

LES GUERRES D'ÉCOSSE

Bienvenue dans le pack écossais, petit et trapu.

Cette extension ajoute quelques renforts de Piquiers nains, ainsi que trois nouveaux types d'unités pouvant être intégrées à vos armées.

- Quatre unités supplémentaires de piquiers nains de fer à bannière bleue
- Deux unités de chefs de clan nains de fer à bannière bleue
- Deux unités de vachers nains de fer à bannière bleue
- Quatre unités de chevaliers à bannière rouge

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 cinq nouvelles aventures prêtes à jouer.

Un petit mot sur les unités naines

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.

Piquiers nains de fer

4 unités de 4 piquiers nains chacune



2 cartes spécialiste Piquiers nains



1 carte résumé Pique



Chefs de clan nains de fer

2 unités de 4 chefs de clan nains chacune



2 cartes spécialiste Chefs de clan nains



1 carte résumé Chefs de clan



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, ils sont *intrépides* par nature.

Un chef de clan nain de fer est une machine de guerre à lui tout seul, et une unité de chefs de clan peut charger de deux cases et combattre en mêlée. Tant que l'unité est au complet, avec ses quatre figurines, elle lance un dé de combat supplémentaire et est *doublement intrépide*, ce qui signifie qu'elle peut ignorer deux drapeaux de retraite.



Vachers nains

2 unités de 3 vachers nains chacune



1 carte spécialiste Vachers nain



1 carte résumé Vachers

Montant leurs vaches des Highlands, à peine domestiquées, les nains de fer ne chargent pas au galop, à la manière des cavaliers. Ils chargent au petit trot.

Bien qu'étant des unités de « cavalerie » à bannière bleue, les vachers nains ne se déplacent que de deux cases, et peuvent ensuite combattre. En outre, les seules actions complémentaires que les vachers puissent éventuellement effectuer après une attaque victorieuse sont « s'emparer d'une position » et « attaque bonus en mêlée ». Autrement dit, ils ne sont pas assez rapides pour effectuer une poursuite une case au delà de la case libérée par l'ennemi.

Notez bien que les vachers nains, n'étant pas une unité d'infanterie, ne sont pas, comme leurs congénères à pied, *intrépides* par défaut.

Chevaliers

4 unités de 3 chevaliers chacune



2 cartes spécialiste Chevaliers






1 carte résumé Chevaliers



1 carte résumé Lance de chevalerie

Leur fierté et leur noblesse rend les chevaliers intrépides, bien qu'ils ne soient que des hommes. Ils peuvent ignorer un drapeau, et riposter quand cela est possible.

Protégés par les meilleures armures et entraînés à dévier les coups de leur lance, les chevaliers peuvent en outre ignorer un  supplémentaires obtenu contre eux en mêlée. Les Chevaliers peuvent donc généralement ignorer deux  lorsqu'ils sont attaqués en mêlée par des unités d'infanterie. En revanche, ils n'ignorent pas les  obtenus contre eux lors d'une attaque à distance par une unité dotée d'armes de jet.

Arcanes médiévales Utiliser le système d'Arcane dans les aventures médiévales

- Chaque camp dispose d'un Commandant, mais n'a pas de véritable conseil de guerre. Mélangez les cartes de commandement et distribuez-en aux joueurs le nombre indiqué dans les notes de l'aventure.
- Aucun camp ne dispose de cartes ou de pions Arcane en début de partie.
- Les pions Arcane sont acquis au combat selon les règles habituelles, c'est à dire en obtenant au dé un symbole Arcane qui n'est pas dépensé pour un autre usage.
- Comme dans les aventures fantastiques, la phase 5 *Fin du Tour – Piochez une carte Commandement* est modifiée comme indiqué à la p.53 du Manuel du Joueur – *Fin de Tour modifiée pour les aventures fantastiques*.
- Un joueur ne peut cependant avoir en main qu'une seule et unique carte Arcane. Il s'en suit qu'un joueur peut être amené à défausser des cartes Arcane.
- Toutes les cartes Arcane jouées sont considérées comme jouées hors-personnage. Le coût de pouvoir à payer pour jouer une carte Arcane est donc toujours augmenté de 3, et toutes les cartes sont considérées comme jouées au niveau 1.

Afin de conserver une ambiance historique, le paquet de cartes Arcane doit, en début de partie, être constitué en mélangeant les cartes suivantes :

- Toutes les cartes *Guerrier*;
- Toutes les cartes *Brigand* sauf les n°1 - *Pick Pocket*, n° 3- *Rebelote !*, n°7- *Ordres factices*, n°8- *Terrifiant !*, et n°15 – *Pas de ça avec moi !*;
- Les cartes *Sorcier* n°4 – *Ceil de faucon* et n°9 – *Vitesse collective*;
- Les cartes *Clerc* n°3 – *Bénédictio* et n°4 – *Vif comme le vent*.

Un mot sur les Guerres d'Écosse et les aventures qui suivent

Les aventures de ce livret racontent les batailles que les nains de fer durent livrer pour préserver l'indépendance de leur royaume convoité par les Anglais. Bien que ces aventures fassent appel à des unités fantastiques, nous vous recommandons de les jouer plutôt avec les règles d'Arcane médiévales, afin de leur donner un cachet historique plus fidèle à la réalité de cette époque.

C'est pourquoi nous avons reproduit ci-dessus les règles d'Arcane pour les aventures médiévales qui ont été introduites dans l'extension « *La Guerre de Cent Ans – Cranequins et hallebardes* ».

Ces aventures peuvent néanmoins tout à fait être jouées comme des aventures fantastiques, et aux amateurs de merveilleux nous suggérons d'utiliser les règles d'Arcane classiques et des conseils de guerre de niveau 6.

