

# ARMÉE DE CROISADE

Les unités suivantes comptent comme des choix de personnages, d'unités de base, spéciales et rares dans une armée de croisade bretonnienne :

<b>SEIGNEURS</b>	Seigneur Bretonnien
<b>HÉROS</b>	Damoiselles du Graal Paladins
<b>UNITÉS DE BASE</b>	1+ Chevaliers Errants Chevaliers du Royaume Hommes d'Armes Archers
<b>UNITÉS SPÉCIALES</b>	Chevaliers de la Quête Sergents Montés 0-1 Chevaliers Pégases
<b>UNITÉS RARES</b>	0-1 Trébuchet Pèlerins du Graal

## RÈGLES SPÉCIALES

### Armée de Croisade

Sans surprise, une armée de croisade est principalement constituée de Chevaliers Errants. Les régiments de ce type sont les seuls à compter dans le nombre minimum d'unités de base que doit inclure une armée de croisade. Par exemple, à 2000 points l'armée devra inclure au moins trois unités de Chevaliers Errants.

Les Chevaliers du Graal rejoignent souvent les rangs de ces jeunes nobles pour les commander et les galvaniser au combat, et leur montrer l'idéal à atteindre. Plutôt qu'un Preux Chevalier, toute unité de Chevaliers Errants peut promouvoir l'un de ses membres Chevalier du Graal pour +22 points.

### Guerre Sainte

Chaque unité de Chevaliers Errants **doit** avoir un porte-étendard, en payant le coût habituel indiqué dans la liste d'armée. Celui-ci comptera toujours comme ayant la *Sainte Bannière* (il ne pourra donc pas avoir d'autre bannière magique), cette bannière est par contre gratuite.

### Que Trépassé si je Faiblis!

Les Chevaliers Errants sont déjà fougueux la plupart du temps, mais lors d'une guerre sainte ce sont de véritables têtes brûlées, toujours prêts à se jeter sur l'ennemi afin de se couvrir de gloire et de prouver leur courage.

Les Chevaliers Errants subissent les malus suivants pour tous leurs tests d'*Impétuosité* (ces malus s'ajoutent à celui de -2 déjà imposé par la *Sainte Bannière*). Ces malus sont cumulatifs.

-1 pour la présence d'au moins une unité causant la *peur* à portée de charge.

-1 pour la présence d'au moins une unité causant la *terreur* à portée de charge.

-1 pour la présence d'au moins un Dragon à portée de charge (y compris les Dragons Zombies).

-1 pour la présence d'au moins une Damoiselle du Graal dans un rayon de 6 ps (les Chevaliers Errants ont tendance à rouler des mécaniques devant les jeunes filles...)

-1 pour la présence d'au moins une unité à portée de charge ayant une Puissance d'Unité supérieure à la Puissance d'Unité du régiment de Chevaliers Errants.

Les Chevaliers Errants poursuivent toujours un ennemi en fuite, lancent 1D6 supplémentaire pour leur distance de poursuite et gardent les trois meilleurs résultats.