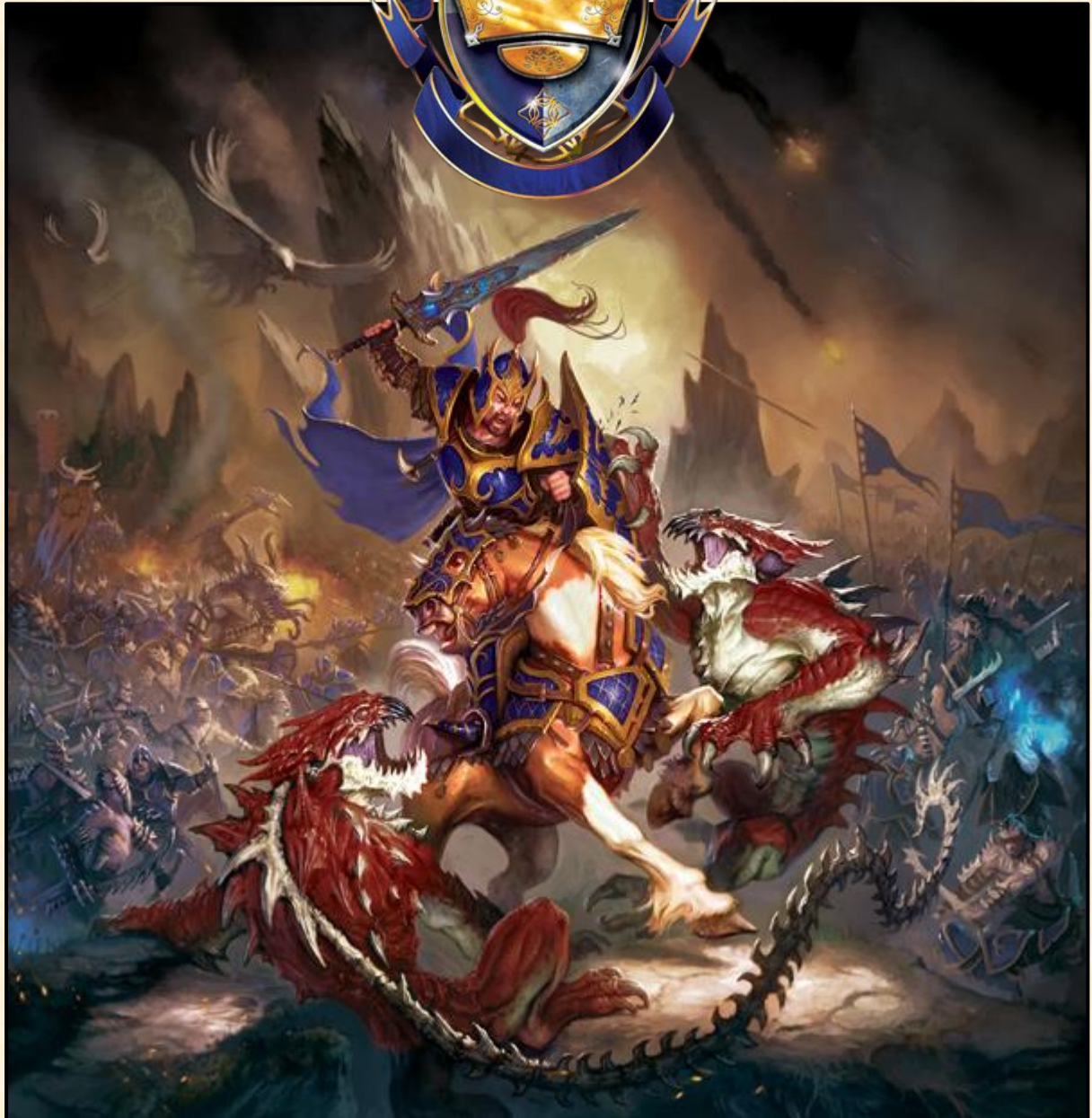


BATTLELORE

SECOND EDITION

LES SEIGNEURS DAQAN





LES SEIGNEURS DAQAN

« C'est l'union de puissants et prestigieux seigneurs, une ancienne coalition soudée par une longue tradition de noblesse et le respect des antiques lois. »

« Terrinoth », dans la langue des Anciens Roi signifie « Terre d'Acier ». C'est un nom censé représenter ce pays et attirer des habitants, à cause des mines de fer logées dans ses montagnes difficiles. Les Anciens Rois ne sont plus, et Terrinoth n'est plus un royaume. C'est une région composée de Cités Libres et des nobles barons des Seigneurs Daqan.

Les Seigneurs Daqan gouvernent leur territoire au sein du Conseil des Treize, qui se réunit à chaque saison dans la cité-citadelle d'Archaut. Chaque baron des Seigneurs Daqan a un siège au Conseil, leur sagesse et leur intelligence ont permis au peuple de survivre à de nombreuses crises. Chaque seigneur est libre de diriger sa baronnie à sa convenance, le Conseil prend des décisions affectant tout le monde, résout les disputes entre les barons, ou préside les procès importants. À de rares occasions, le Conseil est convoqué dans des situations de crise ou des circonstances particulières. Et seul un événement exceptionnel peut mobiliser pour la guerre les chevaliers et les hommes en armes de chaque baronnie.

Le Conseil des Treize date de l'époque des Seondes Ténèbres et du destin du Roi Daqan. Le roi disparut dans les brumes de la crise, et nul ne le revit jamais. Il n'a laissé aucun héritier, et sans certitude sur sa mort, aucun des barons ne peut accepter que l'un des leurs monte sur le trône. C'est pour cela que le Conseil des Seigneurs Daqan a été formé. Le Conseil, qui ne devait être qu'une solution temporaire, est toujours là.

Le peuple de Daqan murmure que le Roi Daqan va revenir un jour, et qu'il ne supportera pas qu'un autre roi soit assis sur son trône. La superstition et la légende du Roi Perdu font autant partie des mythes de l'ancien royaume de Daqan que le culte de Kellos ou les Magistrats de la Loi Commune. Avec les ténèbres qui s'annoncent, certains murmurent que le retour de Daqan est imminent... mais le Conseil ne va pas attendre le Roi Perdu. Les Seigneurs Daqan se préparent à la guerre.












UNITES DES SEIGNEURS DAQAN

LA GARDE DE LA CITADELLE

La grande majorité des armées des Seigneurs Daqan est organisée autour de l'infanterie : les Gardes de la Citadelle et les Archers Yeoman.






La Garde de la Citadelle se compose de certains des meilleurs fantassins de Terrinoth, auxquels une tactique et un entraînement supérieur fournissent un grand avantage au combat.

		GARDES DE LA CITADELLE			
		Infanterie • Chevalier • Mêlée			
	2	 Tactiques Supérieures : Provoque 1 retraite.			
	3	Poursuite 1 : Au lieu d'avancer cette unité peut se déplacer d'1 case et effectuer 1 attaque supplémentaire.			
	3				









ARCHERS YEOMAN


Les Gardes de la Citadelle défendent la plus grande partie du champ de bataille et les **Archers Yeoman** sont le soutien parfait pour eux. En organisant une ligne de défense composée de Gardes de la Citadelle, les Archers Yeoman peuvent amenuiser les troupes ennemies, abattant les unités tout en restant en sécurité derrière un mur d'acier.

	<h1>ARCHERS YEOMAN</h1> <p>Infanterie • Archer • A distance</p> 
	2 Coup Double : Si cette unité ne s'est pas déplacée lors de votre étape Déplacement, elle peut effectuer 1 attaque supplémentaire lors de votre étape Attaque.
	2 (1-4)
	3

MAGES DE BATAILLE DE GREYHAVEN

Les puissants **Mages de Bataille de Greyhaven** sont experts des sortilèges de bataille et ont été entraînés au centre du savoir magique de Terrinoth.

	<h1>MAGES DE BATAILLE DE GREYHAVEN</h1> <p>Infanterie • Mage • A distance</p> 
	2  Bouclier Runique : Protégez une unité amie située à 1 case ou moins de cette unité avec un Bouclier.
	3 (1-3) Lorsqu'une unité protégée par un Bouclier est attaquée, retirez le marqueur Bouclier de sa case et ignorez 1 dégât.
	3 Catalyseur : Piochez 1 carte de votre paquet Arcane et gagnez 1 Arcane.



CUIRACIERS

Les automates **Cuiracier** contrôlés par magie peuvent aisément détruire une unité adverse en une seule attaque.

	<h1>CUIRACIERS</h1> <p>Elite • Mêlée</p>	
	1 Armure 1 : Cette unité peut ignorer 1 résultat ✗ obtenu à chaque combat.	
	4 Automate : Lors de votre étape Activation, vous pouvez dépenser 1 Arcane pour activer cette unité comme si elle était dans n'importe quelle section.	
	3 Si vous le faites, cette unité peut se déplacer de 1 case supplémentaire lors de votre étape Déplacement.	









GOLEMS DE RUNES

Animés par la magie, les **Golems de Runes** ont été créés dans un lointain passé, et ne sont activés que dans les moments de danger extrême. Au cœur d'une bataille rangée, ils se révèlent d'une aide inestimable.

	<h1>GOLEMS DE RUNES</h1> <p>Elite • Mêlée</p>	
	2 Inébranlable : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.	
	3 Coup Etourdissant : Sonnez l'unité ciblée. Les unités sonnées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, riposter ou battre en retraite. Quand un joueur active une unité sonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion « Sonné » de la case de cette unité.	
	3	








CAVALIERS DE RIVERWATCH

Tandis que vous les Gardes de la Citadelle et les Archers Yeoman défendent ses positions, les **Cavaliers de Riverwatch** offrent à l'armée la maniabilité dont elle a besoin pour harceler ses adversaires et les détruire un par un.

	<h1>CAVALIERS DE RIVERWATCH</h1> <p>Cavalerie • Mêlée</p> 	
	4 Vigilant : Les unités ennemies ne peuvent pas riposter aux attaques de cette unité.	
	2 Débordement : Ajoutez 1 dé à chaque jet de combat effectué par d'autres unités amies contre une unité ennemie adjacente à cette unité. Le Débordement ne peut ajouter que 1 seul dé par jet de combat.	
	3	

LANCIERS DE LA CITADELLE

Les **Lanciers de la Citadelle**. Ils ne sont pas aussi rapides que les Cavaliers de Riverwatch, mais ils forment une unité de cavalerie lourdement protégée.

	<h1>LANCIERS DE LA CITADELLE</h1> <p>Cavalerie • Chevalier • Mêlée</p> 	
	3 Piétinement : Si l'unité ciblée est soutenue, infligez 1 dégât pour chaque retraite ignorée.	
	3  Charge : Lors de votre tour, si cette unité n'était pas adjacente à l'unité ciblée au début de votre étape Déplacement, infligez 1 dégât.	
	3	

GOLEM DE SIEGE

Le **Golem de Siège**, un immense Golem de Runes transportant l'artillerie à quatre pattes, est l'unité Daqan la plus massive jamais vue sur le champ de bataille.






	<h1>GOLEM DE SIEGE</h1> <p>Légendaire • A distance</p>	
	1 Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.	
	4 (2-6) Barrage : Inflige 1 dégât à chaque unité ennemie adjacente à l'unité ciblée.	
	6 Béhémoth : Si cette unité se déplace lors de votre étape Déplacement, elle ne peut pas effectuer d'attaque à ce tour. Cette unité ignore les unités lorsqu'elle détermine sa ligne de vue.	

GUERRIER ROC






Le **Guerrier Roc** se comporte de la même manière que les Cavaliers de Riverwatch durant les combats, mais il se montre encore plus puissant et efficace lorsqu'il s'agit de mettre à mal les plans de bataille de votre adversaire. Cette créature volante fond aisément en piqué au-dessus des forêts, des collines et des rivières qui parsèment le champ de bataille, attaquant soudainement depuis le ciel.

	<h1>GUERRIER ROC</h1> <p>Légendaire • Mêlée</p>	
	3 Mobilité 2 : Si cette unité a été activée, elle peut se déplacer jusqu'à 2 cases après votre étape Attaque.	
	4 Vol : Les unités ayant pour attribut mêlée lancent 1 dé de moins aux jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.	
	4	

RESUME DES STATISTIQUES DES SEIGNEURS DAQAN

UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Gardes de la Citadelle	Infanterie • Chevalier • Mêlée	2	3	3	4	<p>✘ Tactiques Supérieures : Provoque 1 retraite.</p> <p>Poursuite 1 : Au lieu d'avancer cette unité peut se déplacer d'1 case et effectuer 1 attaque supplémentaire.</p>
Archers Yeoman	Infanterie • Archer • A distance	2	2 (1-4)	3	4	<p>Coup Double : Si cette unité ne s'est pas déplacée lors de votre étape Déplacement, elle peut effectuer 1 attaque supplémentaire lors de votre étape Attaque.</p>
Mages de Bataille de Greyhaven	Infanterie • Mage • A distance	2	3 (1-3)	3	5	<p> Bouclier Runique : Protégez une unité amie située à 1 case ou moins de cette unité avec un Bouclier. Lorsqu'une unité protégée par un Bouclier est attaquée, retirez le marqueur Bouclier de sa case et ignorez 1 dégât.</p> <p>Catalyseur : Piochez 1 carte de votre paquet Arcane et gagnez 1 Arcane.</p>
Cuiraciers	Elite • Mêlée	1	4	3	6	<p>Armure 1 : Cette unité peut ignorer 1 résultat ✘ obtenu à chaque combat.</p> <p>Automate : Lors de votre étape Activation, vous pouvez dépenser 1 Arcane pour activer cette unité comme si elle était dans n'importe quelle section. Si vous le faites, cette unité peut se déplacer de 1 case supplémentaire lors de votre étape Déplacement.</p>
Golems de Runes	Elite • Mêlée	2	3	3	6	<p>Inébranlable : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.</p> <p> Coup Etourdissant : Sonnez l'unité ciblée. Les unités sonnées ne peuvent pas se déplacer, attaquer, riposter ou battre en retraite. Quand un joueur active une unité sonnée, il peut dépenser 2 Arcanes pour retirer le pion « Sonné » de la case de cette unité.</p>

RESUME DES STATISTIQUES DES SEIGNEURS DAQAN

UNITE	TRAITS				COUT	REGLES SPECIALES
Cavaliers de Riverwatch	Cavalerie • Mêlée	4	2	3	6	<p>Vigilant : Les unités ennemies ne peuvent pas riposter aux attaques de cette unité.</p> <p>Débordement : Ajoutez 1 dé à chaque jet de combat effectué par d'autres unités amies contre une unité ennemie adjacente à cette unité. Le Débordement ne peut ajouter que 1 seul dé par jet de combat.</p>
Lanciers de la Citadelle	Cavalerie • Chevalier • Mêlée	3	3	3	6	<p>Piétinement : Si l'unité ciblée est soutenue, infligez 1 dégât pour chaque retraite ignorée.</p> <p> Charge : Lors de votre tour, si cette unité n'était pas adjacente à l'unité ciblée au début de votre étape Déplacement, infligez 1 dégât.</p>
Golem de Siège	Léendaire • A distance	1	4 ₍₂₋₆₎	6♦	8	<p>Inébranlable 1 : Cette unité peut ignorer 1 retraite à chaque combat.</p> <p> Barrage : Inflige 1 dégât à chaque unité ennemie adjacente à l'unité ciblée.</p> <p>Béhémoth : Si cette unité se déplace lors de votre étape Déplacement, elle ne peut pas effectuer d'attaque à ce tour. Cette unité ignore les unités lorsqu'elle détermine sa ligne de vue.</p>
Guerrier Roc	Léendaire • Mêlée	3	4	4♦	8	<p>Mobilité 2 : Si cette unité a été activée, elle peut se déplacer jusqu'à 2 cases après votre étape Attaque.</p> <p>Vol : Les unités ayant pour attribut mêlée lancent 1 dé de moins aux jets de combat contre cette unité. Cette unité ignore les restrictions de déplacement et de combat des cases sur lesquelles elle se déplace ou qu'elle occupe.</p>



Ce document n'est pas officiel ni en aucun cas autorisé ou approuvé par Fantasy Flight Games. Les marques déposées par cette entreprise sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à son copyright.