

BATTLELORE

Épopée Médiévale-Fantastique



MANUEL DU JOUEUR



BATTLELORE™

Épopée Médiévale-Fantastique



Création et Développement

Richard Borg

Développement

Pat Kurivial,

et le Conseil de Days of Wonder

Illustrations

Julien Delval, Miguel Coimbra,
Nicolas Fructus, Christophe Madura

Tests

Dave Arneson, George Carson, Rik Fontana, Roy Grider, Doug Hawes, Brett Helgeson, Chris Jones, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Minton, Stan Oien, Anthony Ricardi, Brad Ringhausen, Louis Rotundo, Ken Sommerfield, Rick Thomas, Dan Van Horn, et le Conseil de Days of Wonder...

Consultez : www.daysof wonder.com

Days of Wonder, Inc. 334 State Street,
Suite 203 - Los Altos, CA 94022 - USA

Days of Wonder Europe 60 rue Saint-Lazare
- 75009 Paris - FRANCE

Pour nos services clients en ligne, visitez
nos forums sur : www.battlelore.com

This book is printed under the copyright laws of the United States of America. Contents copyright © 2005-2006 Days of Wonder, Inc. All rights reserved. This book is a work of fiction; any resemblance to organizations, places, events, or actual people - living or dead - is purely coincidental. Copies of materials herein are intended solely for your personal, noncommercial use, and only if you preserve any associated copyrights, trademarks or other notices. You may not distribute copies to others for a charge or other consideration without prior written consent of the owner of the materials except for review purposes only. The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, BattleLore, and all related names, places and things are trademarks and copyrights © 2002-2006 Days of Wonder, Inc.

First printing: September 2006. Printed in China.



- Avant-propos -

Votre première découverte de la fantasy et des univers médiévo-fantastiques est sans doute encore gravée dans vos esprits.

Vous les avez peut-être découverts dans les détails sublimes de la Terre du Milieu de Tolkien ; ou à l'occasion d'une nuit endiablée passée dans les méandres de *Master of Magic*, le chef d'œuvre du jeu vidéo ; ou bien avec la jubilation et la concentration qui vous envahissent lors de la création de votre premier personnage de jeu de rôle ; ou bien encore dans la fascination qui vous a saisi la première fois que vous avez contemplé les armadas de superbes figurines peintes à la main, au fond d'une boutique de jeu spécialisée.

À moins que, en revenant encore plus en arrière, vous ne vous souveniez encore des histoires incroyables qui surgissaient des plis et recoins de votre couvre-lit, alors que vous vous inventiez des contes fabuleux en jouant avec les petits chevaliers de votre enfance.

Les pages qui suivent vous invitent à revivre tout cela, et bien plus encore, sur une durée et dans un format plus compatibles avec notre monde moderne – c'est-à-dire des sessions de jeu courtes, une communauté en ligne très active, un système de règles facile à prendre en main tout en offrant une grande profondeur et un plaisir de jeu durable, des illustrations et un matériel de jeu d'une qualité exceptionnelle, ainsi que des mécanismes de jeu équilibrés.

Même si certains éléments ou mécanismes de jeu vous semblent familiers, ce Manuel du Joueur vous invite à découvrir un système de jeu réellement nouveau et complet, qui, nous l'espérons, saura enchanter des générations entières de joueurs pour de nombreuses années. Bienvenue dans l'épopée de BattleLore!

Days of Wonder, automne 2006



TABLE DES MATIÈRES

Crédits	p.1	Chapitre 9 – Conseil de Guerre	p.55
Introduction	p.2	Commandant	p.55
Comment utiliser ce manuel	p.4	Autres Maîtres des Arcanes	p.56
Concepts essentiels & but du jeu	p.5	Mise en place du Conseil de Guerre	p.57
Partie I. Règles de base	p.7	Jouer une carte Arcane hors-personnage	p.57
Mise en place du jeu	p.8	Personnaliser son Conseil de Guerre	p.58
Déroulement du tour de jeu	p.10	Partie III. L'univers	
Chapitre 1 – Commandement	p.11	de BattleLore	p.59
Chapitre 2 – Activation	p.13	Chapitre 10 – Types de terrain de base	p.61
Chapitre 3 – Déplacement	p.15	Chapitre 11 – Lieux remarquables	p.65
Chapitre 4 – Combat	p.19	Règles communes & effets génériques	p.65
Portée & Ligne de mire	p.20	Lieux remarquables	
Lancer de dés de combat	p.21	de Maîtres des Arcanes	p.65
Ajustement des Effets du terrain	p.23	Lieux remarquables de Commandant	p.68
Résolution du combat	p.23	Autres des créatures	p.69
Moral	p.26	Appendices	p.71
Actions complémentaires	p.28	Lexique illustré de BattleLore	p.71
Chapitre 5 – Fin du tour	p.33	Compendium des unités	p.79
Partie II. Règles avancées		Liste des encarts	
de BattleLore	p.35	Cartes Zone et Cartes Tactique	p.11
Chapitre 6 – Mercenaires	p.37	Anatomie d'une unité	p.13
Nains de fer	p.37	Types de troupe	p.16
Gobelinoïdes	p.38	Anatomie d'une arme	p.22
Chapitre 7 – Créatures	p.41	Test de panique	p.39
Coups critiques	p.42	Activer une Créature hors-zone	p.41
Moral & soutien	p.42	Anatomie d'une créature	p.44
Retraite & piétinement	p.43	Anatomie d'une carte Arcane	p.48
Pouvoirs spéciaux & concentration	p.43	Liste des tableaux de résumé	
Bestiaire des créatures	p.45	Dés de combat lancés	p.21
Chapitre 8 – Arcane	p.47	Touché	p.23
Aventures fantastiques	p.47	Effets du moral	p.28
Cartes Arcane	p.48	Nombre de cartes Commandement	p.56
Jouer des cartes Arcane	p.51	Niveaux des Maîtres des Arcanes	p.56
Fin de tour modifiée	p.53		
Gérer & regagner de l'Arcane	p.54		



COMMENT UTILISER CE MANUEL

Ce *Manuel du joueur* est une présentation du système de jeu de BattleLore. Il contient les règles dont vous aurez besoin pour jouer et pose en outre les bases pour les prochaines extensions. Si la taille de ce livre peut paraître intimidante, l'apprentissage des bases du jeu est une tâche simple et distrayante. Si vous suivez simplement les instructions ci-dessous, vous pourrez jouer votre première partie le soir même où vous aurez ouvert ce livre !

Si vous n'avez jamais joué au prédécesseur de ce système de jeu, *Mémoire 44* de Days of Wonder, nous vous conseillons de lire ce livret dans l'ordre, en vous limitant aux sections d'introduction : *Concepts essentiels & but du jeu*, *Mise en place du jeu* et *Déroulement du tour de jeu*.

Une fois que vous serez familiarisé avec ces bases, utilisez l'aventure médiévale d'initiation, *Azincourt - 1415*, pour vous frotter aux principes du jeu, en avançant pas à pas dans les chapitres de la Partie I et en découvrant les différentes phases du tour de jeu.

Une fois que vous aurez fini votre apprentissage en explorant l'aventure Azincourt avec chacun des camps, vous serez prêt à découvrir les aspects fantastiques de notre *Uchronie*, décrite dans la Partie II de ce livre – *Règles avancées de BattleLore*.

Dans le Chapitre 6 – *Mercenaires*, vous apprendrez à déployer des troupes de quelques-unes des races mythiques oubliées depuis la nuit des temps.

Dès lors, il ne vous faudra plus qu'un petit pas pour être prêt à affronter les Créatures monstrueuses, présentées dans le Chapitre 7.

Le Chapitre 8 – *Arcane* – vous ouvrira la découverte puis la maîtrise de la puissance magique du système de l'Arcane (ou en anglais « Lore » qui donne son nom au jeu).

Enfin, vous serez prêt à former votre propre Conseil de Guerre et à mener l'assaut, avec le Chapitre 9 – *Conseil de Guerre*.

Si, au contraire, vous êtes déjà familiarisé avec le concept du jeu – si vous avez déjà joué à *Mémoire 44* ou à un système de jeu de figurines activées par des cartes, nous vous invitons à faire le grand saut. Mettez le jeu en place et jouez les aventures 1 à 10 d'affilée, en commençant par *Azincourt - 1415*. Ce faisant, consultez attentivement les différents Tableaux de résumé inclus dans ce livre, ainsi que les encarts; ils présentent les concepts clés spécifiques aux aspects fantastiques de BattleLore. Avec les cartes de résumé incluses dans le jeu, ils vous aideront à saisir plus rapidement les mécanismes principaux du jeu.

Vous pourrez également consulter une section *Pour les joueurs vétérans* dans le Livret d'introduction à BattleLore disponible en ligne : www.battlelore.com/intro.

Une remarque sur les parties multi-joueurs : cette présentation de BattleLore est principalement conçue pour des parties à deux joueurs – ou à deux équipes –, chaque camp menant l'une des factions armées au combat. Même si certains éléments (pupitres pour cartes, plateau de jeu réversible pour les aventures au format Epique) sont conçus pour faciliter le jeu à grande échelle, ces possibilités supplémentaires sortent du simple cadre de ce livre de règles et de la boîte de base du jeu. Pour plus de détails sur les parties multi-joueurs, veuillez vous référer à www.battlelore.com/heroes et www.battlelore.com/epic.

Dans tout ce manuel, chaque fois qu'un nouveau concept est utilisé pour la première fois, il est mis en évidence en caractères verts, indiquant que vous pourrez trouver ce mot - et sa définition - dans l'Annexe I de ce manuel. Quand des explications supplémentaires sont nécessaires, le concept est également expliqué par un encart à l'intérieur même du corps des règles, le tout étant indiqué par cette signalétique.





CONCEPTS ESSENTIELS & BUT DU JEU

BattleLore est un nouveau type de jeu qui combine différents aspects et éléments des jeux de figurines, de cartes, de rôle et de plateau. Les concepts qui suivent sont le fondement de la dynamique du jeu et de ses principes sous-jacents.

Une partie de jeu est centrée sur une **Aventure** soigneusement préparée, qui décrit un **Champ de bataille** et les troupes que vos partenaires de jeu et vous devrez tenter de mener à la victoire. Il existe plusieurs types d'aventures, et notamment : l'aventure médiévale, basée sur un contexte historique ; l'aventure fantastique, basée sur un contexte médiévo-fantastique et qui tire pleinement parti de tout ce que l'univers de BattleLore propose ; et l'aventure Epique, qui sort du cadre de ce manuel et sera traitée dans une prochaine parution.



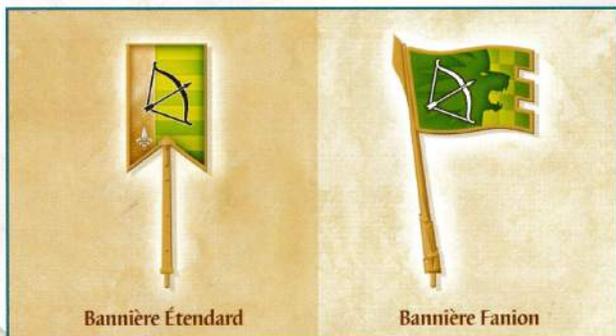
Les armées en présence sont représentées par des modèles réduits de personnages en plastique, pré-positionnés sur le plateau de jeu en fonction des instructions spécifiques de l'aventure. Ces figurines représentent les troupes sous

vos ordres. Chaque groupe de **Figurines** assemblées sur une même **Case** hexagonale ne forme qu'une seule **Unité**.



Chaque unité est composée d'un **Porte-bannière** et généralement de figurines supplémentaires. Le porte-bannière est un élément crucial du jeu : il donne des repères visuels sur la nature des **Troupes** qu'il mène au combat. Le porte-bannière est également la dernière figurine à être enlevée du champ de bataille, quand l'unité est finalement éliminée.

Dans BattleLore, chaque **Camp**, ou chaque faction armée, possède un style de bannière différent :

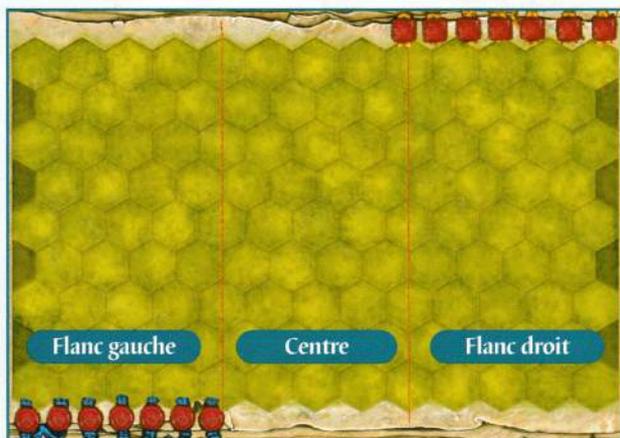


Bannière Étendard

Bannière Fanion

Pour plus de détails sur la façon de déchiffrer les éléments de la **Bannière** d'une unité, consultez l'encart *Anatomie d'une unité*, p. 13, Chapitre 2 – *Activation*.

Le plateau de jeu et les tuiles de **Terrain** et de **Lieux remarquables** qu'il comporte représentent le champ de bataille sur lequel l'affrontement se jouera. Deux lignes pointillées rouges délimitent les trois **Zones** distinctes du champ de bataille, distinguant ainsi le Flanc gauche, le Centre et le Flanc droit pour chaque **Côté**.



La partie se déroule en une succession de **Tours de jeu**, joués par chaque joueur en alternance. Pendant son tour, les forces contrôlées par un joueur sont activées en **Déplacement** et en **Combat** en jouant une **carte Commandement** et les effets qui lui sont associés. La carte Commandement indique habituellement le nombre d'unités activées pendant le tour, ainsi que la (ou les) zone(s) du champ de bataille dans lesquelles elles doivent se trouver. *On considère que les cases placées à cheval sur une ligne pointillée rouge appartiennent à la fois au centre et au flanc concerné.*



Dos de carte
Commandement



Carte Zone



Carte Tactique

Quand un combat a lieu, son issue est déterminée par le jet d'un certain nombre de **Dés de combat** ; les faces des dés obtenus lors du tirage indiquent les effets du combat et les éventuels dégâts infligés aux troupes ennemies.



Touché sur une Bannière verte



Touché sur une Bannière bleue



Touché sur une Bannière rouge



Avantage offensif



Drapeau de retraite



Arcane



BUT DU JEU

Dans BattleLore, le but d'une partie est généralement d'être le premier à s'emparer d'un certain nombre de **Bannières de victoire**, comme celles tenues par les porte-bannière des unités. Selon les conditions de victoire de l'aventure, le nombre de bannières à obtenir varie généralement entre quatre et sept.

Une bannière de Victoire est gagnée chaque fois que la dernière figurine (porte-bannière) d'une unité ennemie est retirée du champ de bataille. La bannière de l'unité éliminée est placée sur le **Tableau de victoire** du vainqueur.



Un Porte-bannière ennemi capturé, sur le Tableau de victoire de son adversaire.

Dans certaines aventures, des bannières de Victoire supplémentaires peuvent être obtenues – sous la forme de **Pions blason** – en s'emparant de certaines cases de terrain, ou en remplissant différents objectifs spécifiques à l'aventure.



Un Pion blason attendant d'être capturé sur le champ de bataille.



PARTIE I

RÈGLES DE BASE



La Partie I de ce livre décrit les bases du jeu, la mise en place d'un scénario et les règles nécessaires pour jouer une aventure médiévale, si vous n'avez jamais joué auparavant, ainsi que les aspects fondamentaux de tactique médiévale dans le jeu.





Mise en place DU JEU

Pour votre première partie, nous vous recommandons de mettre en place *Azincourt - 1415*, une aventure spécialement conçue pour vous présenter les bases du combat médiéval. En se concentrant exclusivement sur l'affrontement entre les Français et les Anglais, deux **Armées** humaines, cette aventure donnera à votre adversaire et à vous l'occasion de maîtriser les bases du jeu.

Les instructions suivantes sont communes pour la mise en place de toute aventure. En les suivant à chaque fois que vous commencez une partie, vous passerez moins de temps à tout installer.

1. Placez le plateau au centre de la table, avec le bon côté face visible (un seul plateau, à moins de jouer en mode Épique). C'est votre champ de bataille. Assemblez les **Pupitres à cartes** et placez-les près des côtés attribués à chaque joueur.



2. Placez les cases hexagonales de Terrain sur le champ de bataille, comme indiqué par le **Plan de bataille** de l'aventure. Pour minimiser les recherches (trouver la bonne tuile parce que les éléments ont deux faces), nous vous conseillons de placer les éléments de terrain selon l'ordre dans lequel ils apparaissent sur l'encart du plan de bataille. Commencez en partant du haut et continuez ligne par ligne jusqu'au bas de la liste.

Posez les 13 tuiles de forêts bordant le champ de bataille d'Azincourt.

3. Placez les autres éléments supplémentaires (ponts, pions blasons sur le terrain, ressources ou pions spéciaux, Lieux remarquables indiqués spécifiquement, etc.) sur le champ de bataille, selon les indications du plan de bataille et les notes de l'aventure.



Il n'y a pas de Lieu remarquable ni d'élément supplémentaire dans Azincourt.

4. Placez à présent les figurines sur le champ de bataille, en fonction des positions des différentes unités indiquées sur le plan de bataille de l'aventure. Nous vous conseillons de mettre d'abord à part le bon nombre de

porte-bannières de chaque type et de les placer en premier sur le champ de bataille, en utilisant les côtés du plateau et les frontières des flancs (lignes pointillées rouges) pour situer rapidement les cases concernées. Complétez ensuite chaque unité avec le nombre adéquat de figurines (**Infanterie** – 4 figurines chacune, **Cavalerie** – 3 figurines chacune, **Créature** – 1 figurine sauf exception).

Dans Azincourt, les armées en présence sont 5 unités d'archers à bannière verte, 3 unités d'infanterie à bannière



bleue et 1 infanterie lourde à bannière rouge pour les porte-fanions (Anglais et Gallois), et 6 unités d'infanterie à bannière bleue, 1 unité de cavalerie à bannière bleue, 2 cavaleries lourdes et 1 seule unité d'archer à bannière verte pour les porte-étendards (Français).

5. Distribuez à chaque camp un ensemble complet des cartes résumé adéquates : Unités (Infanterie, Cavalerie, Créatures), Armes (Arc standard, Épée courte, Épée longue, Arbalète) et Règles (Dé de combat, Tactiques médiévales, Moral) pour les forces en présence sur le plateau. De même, placez les cartes résumé des différents terrains et lieux remarquables en jeu sur un des bords du plateau, à la vue de tous les joueurs.

Pour Azincourt, distribuez à chaque joueur les cartes résumé suivantes : *Infanterie*, *Cavalerie*, *Arc standard*, *Épée courte*, *Épée longue*, *Dé de combat*, *Tactiques médiévales* et *Moral*. Et placez la carte de résumé des terrains boisés sur le bord du plateau.

6. Mélangez soigneusement le paquet de cartes Commandement et distribuez à chaque joueur le nombre de cartes indiqué par les notes de l'aventure. Placez les cartes reçues sur vos pupitres respectifs.

Dans Azincourt, le joueur anglais reçoit 6 cartes Commandement et le joueur français 4.

7. Posez le reste des cartes Commandement dans une pile face cachée, à côté du plateau, à portée des joueurs. Lisez à haute voix les règles spéciales et conditions de victoire de l'aventure. Donnez à chaque joueur un jeu de 6 dés de combat.

Il n'y a aucune règle ni condition de victoire spéciale dans Azincourt.

8. Le premier joueur, indiqué dans les notes de l'aventure, commence à jouer.

Dans Azincourt, le joueur anglais commence la partie..

A présent, asseyez-vous et détendez-vous, vous êtes prêts à mener vos troupes à la victoire !





Déroulement DU TOUR DE JEU

Le joueur indiqué dans les notes de l'aventure commence la partie. Les joueurs jouent ensuite en alternance, jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne le nombre de Bannières de victoire indiqué dans les conditions de victoire de l'aventure.



PENDANT VOTRE TOUR, suivez la séquence suivante :

- ✦ **Phase COMMANDEMENT** : Jouez une carte Commandement.
- ✦ **Phase ACTIVATION** : Annoncez toutes les unités que vous comptez activer dans le cadre de la carte Commandement Zone ou Tactique que vous venez de jouer.
- ✦ **Phase DEPLACEMENT** : Déplacez toutes les unités actives que vous souhaitez, une à une. Respectez les limitations liées aux unités et au terrain, comme indiqué sur les Cartes résumé de terrain.
- ✦ **Phase COMBAT** : Faites combattre vos unités activées une par une. Choisissez une unité ennemie et :
 - Vérifiez que votre cible est à portée et dans la ligne de mire ;
 - Annoncez le nombre de dés de combat auquel vous avez droit, en fonction de vos types de troupe et d'arme ;
 - Ajustez votre nombre de dés de combat en fonction des éventuels effets de terrain ;
 - Lancez le nombre de dés obtenu et appliquez leurs résultats, selon la carte d'arme de l'unité offensive, en commençant par les coups touchés, puis en comptant les retraites ;
 - Le cas échéant, résolvez les actions complémentaires (s'emparer d'une position, effectuer une poursuite, attaque bonus et/ou riposte ennemie).
- ✦ **Phase FIN DE TOUR** : Piochez une nouvelle carte Commandement.
(lors d'une Aventure Fantastique, piochez aussi des cartes et/ou des pions Arcane).

CHAPITRE 1



COMMANDEMENT

PHASE 1.

JOUEZ UNE CARTE COMMANDEMENT

Au début de votre tour, jouez une carte Commandement de votre main. Placez-la face visible devant vous et lisez-la à haute voix.

Les cartes **Commandement** sont normalement utilisées pour activer des unités en déplacement et/ou en combat. Les cartes vous indiquent dans quelle(s) zone(s) du champ de bataille vous pouvez activer des troupes, ainsi que le nombre d'unités activables.

Si vous vous trouvez dans une situation où aucune unité ne peut être activée par la carte Commandement que vous venez de jouer, ignorez les étapes 2 à 4 du tour de jeu (décrites dans les chapitres correspondants) et piochez directement une nouvelle carte Commandement pour finir votre tour (voir Chapitre 5. *Fin de tour*).

Règles contradictoires & priorité de règles :

En cas de contradiction entre les règles de base de ce livre et le texte d'une carte Commandement, le texte de la carte Commandement l'emporte.



CARTES ZONE ET CARTES TACTIQUE

Les **Cartes Zone** sont reconnaissables grâce à la représentation stylisée du champ de bataille dans la partie inférieure de la carte. Elles permettent d'activer un nombre fixe d'unités dans les zones indiquées en couleur sur la carte.

Si le nombre d'unités à activer n'est pas un nombre fixe, mais est indiqué comme **égal au Commandement**, alors le nombre d'unités que le joueur peut activer est égal au nombre de cartes Commandement que le joueur détient (y compris la carte Commandement qui vient d'être jouée). C'est généralement le nombre de cartes Commandement que le joueur avait au départ de la partie, comme indiqué dans les notes de bataille de l'aventure.



Dos de carte Commandement



Cartes Zone



Cartes Tactique

Le joueur anglais dans Azincourt peut activer jusqu'à 6 unités sur son Flanc gauche en jouant cette carte.



Les **Cartes Tactique** comportent généralement une illustration et une description explicite du nombre et du type d'unités qui peuvent être activées en jouant cette carte.

Quand l'emplacement de ces unités n'est pas spécifié, la carte Tactique peut être utilisée pour activer des unités n'importe où sur le champ de bataille.

Les unités activées doivent en revanche respecter les autres critères imposés par la carte.

Pluie de Fierces

Activez toutes les unités équipées d'armes à distance. Ces unités combattent dans leur zone de portée et sont à leur porteur, si ce n'est pas le cas. Si vous ne contrôlez aucune unité équipée d'arme à distance, activez 1 unité de votre choix.

Le joueur anglais active ses unités d'Archers restant sur le plateau. Ici, une des unités d'Archers ne peut être activée car elle est en contact avec l'ennemi.

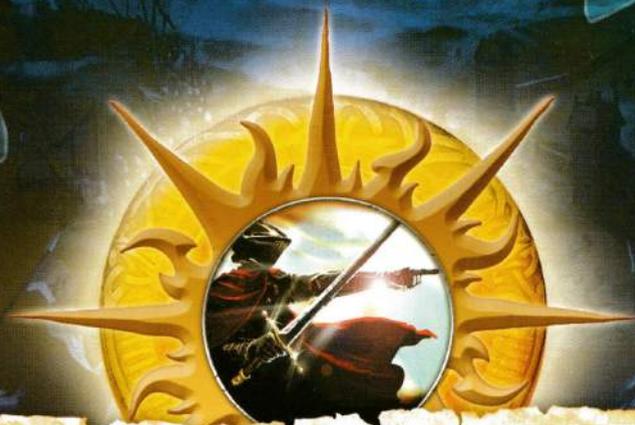
Certaines Cartes Tactique servent à activer les unités d'un même type de Troupe sur le champ de bataille, par exemple des unités ayant la même **Couleur de bannière**.

Bannières Bleues

Pour chacune de vos cartes commandement, y compris celles-ci, activez 1 unité Bannières Bleues. Si vous ne contrôlez aucune unité Bannières Bleues, activez 1 unité de votre choix.

Le joueur français active deux unités régulières à Bannière bleue en jouant une carte Bannières bleues; sa cavalerie lourde à Bannière rouge doit rester immobile et ne pourra pas être activée à ce tour.





ACTIVATION

PHASE 2.

ACTIVEZ VOS UNITÉS

Après avoir joué une carte Commandement, annoncez quelle(s) unité(s) adéquate(s) vous choisissez d'activer.

Seules ces unités activées pourront se déplacer, combattre ou accomplir une action spéciale pendant ce tour.

Toute unité sur une case traversée par une ligne rouge pointillée peut être activée depuis les deux zones adjacentes.



Cette infanterie peut être activée en jouant n'importe quelle carte Zone concernant le Flanc gauche ou le Centre.

Vous ne pouvez activer chaque unité qu'une seule fois pendant le déroulement d'un même tour. Si une carte Commandement vous permet d'activer plus d'unités dans une zone du champ de bataille que vous n'en possédez en fait, les activations supplémentaires sont perdues.

ANATOMIE D'UNE UNITÉ

Des figurines rassemblées sur une même case forment une unité. La figurine la plus importante d'une unité est son Porte-bannière, qui brandit fièrement les couleurs de l'unité au combat.

Chaque bannière présente plusieurs caractéristiques, permettant à chacun des camps d'identifier rapidement les capacités les plus importantes de chaque unité en jeu.

Le **Type de bannière** (forme d'Étendard ou de Fanion) et le **Motif de bannière** (fleur de lys et tête de lion) confirment à quel camp l'unité est alliée, ce qui peut s'avérer très utile au milieu d'une mêlée générale !



Cavalerie lourde porte-étendard



Archer porte-fanion

La teinte de fond d'une bannière, ou **Couleur de bannière**, indique à quel type de Troupe appartient cette unité - et quel est son niveau de formation militaire. Son **Symbole d'arme** indique quelle arme l'unité manie au combat.



Infanterie lourde
de fantassins à
Bannière rouge.



Infanterie régulière
de fantassins à
Bannière bleue.



Archers à Bannière
verte.

Vous trouverez plus de détails sur chaque niveau de formation militaire dans l'encart Types de Troupe p. 16, Chapitre 3 - *Déplacement*, et plus de détails sur les armes dans l'encart *Anatomie d'une arme* p. 22, Chapitre 4 - *Combat*.

Un Porte-bannière est toujours la dernière figurine d'une unité qui reste sur le champ de bataille en combat. Son **élimination** indique la défaite de l'unité et le gain par l'adversaire de la Bannière de victoire correspondante.





DÉPLACEMENT

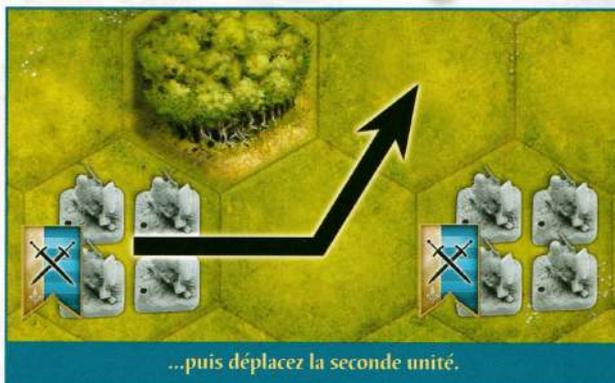
PHASE 3.

DÉPLACEZ VOS UNITÉS

Les déplacements sont annoncés et résolus un par un, unité par unité, dans l'ordre de votre choix. Une unité ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Une unité activée n'est pas obligée de se déplacer.

Vous devez terminer le déplacement d'une unité avant de commencer celui d'une autre.

De plus, vous devez accomplir tous les déplacements de vos troupes avant de passer au Combat (phase 4 – Chapitre 4).



...puis déplacez la seconde unité.

Les unités activées peuvent, en se déplaçant, quitter une zone du champ de bataille pour entrer dans une autre.

Une unité ne peut jamais se déplacer sur les demi-cases grisées au bord du champ de bataille. Une unité ne peut traverser les bords du champ de bataille que si cela est explicitement permis dans les notes de bataille de l'aventure.

Deux unités ne peuvent pas occuper la même case. Au cours du déplacement d'une unité, vous ne pouvez pas atteindre ni traverser une case occupée par des unités ennemies ou alliées.



Pour déplacer l'unité de fantassins située à gauche vers sa destination à la droite de la forêt, vous devez d'abord dégager du passage l'unité située devant elle.

Position de départ



Déplacement interdit

Déplacer d'abord la première unité d'une case sur la droite...



La cavalerie à Bannière bleue doit se déplacer de 3 cases, en contournant les Archers, pour atteindre sa destination.

Vous ne pouvez pas scinder les figurines d'une même unité ; elles doivent rester ensemble et se déplacer en groupe.

Une unité qui est réduite après avoir subi des pertes ne peut pas se combiner à une autre unité.



Toute scission est interdite.



Tout regroupement est interdit.

UNITÉ D'INFANTERIE

Restrictions de déplacement et de combat



Une unité activée d'infanterie à Bannière verte peut se déplacer jusqu'à 2 cases et combattre.

Une unité activée d'infanterie à Bannière bleue peut se déplacer de 1 case et combattre *ou bien* de 2 cases sans combattre.

Une unité activée d'infanterie à Bannière rouge peut se déplacer de 1 case et combattre.

Les unités activées se déplacent différemment selon leur type de troupe et leur statut (infanterie ou cavalerie).



Cette unité d'infanterie naine à Bannière rouge se déplace pour attaquer son adversaire en mêlée.



Cette unité plus prudente d'archers hobgobelins à Bannière verte se déplace pour être en position de tirer à l'arc.



TYPES DE TROUPE

Dans BattleLore, il y a trois **Types de troupe** correspondant grossièrement aux trois niveaux de formation militaire.

Les **Troupes à Bannière verte**, identifiées par la teinte verte du fond de leur bannière, servent à représenter les jeunes recrues inexpérimentées enrôlées dans la population. Dans certaines **Races**, on les appelle des **Irréguliers**. Leurs armes ne sont en général guère plus qu'une simple épée, un arc standard ou une pique, et ils ne portent que des armures minimales (voire aucune armure). Leur formation militaire est médiocre ou inexistante ; en contrepartie, ils bénéficient généralement d'une bonne mobilité.

Les **Troupes à Bannière bleue**, identifiées par la teinte bleue du fond de leur bannière, forment en général le gros d'une armée régulière. Entraînées au combat en mêlée et habituées à avancer en formation militaire, ce sont généralement des hommes d'armes bien équipés, les soldats **Réguliers** d'une armée, formés aux situations de guerre.

Les **Troupes à Bannière rouge**, identifiées par la teinte

rouge du fond de leur bannière, constituent les troupes de choc et unités lourdes de **Vétérans** d'une armée. Souvent gardées en réserve pour porter le coup de grâce en combat, elles ont les meilleures armes, les montures les plus performantes et les armures les mieux conçues. En revanche, ces atouts les encombrant et elles ont généralement une mobilité moins grande que les autres unités.



Un archer à Bannière verte, rapide et agile.



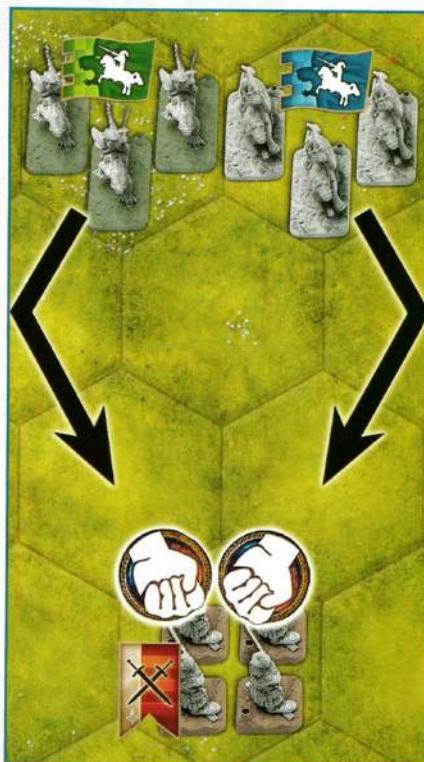
Un fantassin à Bannière bleue, soldat commun sur le champ de bataille.



Une infanterie naine à Bannière rouge : un mercenaire résistant et un ennemi implacable.



Les fantassins à bannière bleue, ne pouvant achever une unité de cavalerie en déroute, se déplacent pour attaquer un autre ennemi voisin.



Cette malheureuse infanterie naine va subir deux charges de cavalerie successives !

UNITÉ DE CAVALERIE

Restrictions de déplacement et de combat

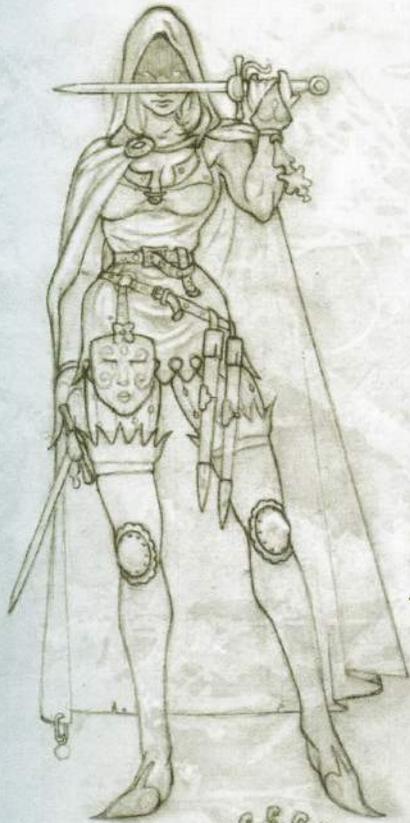


-  Une unité activée de cavalerie à Bannière verte peut se déplacer jusqu'à 4 cases et combattre.
-  Une unité activée de cavalerie à Bannière bleue peut se déplacer jusqu'à 3 cases et combattre.
-  Une unité activée de cavalerie à Bannière rouge peut se déplacer jusqu'à 2 cases et combattre.

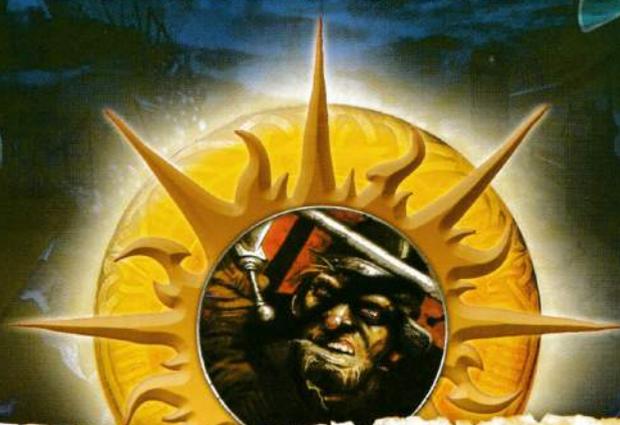
Certains éléments de terrain ont une influence sur le déplacement et peuvent empêcher certaines unités d'effectuer tout leur déplacement ou de combattre (voir *Terrain*, Chapitre 10).

Les règles pour les déplacements de retraite diffèrent légèrement des déplacements normaux (voir la section sur la *Retraite* p. 25, Chapitre 4).





CHAPITRE 4



COMBAT

PHASE 4. RÉSOLVEZ CHAQUE COMBAT

Les combats sont résolus un à un, unité par unité, dans l'ordre de votre choix. Vous devez annoncer et résoudre entièrement le combat d'une unité activée (y compris les actions complémentaires découlant de ce combat) avant de passer à une autre unité activée.

Une unité activée ne peut combattre qu'une fois par tour ; dans certains cas, en revanche, elle peut avoir l'occasion de combattre de nouveau, *dans le cadre de la même activation en combat*, pendant une action de poursuite réussie. Pour plus de détails, reportez-vous aux *Actions complémentaires : Poursuite et Attaque bonus*, p. 28 de ce chapitre.

Une unité activée n'est pas obligée de combattre, même si elle est adjacente à une **Unité ennemie**.

Une unité ne peut pas séparer ses dés de combat pour attaquer plusieurs cibles ennemies avec un seul jet de dés.

Le nombre de pertes ennemies (figurines perdues) qu'une unité a subies n'affecte pas le nombre de dés qu'elle lance au combat. Une unité avec une seule figurine restante combat aussi bravement qu'une unité complète. Elle est seulement plus vulnérable puisqu'un seul coup suffira à l'éliminer.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Pour combattre : Annoncez l'unité activée avec laquelle vous voulez attaquer et sa cible. Puis, dans l'ordre :

- Vérifiez que votre cible est à **Portée** et dans votre **Ligne de mire** ;
- Annoncez le nombre de dés de combat auquel vous avez droit, en fonction de votre type de troupe et d'arme ;
- Ajustez votre nombre de dés de combat en fonction des éventuels effets de terrain ;
- Lancez le nombre de dés obtenu et appliquez leurs résultats, selon la carte d'arme de l'**unité offensive**, en commençant par les coups touchés, puis en comptant les retraites ;
- Le cas échéant, résolvez les actions complémentaires (s'emparer d'une position, effectuer une poursuite, attaque bonus en mêlée ou riposte ennemie).



Portée & LIGNE DE MIRE

Étape 4a.

MÊLÉE

On considère qu'une unité qui attaque une unité adjacente le fait en **Mêlée**. Les cibles attaquées en Mêlée sont toujours à portée de leur attaquant, quelle que soit l'arme utilisée. Si l'arme de l'attaquant est une arme à distance utilisée à **Bout portant** (c'est-à-dire pour attaquer une unité sur une **Case adjacente**), l'attaque est tout de même considérée comme une attaque de **Mêlée**.



Cette unité de fantassins à Bannière bleue attaque son adversaire en **Mêlée**.



Ces archers à Bannière verte font une attaque de **Mêlée**, tirant sur leur ennemi à **bout portant**.

PORTÉE

Toute autre attaque éloignée, au-delà des cases adjacentes, est considérée comme une **attaque à distance**. Les attaques à distance ne sont accessibles qu'aux unités équipées d'armes à distance (armes de tir, armes de jet...). La portée d'une arme est mesurée en cases.

Il y a deux types d'armes à distance de base dans Battlelore.



L'**arc standard**, d'une portée de 4 cases ;



Et l'**arbalète**, d'une portée de 3 cases.

Pour vérifier qu'une cible est à portée, comptez la distance, en nombre de cases, séparant l'unité offensive de sa cible. N'incluez pas la case de l'unité offensive dans votre décompte, mais comptez la case de la cible. La distance doit être inférieure ou égale à la portée associée à l'arme.



Une seule unité est à portée.

Une unité adjacente à un ennemi doit attaquer cette unité ennemie si elle choisit de combattre. Elle ne peut pas cibler une autre unité ennemie plus éloignée, même si elle est à portée et qu'elle a une arme permettant de le faire.



Ces archers à Bannière verte doivent attaquer leur ennemi adjacent, en lui tirant dessus à **bout portant**, malgré leur envie visible d'éliminer l'unité ennemie isolée.

LIGNE DE MIRE

Dans les combats à distance, l'unité offensive doit aussi avoir l'ennemi qu'elle veut cibler dans sa ligne de mire, c'est-à-dire qu'elle doit pouvoir « voir » l'ennemi qu'elle veut combattre.

Pour vérifier la ligne de mire, imaginez une ligne partant du centre de la case de l'unité offensive jusqu'au centre de la case de la cible. Cette ligne de mire est considérée comme bloquée par toute case (ou partie de case) coupant cette ligne imaginaire et contenant un obstacle. Les obstacles possibles sont toutes les unités (ennemies ou alliées), certains types de terrain et toutes

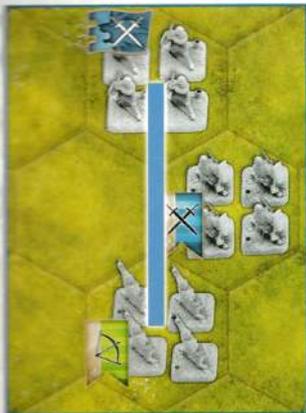
les demi-cases grisées sur le bord du champ de bataille.

Le terrain sur lequel se trouve la cible ne bloque jamais la ligne de mire.



L'unité d'Archers a une ligne de mire sur l'unité à l'orée du bois, mais pas sur l'unité cachée derrière la forêt.

Quand la ligne imaginaire passe sur la frontière d'une ou plusieurs cases qui contiennent des obstacles, la ligne de mire n'est pas bloquée, à moins que les obstacles ne se trouvent de part et d'autre de la ligne.



Les archers ont une ligne de mire.



Leur ligne de mire est bloquée des deux côtés.



La ligne de mire est bloquée par l'unité au centre.



LANCER des dés de combat

Étape 4b.



En combat, le nombre de **Dés de combat** à lancer est déterminé, par défaut, par le type de troupe de l'unité offensive, et donc par la couleur de sa bannière.

DÉS DE COMBAT

lancés par les troupes normales



-   Les troupes à Bannière verte lancent 2 dés.
-   Les troupes à Bannière bleue lancent 3 dés.
-   Les troupes à Bannière rouge lancent 4 dés.

Quelques unités qui combattent subissent des restrictions de combat dues à leur déplacement avant le combat, comme indiqué dans les Restrictions de déplacement et de combat p. 16-17 Chapitre 3 - *Déplacement*. Si une unité se déplace trop loin, elle peut être incapable de combattre à ce tour.

L'arme utilisée par une unité est indiquée par un symbole sur la bannière. Ce symbole figure sur la carte résumé de l'arme, qui comporte des informations supplémentaires sur l'arme, son utilisation et ses effets.



L'escalade sur ces remparts force ces fantassins à Bannière rouge à attendre le prochain tour pour combattre.



Épuisés par leur marche forcée, ces fantassins à Bannière bleue ne peuvent pas combattre à ce tour.



ANATOMIE D'UNE ARME cartes résumé d'arme

Les troupes de BattleLore sont équipées d'armes différentes. Ces armes sont représentées sur les figurines et sur les bannières des porte-fanions et des porte-étendards.

Chaque type d'arme possède son propre symbole d'arme, dessiné sur l'intérieur de la bannière et sur la **carte d'arme** correspondante.

Les cartes d'armes rassemblent les informations suivantes :

- Le symbole de l'arme
- Le nom de l'arme
- Le **Type de l'arme** (Mêlée et/ou à distance) et la **Portée de l'arme** (en nombre de cases).
- **Dégâts** : les dégâts normaux de l'arme, exprimés en nombre de dés de combat lancés. En général, ce nombre est uniquement défini par la couleur

de bannière, comme indiqué dans le Tableau p. 21 – *Dés de combat lancés par les troupes normales.*

- **Avantage offensif** : décrit les conditions éventuelles de l'avantage offensif
- **Spécial** : toute autre règle spécifique liée à l'utilisation de l'arme.

Pour un panorama des armes les plus communément utilisées dans BattleLore, consultez la section Avantage offensif et effet des armes dans l'étape 4D de ce Chapitre.

L'arme d'une unité peut influencer sur le nombre de dés lancés. Par exemple, les archers en mouvement tirent à -1d, comme précisé sur la carte résumé de l'Arc standard.

L'arme d'une unité peut aussi influencer sur l'issue d'un jet de dés. Par exemple, l'épée courte d'une infanterie n'est pas aussi efficace contre les unités de cavalerie que contre les autres infanteries. Ainsi, l'un des **symboles épée-sur-bouclier** obtenus dans un jet n'est pas pris en compte quand une infanterie équipée d'une épée courte attaque une cavalerie ennemie.

Quatre armes habituelles dans BattleLore : l'Arc standard, l'Arbalète, l'Épée courte, et l'Épée longue.

Arc standard	Arbalète	Épée courte	Épée longue
<p>Arc Standard</p> <p>Type d'arme : Mêlée (bout portant), et à distance - jusqu'à 4 cases.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Aucun.</p> <p>Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, réduire de 1 le nombre de dés lancés.</p>	<p>Arbalète</p> <p>Type d'arme : Mêlée (bout portant), et à distance - jusqu'à 5 cases.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur et .</p> <p>Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, réduire de 1 le nombre de dés lancés.</p>	<p>Épée Courte</p> <p>Type d'arme : Mêlée - case adjacente uniquement.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur .</p> <p>Spécial : Contre les unités de cavalerie, un obtenu est ignoré.</p>	<p>Épée Longue</p> <p>Type d'arme : Mêlée - case adjacente uniquement.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur .</p>

AJUSTEMENT des effets du terrain

Étape 4c.



Le terrain sur lequel la cible – et dans certains cas, l'unité offensive – combat peut influencer (généralement en le réduisant) sur le nombre de dés de combat lancés. Pour ajuster le nombre de dés lancés en combat en fonction des **Effets du terrain**, consultez les Chapitres 10 – *Terrain* et 11 – *Lieux remarquables*, ou bien reportez-vous aux **cartes résumées de terrain** concernées.

RÉSOLUTION du combat

Étape 4d.



Lancez le nombre obtenu de dés de combat contre la cible. Remarquez bien que vous ne pouvez pas déclarer de combat si vous n'avez pas de cible à attaquer : vous ne pouvez pas porter d'attaque dans le vide (dans l'espoir de récupérer de l'Arcane pour les aventures fantastiques ; voir le résultat Manqué – *Arcane* p. 25). Une fois les dés lancés, les coups touchés sont d'abord pris en compte, puis les retraites.

COUPS TOUCHÉS

En combat, l'attaquant porte un **coup touché** pour chacun des casques de couleur obtenus dans le jet dont la couleur correspond à la couleur de bannière de l'unité ciblée. Les autres couleurs sont toujours un **coup manqué**. Dans toutes ces règles, toute mention faite à une couleur de bannière obtenue renvoie au symbole de **casque de couleur** dont la couleur correspond à celle de la bannière de la cible.



Casque Vert



Casque Bleu



Casque Rouge



Épée sur bouclier



Drapeau



Arcane

TOUCHÉ



1 coup touché sur une unité à Bannière verte



1 coup touché sur une unité à Bannière bleue



1 coup touché sur une unité à Bannière rouge



Avantage offensif – 1 coup touché si spécifié

Sauf mention contraire sur la carte d'arme, le symbole épée-sur-bouclier et le symbole Arcane sont aussi des coups manqués.

Pour chaque coup touché, retirez une figurine de l'unité ciblée. Retirez toujours le Porte-bannière en dernier. Quand le Porte-bannière est finalement retiré, placez sa figurine sur l'un des **sceaux de cire** vides, sur le tableau de victoire de votre côté du plateau.

Quand une **unité offensive** tire plus de coups touchés que le nombre de figurines de l'**unité défensive**, ces coups supplémentaires n'ont aucun effet.

AVANTAGE OFFENSIF ET EFFET DES ARMES



AVANTAGE OFFENSIF

Fournit un **Avantage offensif** et un coup supplémentaire lorsque cela est indiqué sur la carte arme de l'unité offensive. Sinon, c'est un coup manqué.

Dans certains cas, les effets supplémentaires de l'arme (ignorer un symbole épée-sur-bouclier obtenu, efficacité après un déplacement, etc.) peuvent s'appliquer et modifier le résultat du jet de dés.

Les quatre armes de base de BattleLore sont :



L'Épée courte

Utilisée uniquement en Mêlée, l'Épée courte est l'arme de prédilection des infanteries. Une épée courte touche sur tous les casques de couleur de bannière de la cible et sur tous les avantages offensifs (symbole épée-sur-bouclier) obtenus contre une infanterie. En revanche, en raison de son allonge réduite, cette arme entraîne un

désavantage pour les ennemis montés. Les cavaleries peuvent ignorer un symbole épée-sur-bouclier obtenu contre elles par les unités portant des épées courtes.



Attaquée, cette cavalerie est touchée deux fois : une fois à cause du casque de couleur bleu obtenu contre elle, et une autre fois pour le 2^{ème} symbole épée-sur-bouclier obtenu – elle ignore un des symboles épée-sur-bouclier du fait de l'efficacité réduite de l'épée courte contre les cavaleries.



La même attaque, contre une infanterie à Bannière bleue, aurait causé 3 pertes – une pour le casque de couleur bleu, et une pour chacun des deux symboles épée-sur-bouclier obtenus !



L'Épée longue

Identique à l'Épée courte, à l'exception du fait qu'elle touche ses adversaires sur les casques de la couleur de leur bannière et sur tous les symboles épée-sur-bouclier *quel que soit le statut de l'ennemi – infanterie ou cavalerie*. L'Épée longue est l'arme de prédilection des cavaleries et son allonge importante la rend efficace contre tous les adversaires.



La cavalerie obtient 1 casque bleu, 1 casque rouge et 1 symbole épée-sur-bouclier ...



provoquant le retrait de 2 figurines, une pour le casque bleu et l'autre en raison du symbole épée-sur-bouclier.



L'Arc standard

C'est l'arme de prédilection des unités portant peu de protections, qui préfèrent attaquer l'ennemi depuis une distance assez sûre. L'Arc standard peut être utilisé à bout portant ou sur des ennemis jusqu'à quatre cases de distance. Cette arme ne touche que sur les casques de la couleur de bannière de la cible. La visée exige une position stable : les tirs effectués par une unité qui s'est déplacée pendant le tour sont lancés avec 1 dé de moins que la normale (donc une unité d'archers à Bannière verte lance 1 dé contre son ennemi au lieu de 2 dés).



Ces archers lancent 2 dés quand ils ne bougent pas...



...et un seul dé en mouvement.

L'Arbalète

Plus robuste et plus lourde que l'Arc standard, l'Arbalète bénéficie d'une meilleure capacité de pénétration : elle touche non seulement sur les casques de la couleur de la bannière de la cible, mais aussi sur les symboles épée-sur-bouclier. En revanche, elle a une portée plus courte (seulement trois cases) et sa vitesse de recharge plus lente fait que tous les symboles épée-sur-bouclier sont ignorés en cas de tir à bout portant.



Les pieds bien campés sur le sol, cette unité d'arbalétriers nains tire 2 symboles  éliminant 2 figurines de cavalerie à distance....



un résultat bien meilleur que si elle s'était bêtement ruée au contact, perdant 1 dé en mouvement et faisant de l'autre dé un coup manqué à bout portant !

COUPS MANQUÉS

ARCANE

Dans les aventures médiévales décrites dans la Partie I de ce livre (par exemple Azincourt), tous les Arcanes obtenus dans un jet sont des coups manqués.

Dans les aventures fantastiques qui utilisent le système d'Arcane décrit dans le Chapitre 8 de la Partie II, la face Arcane des dés de combat n'est pas un simple coup manqué. En effet, le joueur qui obtient un symbole Arcane pioche un pion Arcane dans le puits d'Arcane et l'ajoute à la réserve de son gobelet (voir Arcane dans le Chapitre 8). Dans ces aventures, le symbole Arcane peut également être utilisé dans des situations utilisant des cartes Arcane ou autres effets spéciaux. Dans ce cas, les pions Arcane ne sont pas gagnés dans la réserve ; au lieu de cela, les symboles d'Arcane déclenchent les effets précisés sur la carte Arcane.



Aventure médiévale

Les archers attaqués perdent 1 figurine et doivent battre en retraite. Le symbole Arcane n'a aucun effet.



Aventure fantastique

Les archers attaqués perdent 1 figurine et doivent battre en retraite. De plus, l'attaquant gagne 1 pion Arcane.



Aventure fantastique

Le symbole Arcane ajoute un coup touché, causant une 3^{ème} perte. Aucun pion Arcane n'est gagné par l'attaquant.



RETRAITES

RETRAITE

Après que tous les coups ont été résolus et les pertes retirées, on résout les Retraites. Pour chaque Drapeau de retraite obtenu contre elle, la cible doit se déplacer d'une case vers son côté du champ de bataille. Deux drapeaux repoussent la cible de deux cases, etc.

Le joueur contrôlant l'unité choisit sur quelle case son unité bat en retraite en respectant les règles suivantes :

- Une unité doit toujours battre en retraite vers le côté du joueur qui la contrôle.
- Le terrain n'a aucun effet sur les déplacements de retraite. Ainsi, une unité qui bat en retraite peut traverser

un terrain boisé ou un gué, par exemple, sans devoir s'arrêter. Par contre, une unité ne peut ni atteindre ni traverser des terrains infranchissables pendant une retraite.

- Une unité ne peut pas atteindre ni traverser une case déjà occupée par une autre unité (qu'elle soit ennemie ou alliée).
- Si une unité ne peut pas battre en retraite parce que sa voie est coupée par une autre unité ou un terrain infranchissable, ou encore si elle doit alors battre en retraite hors du plateau de jeu, une figurine est retirée pour chaque case de déplacement qui ne peut être accompli.



L'unité a deux voies de retraite.



Avec l'autre unité sur le passage, il ne reste qu'une voie de retraite.



Les deux voies de retraite sont à présent bloquées, l'une par une unité amie, l'autre par un terrain infranchissable. L'unité perd une figurine de plus, au lieu de bouger d'une case.

MORAL

Ignorer les drapeaux de retraite



Certaines situations permettent à une unité d'ignorer au moins un drapeau de retraite et de se défendre vaillamment, alors que d'autres conditions rendent une unité prompte à la panique. Le niveau de **Moral** d'une unité indique comment elle réagit aux drapeaux de retraite obtenus contre elle.

Le moral d'une unité va de **En déroute** (quand l'unité est effrayée) jusqu'à **Intrépide** (quand l'unité est particulièrement brave et tient tête), en passant par **Normal** (le moral par défaut de la plupart des unités).

NORMAL

Par défaut, toutes les troupes sont considérées au niveau de moral *Normal*. Elles ne sont ni en déroute ni intrépides ; par conséquent, quand elles battent en retraite, elles suivent les règles normales de retraite décrites précédemment, se déplaçant d'une case par drapeau obtenu contre elles.



Cette unité doit perdre 1 figurine et battre en retraite de 2 cases, 1 pour chaque drapeau obtenu contre elle.

INTRÉPIDE

Une unité qui a la capacité d'ignorer un drapeau tiré contre elle en combat est dite *Intrépide*. Elle peut plus facilement tenir sa position qu'en situation normale.

Une unité *Intrépide* n'est jamais obligée d'ignorer un drapeau obtenu contre elle. Si le joueur contrôlant cette unité le souhaite, il peut choisir de laisser l'unité battre en retraite dans la case correspondante.



L'unité de fantassins pourrait ignorer le drapeau à cause de la protection du rempart, mais elle choisit de battre en retraite malgré tout parce que la cavalerie ennemie n'a pas encore attaqué.

Tous les drapeaux supplémentaires obtenus *dans le même jet de dés de combat*, en plus de ceux qui peuvent être ignorés, provoquent automatiquement une retraite et doivent être pris en compte.

De même, les drapeaux qui peuvent être ignorés mais ne le sont pas ne peuvent pas être mis de côté pour un prochain jet ; ainsi, il n'est pas possible de **prendre** volontairement **un drapeau** tout de suite dans l'espoir d'en ignorer deux au prochain jet de dés.



Les fantassins peuvent ignorer un drapeau grâce à la protection du rempart, mais doivent battre en retraite à cause du 2^{ème} drapeau obtenu dans ce jet.

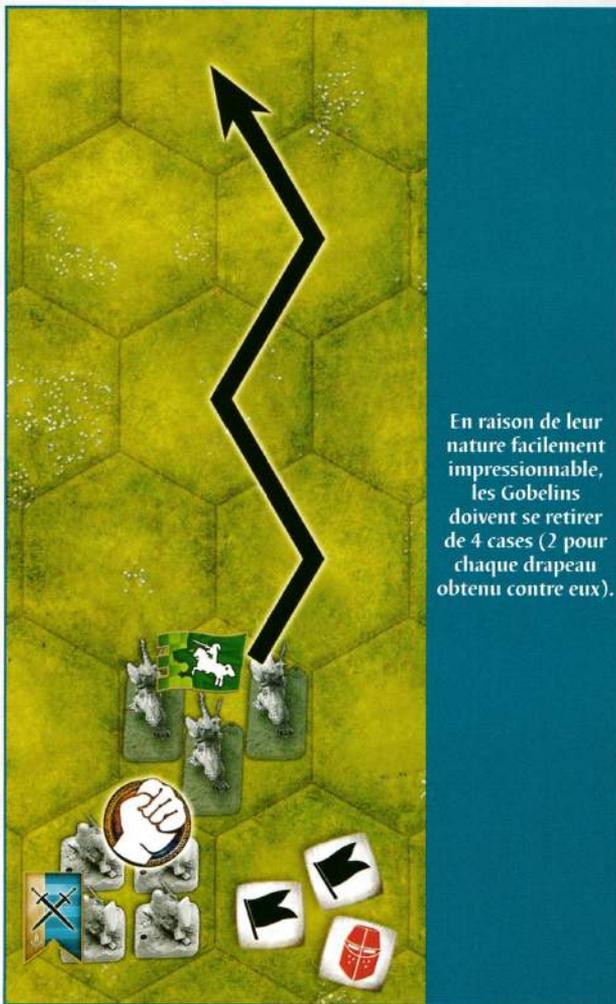
Quand une unité *Intrépide* est contrainte à la retraite, elle suit les règles normales de retraite, reculant de 1 case vers son côté pour chaque drapeau tiré contre elle (au-delà des drapeaux ignorés grâce au moral *Intrépide*).

Dans des suppléments à venir de ce jeu, une unité pourra avoir la capacité d'ignorer plus d'un drapeau dans le même combat. Dans ce cas, le nombre de drapeaux qu'elle pourra ignorer en combat sera indiqué en petits caractères à côté de son statut Intrépide. Par exemple, une unité qui peut ignorer 2 drapeaux en combat sera indiquée comme Intrépide₂, et une qui peut ignorer tous les drapeaux sera indiquée par Intrépide_{tous}.

EN DÉROUTE

Une unité *En déroute* fuit plus facilement et plus loin que la normale.

Par défaut, les unités *En déroute* battent en retraite de 2 cases pour chaque drapeau obtenu contre elles, au lieu de 1 case comme c'est le cas pour les unités *Normales*.



En raison de leur nature facilement impressionnable, les Gobelins doivent se retirer de 4 cases (2 pour chaque drapeau obtenu contre eux).

Dans des suppléments à venir de ce jeu, si une unité en déroute doit battre en retraite d'un plus grand nombre de cases par drapeau, le nombre exact de cases de retraite sera indiqué en petits caractères à côté de son statut En déroute.

Le tableau page suivante indique les différents niveaux de moral possibles d'une unité au cours de la partie, et l'impact de ce moral sur les retraites et autres effets du jeu. Les Ripostes sont expliquées dans les *Actions complémentaires*, page 28 de ce chapitre, et les *Tests de panique*, p. 39 Chapitre 6 – Mercenaires.

EFFETS du Moral

Moral	Effet
Intrépide	L'unité peut ignorer un drapeau et riposter si l'occasion se présente. Si elle doit battre en retraite, elle se retire normalement de 1 case par drapeau.
Normal	Si elle doit battre en retraite, l'unité se retire normalement de 1 case par drapeau.
En déroute	Si elle doit battre en retraite, l'unité se retire de 2 cases par drapeau. L'unité doit également passer un test de panique.

MODIFICATEURS DE MORAL

Certaines conditions, comme la nature du terrain sur lequel se trouve l'unité, les caractéristiques de race de l'unité ou ses capacités au combat, des enchantements temporaires ou d'autres situations liées à l'Arcane, peuvent altérer de façon temporaire ou permanente le moral d'une unité.

Les **modificateurs de Moral** incluent par exemple :

Soutien – La manière la plus fréquente d'augmenter le moral d'une unité est de recevoir le soutien d'unités alliées adjacentes. Une unité adjacente à au moins deux unités alliées (voir Soutien, p. 30 de ce chapitre) peut toujours ignorer un drapeau. Elle est Intrépide tant qu'elle conserve ce soutien ;

L'effet de certaines cartes Arcane peut affecter le moral des unités ;

Bonus de race – L'infanterie naine peut ignorer un drapeau. Elle est Intrépide par défaut – voir Nains p. 37, Chapitre 6 - *Mercenaires*.

Certains types de terrain ou de cases modifient le moral de l'unité qui l'occupe – les **Lieux remarquables** peuvent par exemple augmenter le moral de l'unité qui s'y trouve, la rendant Intrépide tant qu'elle y reste.



ACTIONS complémentaires

Étape 4e.

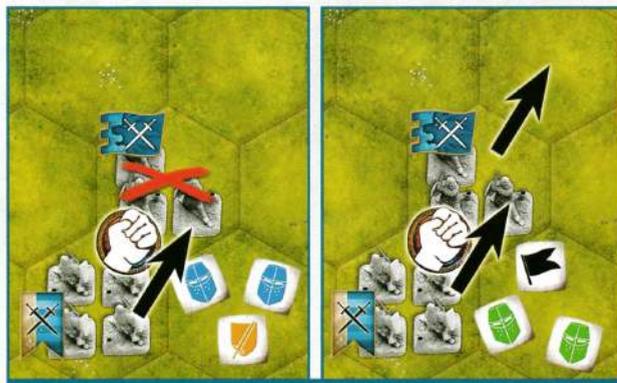


Dans certains cas, une unité en Mêlée (c'est-à-dire impliquée dans un combat au contact ou tirant à bout portant) peut avoir le droit d'effectuer certaines **Actions complémentaires**. Ces actions sont définies ci-dessous et sont considérées comme faisant partie de la même « séquence de combat » que le combat qui les a déclenchées.

Sauf mention contraire explicite, aucune action complémentaire ne s'applique pour le combat à distance ; seul le combat en Mêlée permet ces actions.

S'EMPARER D'UNE POSITION

Quand une unité attaquée en Mêlée est obligée de libérer la case qu'elle occupait (soit parce qu'elle est éliminée, soit parce qu'elle doit se déplacer hors de cette case), l'unité offensive adjacente peut **s'emparer de la position** et avancer dans la case libérée.

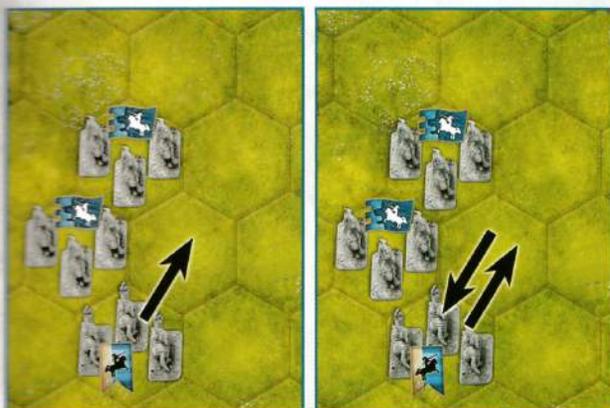


Dans ces deux cas, l'attaquant peut à présent s'emparer de la position.

EFFECTUER UNE POURSUITE

Si l'unité offensive ayant réussi une attaque de mêlée est une cavalerie, elle peut non seulement s'emparer de la position, mais aussi se déplacer d'une case au-delà de la case libérée. Ce **déplacement complémentaire** est appelé une **poursuite**.

Même si l'unité offensive s'arrête dans la case libérée, ou si elle retourne dans sa position initiale d'où elle a lancé l'attaque, on considère qu'il s'agit d'une poursuite.



Ces trois déplacements sont des poursuites autorisées, avant une attaque bonus.

Les attaques à distance ne donnent jamais l'occasion à un attaquant de s'emparer d'une position ou d'effectuer une poursuite – même si l'attaque a réussi à repousser l'adversaire ou à l'éliminer.

Les actions *S'emparer d'une position* et *Effectuer une poursuite* ne sont jamais obligatoires ; elles restent au choix de l'attaquant.



Bien que leur cible ait été repoussée, ces Archers ne peuvent s'emparer de la position.

Les actions de poursuite sont soumises aux restrictions normales dues au terrain.

Une unité défensive qui est autorisée, soit par magie, soit à cause d'une action spéciale (embuscade...), à combattre avant une unité offensive n'a pas le droit de s'emparer d'une position ni d'effectuer une poursuite.



L'embuscade de la cavalerie parvient à repousser son agresseur, le privant de son attaque. En revanche, la cavalerie ne peut pas pousser son avantage en effectuant une poursuite et une attaque bonus.



ATTAQUE BONUS EN MÊLEE

Une unité de cavalerie qui effectue une poursuite a droit à une **Attaque bonus en Mêlée** contre la même cible ou toute autre cible qui serait adjacente à la fin de sa poursuite.

Cette attaque bonus est optionnelle. L'unité en poursuite n'est jamais obligée d'attaquer à nouveau.

Seules les unités en poursuite ont droit à une attaque bonus.

Si l'attaque bonus est effectuée, elle doit se faire en Mêlée et non à distance.

La cible de l'attaque de Mêlée ne doit pas forcément être la même que celle de l'attaque initiale, même si la cible initiale est vivante et adjacente.

Les restrictions de combat dues au terrain s'appliquent à l'attaque bonus comme pour une attaque normale, sauf mentions spécifiques contraires.

Si la poursuite n'est pas effectuée, l'attaquant renonce à l'attaque bonus possible qui aurait pu en découler.

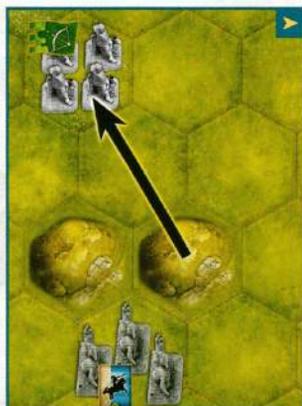
Une unité offensive en poursuite qui a réussi une attaque bonus en mêlée et qui élimine ou repousse sa cible a le droit de s'emparer de la position mais ne peut pas effectuer

une autre action de poursuite. L'unité offensive n'a pas droit à une seconde attaque bonus. Le déplacement doit s'arrêter après la prise de position.

Il faut terminer l'attaque en mêlée initiale d'une unité, puis la poursuite et l'attaque bonus, avant de commencer le combat d'une autre unité activée.



La cavalerie lance 2 dés en attaquant la colline.



Les archers s'enfuient sur 2 cases.



La cavalerie effectue sa poursuite...



... et réalise une superbe attaque bonus !

RIPOSTE

En Mêlée, toute unité défensive qui peut ignorer un drapeau (et donc toute unité au moral *Intrépide*) au moment de l'attaque a droit à une **Riposte**. Elle peut répliquer en combattant dès que le jet de combat de l'attaquant est complètement résolu, en supposant bien sûr qu'elle a survécu à l'assaut initial et qu'elle n'a pas été contrainte de quitter la case qu'elle occupait.



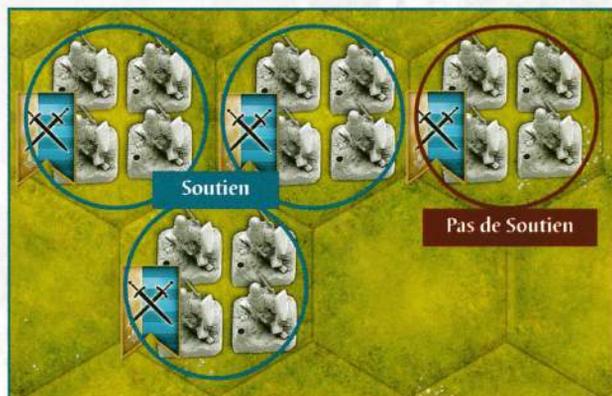
Soutenu par des unités alliées, le défenseur riposte !



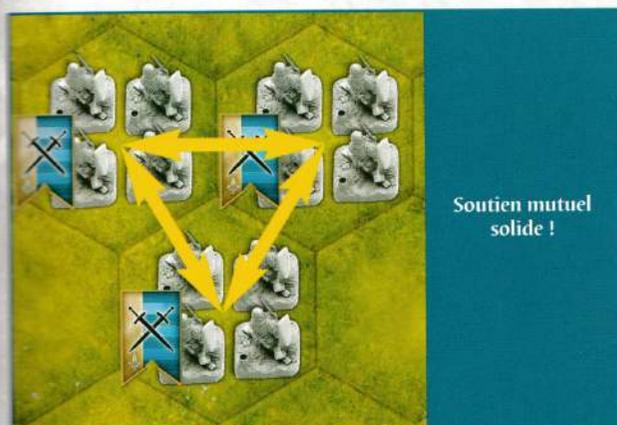
Se retrouver sur le champ de bataille, sans soutien, est dangereux !

SOUTIEN

D'une façon générale, pour que le moral d'une unité soit temporairement augmenté et pour que cette unité puisse ignorer un drapeau, il faut qu'elle reste adjacente à au moins deux unités alliées. L'unité reçoit alors le **Soutien** des unités adjacentes. Son moral passe immédiatement à *Intrépide* ; l'unité gagne donc la capacité d'ignorer un drapeau obtenu contre elle et peut également riposter contre ses attaquants en Mêlée si elle survit à l'attaque initiale et ne cède pas du terrain. Ce renfort de moral et ces avantages durent aussi longtemps que l'unité tient sa position et continue à recevoir le support de ses voisins.



Le Soutien est réciproque, comme illustré ci-dessous.



Si l'unité défensive est contrainte de quitter sa case, *quelle qu'en soit la raison*, pendant l'attaque en Mêlée initiale, sa capacité de riposter pendant ce combat disparaît, même si l'unité arrive dans une nouvelle position où elle est soutenue quand son déplacement de retraite est terminé. Si elle parvient à rester dans la même case, en revanche, elle peut riposter contre son attaquant, même si la seule raison pour laquelle elle est restée là est que sa retraite est coupée.



La cible d'une attaque à distance n'a jamais l'occasion de riposter.

Seules les unités attaquées en Mêlée peuvent riposter.

Une unité défensive peut être *Intrépide* pour toute sorte de raisons, soutien allié, bonus de race, magie, etc. (Voir *Modificateurs de Moral* p. 28 de ce Chapitre). Il suffit que l'unité soit *Intrépide* au moment de sa riposte.

Les ripostes sont résolues de la même manière qu'un combat normal, à l'exception du fait qu'aucune riposte sur une riposte n'est possible. L'unité du **joueur actif** qui



a lancé l'attaque initiale est désormais en position de défense et ne peut riposter contre son adversaire. Le combat s'interrompt immédiatement après la riposte du joueur non-actif.

Les unités ripostant contre un attaquant n'ont pas droit aux actions complémentaires : elles ne peuvent pas s'emparer d'une position, effectuer de poursuite, ni faire une attaque bonus.





CHAPITRE 5



FIN DU TOUR & FIN DE PARTIE

PHASE 5.

FIN DU TOUR –

Piochez une carte Commandement

Après avoir effectué tous les déplacements et résolu tous les combats (y compris les retraites et éventuelles actions complémentaires) pour toutes les unités activées, défaussez la carte Commandement jouée ce tour et piochez-en une autre dans le paquet de pioche. Votre tour est désormais terminé. Si la pioche est à court de cartes, mélangez la défausse pour faire un nouveau paquet de pioche.

FIN DE PARTIE

et conditions de victoire

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne le nombre de Bannières de victoire indiqué dans les conditions de victoire de l'aventure.

En plus de capturer les bannières par élimination des unités ennemies, les joueurs peuvent obtenir des Bannières de victoire de plusieurs façons : en s'emparant de certaines cases, en accomplissant des objectifs liés à l'aventure, etc.

De telles conditions de victoires seront explicitement mentionnées dans les notes de batailles de l'aventure.

Une partie se termine toujours à l'instant même où un joueur atteint le nombre requis de Bannières de victoire, quel que soit le moment du tour où cela se produit. Cela implique qu'une partie peut se terminer, sur une riposte réussie, par la victoire de l'adversaire du joueur actif.





PARTIE II

Règles avancées de BATTLELORE



Les chapitres qui suivent marquent la différence entre l'univers de BattleLore et l'Europe médiévale de nos livres d'histoire. Même si de nombreux détails restent identiques, en vous plongeant dans les aventures fantastiques, vous ne pourrez pas manquer de remarquer des différences notables. Des incursions de plus en plus fréquentes de troupes mercenaires issues de races mythiques sur le champ de bataille, des rumeurs diffuses attestant de la présence de créatures « monstrueuses » et l'influence grandissante de sages détenteurs de grands secrets et d'une puissance mystérieuse. Ce pouvoir secret se situerait à la frontière entre la science et la magie... mais c'est la preuve irréfutable que quelque chose d'étrange est en train de se produire !





CHAPITRE 6

MERCENAIRES

Les armées de BattleLore recrutent souvent des troupes mercenaires pour combattre à leurs côtés en les attirant par des promesses de richesses et de gloire, par une affinité commune entre races, ou même par des méthodes éprouvées comme le chantage ou la contrainte.

Deux **Troupes mercenaires**, une infanterie des **Nains de fer** et une horde de **Gobelinoïdes** sont présentes dans la boîte de base. Des troupes mercenaires supplémentaires seront présentées dans des extensions à venir.



Arbalétrier nain



Fantassin nain



Fantassin nain (vétérans)

POUVOIR SPÉCIAL

Moral de fer

Toutes les unités d'infanterie de Nains de fer sont *Intrépides* : elles peuvent ignorer un drapeau obtenu en combat. En tant que tel, même quand elle est isolée sans soutien sur le champ de bataille, une unité naine a toutes les chances de riposter, ce qui en fait un adversaire redoutable.



Même sans soutien, l'infanterie naine reste un ennemi dangereux, prêt à riposter.

NAINS DE FER

Les troupes naines sont réputées pour leur ténacité face à l'adversité et pour leur sens pour le moins original de l'habillement !

Si une unité naine est soutenue, elle devient encore plus audacieuse ; ainsi, une unité naine qui est soutenue peut ignorer 2 drapeaux obtenus contre elle dans un même jet de dés de combat ; elle est dans les faits *Intrépide*₂ tant qu'elle demeure soutenue.



L'infanterie naine peut tenir les murs mieux que quiconque, ignorant 3 drapeaux à cet endroit – un en tant que nain, un pour la protection des remparts et un pour le soutien de ses comparses.



Les troupes gobelinoïdes s'aventurent de plus en plus dans les terres, particulièrement dans les régions méridionales du continent. Facilement reconnaissables à leur tenue rapiécée et leur équipement de fortune, ils ont acquis une réputation (méritée ?) de lâcheté quand ils sont isolés au combat et de brutalité quand ils sont en bande.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Ruée gobeline

Toutes les unités d'infanterie gobelinoïdes, y compris les unités gobelinoïdes à Bannière bleue ou rouge, peuvent se ruer sur deux cases pour attaquer un ennemi en Mêlée. Elles sont alors ensuite obligées de combattre cet ennemi

pendant ce tour (sauf si l'ennemi est éliminé entre temps !).

Si elles ne souhaitent pas combattre, ces troupes sont soumises aux restrictions normales de déplacement et de combat des infanteries. Ces unités restent de plus soumises aux restrictions de déplacement et de combat dues au terrain sur leur trajet.

Fuite gobeline

Les gobelinoïdes s'effrayant facilement, toutes les unités gobelinoïdes sont considérées comme *En déroute* dès qu'elles doivent battre en retraite. En conséquence, elles doivent battre en retraite de 2 cases pour chaque drapeau obtenu contre elles (sans compter ceux qu'elles ont éventuellement pu ignorer si elles avaient des modificateurs de moral). De plus, elles doivent toujours faire des **Tests de panique**.



Archers Hobgobelins Maraudeur Gobelin Fantassin Gobelin



Fantassin Hobgobelin Cavalierie Hobgobeline



Une unité de fantassins hobgobelins se rue au combat.

TEST DE PANIQUE

Une unité *En déroute* est soumise à des Tests de panique quand elle doit battre en retraite.

Dans un test de panique, le joueur attaquant lance 1 dé de combat pour chaque case de retraite traversée par l'unité ennemie en fuite.

Seules les cases effectivement parcourues comptent pour le test de panique, pas les retraites bloquées.

Tous les résultats de dés qui correspondent à la couleur de bannière de l'unité sont un coup touché et tuent une figurine de l'unité.

Tous les autres résultats de dé (autres couleurs, symbole épée-sur-bouclier, Arcane, drapeau) sont ignorés pour le test de panique.



Les fantassins gobelins se ruent au combat.



Mais les nains refusent de céder...



...et ripostent vigoureusement...



... repoussant leurs adversaires,



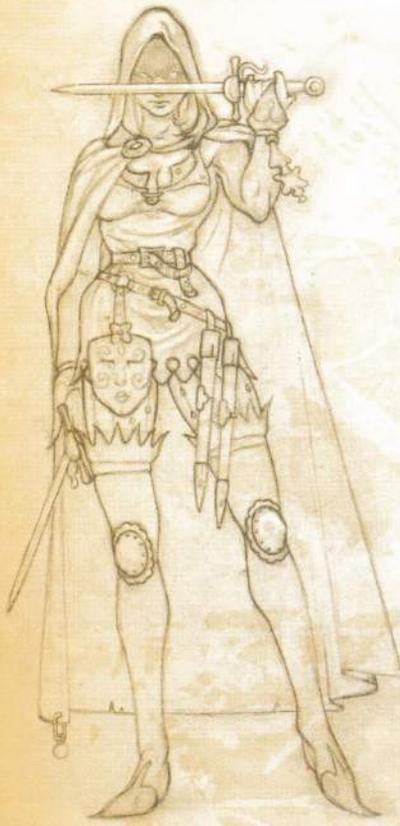
et les massacrant pendant leur fuite !



Grâce au soutien qu'elle reçoit de ses alliés voisins, cette unité goblin se ignore un drapeau.



Mais elle est obligée de prendre les deux autres drapeaux et de battre en retraite de 4 cases au total !



CHAPITRE 7

CRÉATURES

Dans BattleLore, les Créatures monstrueuses n'existent pas que dans l'imagination des paysans terrifiés. Fort heureusement, elles sont aussi rares que dangereuses.

Sur le champ de bataille, une créature est représentée par une seule figurine, reconnaissable à sa forme de bannière distincte.



Une bannière de Créature



Cette figurine isolée est considérée comme une unité en termes de règles. Elle bloque la ligne de mire. Mais ce n'est ni une infanterie, ni une cavalerie. Ainsi, toute carte Commandement Tactique qui s'applique spécifiquement à une infanterie ou à une cavalerie ne s'appliquera pas à une créature. Par exemple, une créature ne peut pas participer à une Charge de cavalerie.

Comme les unités de troupe, les Créatures ne peuvent pas pénétrer dans, ni traverser, des cases déjà occupées.

Sauf mention contraire sur la carte résumé de la Créature, une Créature se déplace et combat comme les troupes d'infanterie ayant la même couleur de bannière, et utilise le même nombre de dés en combat. Les Créatures sont également soumises aux mêmes restrictions de déplacement et de combat dues au terrain.



ACTIVER une Créature hors-zone

Les créatures sont des unités très spéciales. Plus résistantes au combat (voir Coup critique ci-dessous), elles peuvent en outre être activées à volonté par leur maître. Au moment de jouer une carte Zone, si vous voulez activer une créature se trouvant dans une zone différente que celle(s) indiquée(s) par la carte, vous pouvez le faire en payant immédiatement 3 pions Arcane de votre gobelet. Pour en savoir plus sur les pions Arcane et la manière de les gagner et de les utiliser, consultez la page 54, Chapitre 8 – Arcane. La Créature ainsi activée compte quand même pour 1 unité dans le total d'unités activées à ce tour. Elle est simplement activée hors-zone.



En dépensant 3 pions Arcane, le joueur envoie son Araignée géante en patrouille en même temps que ses unités du Flanc gauche.

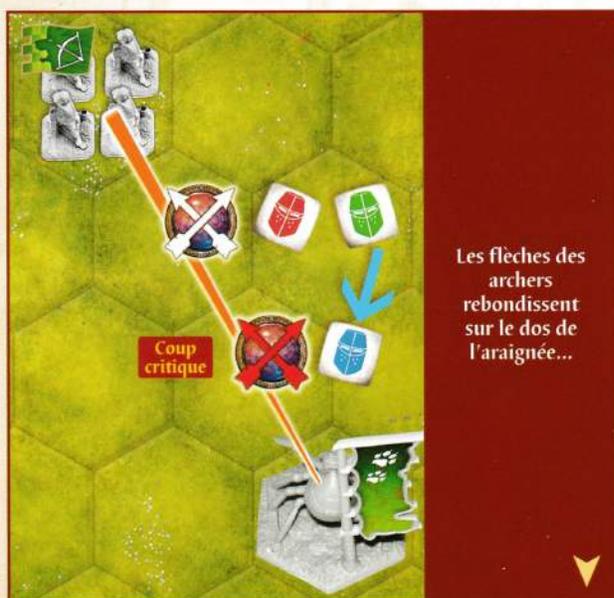
TUER UNE CRÉATURE

Coup critique

Les Créatures sont invulnérables aux coups et blessures des combats normaux. En effet, elles ne peuvent être éliminées que si elles reçoivent un **Coup critique**.

Chaque fois qu'une unité offensive porte un coup touché contre une créature en lançant un ou plusieurs dés de la couleur de sa bannière (ou avec des symboles épée-sur-bouclier, si les conditions le permettent), mettez ces dés de côté. Ne relancez désormais que ces dés.

Un Coup critique est réussi si, et seulement si, la couleur de bannière de la Créature est obtenue dans ce second jet de dés. Tous les autres résultats du second jet de dés (autre couleur, drapeau, Arcane ou symbole épée-sur-bouclier) sont ignorés. Si aucun casque de la couleur de bannière de la Créature n'est obtenu dans le second jet de dés, la Créature survit à l'attaque.



Quand une Créature reçoit un Coup critique, elle meurt immédiatement. Retirez-la du champ de bataille et placez-la sur le Tableau de victoire de son adversaire. Le vainqueur gagne aussi un pion Arcane du puits commun en récompense de son acte de bravoure.

MORAL ET SOUTIEN

Les Créatures ne sont pas facilement repoussées. Elles sont *Intrépides*. Par contre, contrairement aux autres unités *Intrépides*, elles *doivent* toujours ignorer un drapeau obtenu contre elles en combat. Elles ne peuvent jamais choisir de battre en retraite quand elles peuvent l'éviter, même si cela semble préférable.



Les Créatures fournissent un soutien aux unités alliées voisines, mais elles ne reçoivent jamais de support de celles-ci.

Les Créatures ne bénéficient pas d'une augmentation de moral temporaire quand elles occupent un Lieu remarquable. Les Lieux remarquables et leurs effets sur le moral sont décrits en détails au Chapitre II.

RETRAITE & PIÉTINEMENT

Pour chaque drapeau de retraite qu'une Créature est contrainte de prendre (hormis celui qu'elle doit d'abord ignorer), elle doit battre en retraite de deux cases, sauf mention explicite contraire sur la carte résumé de la Créature.



Le casque vert est relancé pour un Coup critique, mais le second jet est manqué !

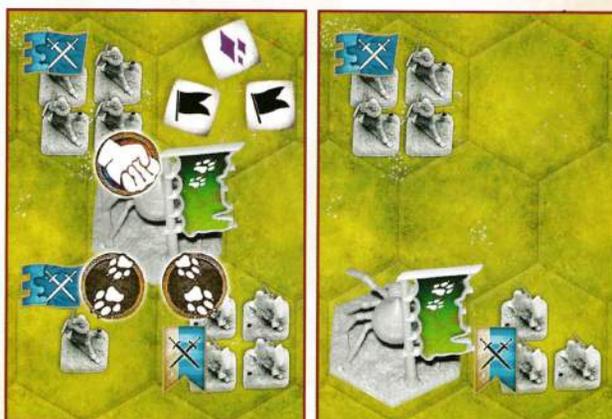
Quand deux unités (alliées ou ennemies) ou une combinaison d'unités et d'obstacles bloquent la retraite de la Créature, chaque unité située sur le trajet théorique de la Créature et adjacente à la Créature se fait piétiner et perd une figurine pour chaque case de déplacement que la Créature ne peut effectuer !



Le second jet pour le Coup critique manque et n'a aucun effet puisque les drapeaux et les épées-sur-boucliers ne comptent pas sur les relances de Coup critique. ➤



L'Araignée géante se moque d'un des drapeaux obtenus, mais elle doit subir le second et bat en retraite de 2 cases.



L'araignée ignore un drapeau, mais doit subir le deuxième. Elle piétine donc les deux unités derrière elle, ce qui a pour effet de lui ouvrir une voie de retraite !

Si une Créature ne peut pas battre en retraite du nombre de cases indiqué par les drapeaux obtenus pendant le jet (quelle que soit la raison pour laquelle sa retraite est coupée – terrain infranchissable, unités sur le passage, limites du plateau, etc.), la Créature risque de recevoir un Coup critique. L'attaquant lance 1 dé pour chaque case de déplacement de retraite non effectuée. Chaque casque de la couleur de la bannière de la Créature est conservé et relancé. Tout casque de la couleur de la bannière de la Créature obtenu dans le second jet déclenche un Coup critique et tue net la Créature.

POUVOIRS SPÉCIAUX & concentration

La plupart des Créatures ont un ou plusieurs pouvoirs spéciaux ou des attaques uniques qu'elles peuvent utiliser au combat.

Les pouvoirs spéciaux d'une Créature sont décrits sur sa carte résumé, avec les éléments requis pour activer ces pouvoirs – un certain nombre de symboles Arcane qui doivent être obtenus sur le jet de dés de la Créature pour déclencher le pouvoir.

Dès qu'une Créature remplit les exigences requises pour déclencher un pouvoir donné, elle peut l'activer. Cela implique que si une Créature a la chance de tirer deux



L'araignée ne peut finir sa retraite.. ➤



On lance 2 dés... ➤

symboles Arcane dans un jet de combat, elle peut immédiatement déclencher son pouvoir spécial associé à deux Arcanes (si elle en a un) sur son malheureux adversaire. La décision d'utiliser l'Arcane pour activer ce pouvoir spécial (ou n'importe quel pouvoir spécial de coût inférieur activable au même moment) doit être prise immédiatement après avoir vu les résultats du jet de dés de combat concerné.

Déclencher le pouvoir spécial d'une Créature est toujours facultatif, à la discrétion du joueur qui contrôle la Créature.

CONCENTRATION

Les Créatures peuvent momentanément « emmagasiner » de l'Arcane obtenu dans un jet de dé pour concentrer leur énergie en vue de déclencher leurs pouvoirs spéciaux les plus puissants. Cette opération s'appelle la **Concentration**.

Quand une Créature obtient un symbole Arcane dans un combat, au lieu de l'utiliser immédiatement, son joueur peut décider de mettre de côté le pion Arcane obtenu. Pour signaler cela, le pion est posé à côté de la figurine de la Créature, indiquant que la Créature concentre son énergie pour un effet futur.

Tout pion Arcane ainsi conservé peut être utilisé lors d'un prochain tour, seul ou en combinaison avec d'autres symboles Arcane obtenus aux dés, pour déclencher un pouvoir spécial de niveau supérieur. Ainsi, une Créature peut se préparer peu à peu à déclencher ses pouvoirs les plus puissants, au lieu de déclencher immédiatement un pouvoir mineur, ou encore retenir l'effet d'un pouvoir mineur pour l'utiliser plus tard, à un moment plus

opportun. Le risque est évidemment que la Créature soit tuée avant d'avoir la chance de profiter de sa concentration.

La concentration de pouvoir met simplement de côté le symbole Arcane obtenu sur le jet de dés d'une Créature pour être utilisé plus tard par celle-ci. Elle ne diminue pas le nombre de dés que la Créature lancera à l'avenir (donc une créature verte qui a obtenu un symbole Arcane et mis de côté un pion en concentration lancera toujours 2 dés pour ses combats suivants). Tous les pions Arcane gardés en concentration sont renvoyés dans le Puits commun dès que le pouvoir spécial pour lesquels ils étaient conservés est activé, ou dès que la Créature est éliminée.

Deux règles doivent être respectées :

- Il ne peut y avoir plus de pions Arcane en concentration que de pions nécessaires pour activer le pouvoir de plus haut niveau de la Créature. Par exemple, l'Araignée géante décrite ci-dessous ne peut pas avoir plus de 2 pions Arcane en concentration. Si des symboles Arcane supplémentaires sont obtenus sur des dés, un des pouvoirs spéciaux de la Créature doit être déclenché pour dépenser certains des pions Arcane mis de côté jusqu'ici ; ou encore, les pions Arcane supplémentaires doivent être placés dans le gobelet de réserve du joueur au lieu d'être posés en concentration à côté de la Créature.
- Seuls les pions Arcane mis de côté suite au jet de dés d'une Créature peuvent être utilisés pour activer les pouvoirs spéciaux et la concentration d'une Créature. Les pions Arcane placés dans le gobelet de réserve grâce à n'importe quelle autre action (voir p. 48, Chapitre 8 – Arcane) ne peuvent jamais servir à activer un pouvoir spécial ou la concentration.



Anatomie d'une Créature – carte résumé d'une Créature

Chaque Créature a sa propre carte résumé, qui décrit ses caractéristiques et ses pouvoirs spéciaux.

La carte résumé d'une Créature mentionne les informations suivantes :

- **Nom de la créature et l'illustration qui l'accompagne ;**
- **Couleur de bannière de la Créature, indiquée par la couleur de fond de la carte résumé**
- **Déplacement ;**
- **Retraite** – le nombre de cases dont la Créature doit reculer pour chaque drapeau ;
- **Armes de la Créature, le cas échéant ;**
- **Dégâts** : les dégâts normaux de la Créature, exprimés en nombre de dés de combat à lancer. En général, ce nombre résulte de la couleur de bannière de la Créature, selon le Tableau – *Dés de combat lancés pour les troupes normales* ;
- **Avantage offensif** : indique si le symbole épées-sur-bouclier obtenu dans un jet touche ou non ;
- **Pouvoirs spéciaux & capacités uniques** : les pouvoirs spéciaux de la Créature, classés par niveau d'Arcane, dans l'ordre de puissance.



BESTIAIRE DES CRÉATURES

Un exemple de Créature, l'*Araignée géante*, est disponible dans la boîte de base et décrit ci-dessous. D'autres créatures sont disponibles en objets promotionnels ou seront introduites dans des extensions à venir. Pour une liste complète et à jour des Créatures, consultez www.battlelore.com/creatures

ARAIGNÉE GÉANTE

- **Bannière :** verte
- **Déplacement :** 4 cases
- **Retraite :** 2 cases / drapeau
- **Arme :** Morsure (naturelle)
- **Dégâts :** 2 dés de combat
- **Avantage offensif :** Oui
- **Pouvoirs spéciaux :**

Toile

L'unité est prise dans une toile. Pour le signaler, posez un pion Toile à côté de la cible de l'Araignée. Jusqu'à ce qu'elle soit libérée, cette unité ne peut ni riposter, ni se déplacer, ni combattre. Tous les drapeaux obtenus contre elle comptent comme des coups touchés. Une unité prise dans une toile ne soutient pas les unités alliées adjacentes jusqu'à ce qu'elle soit libérée.

Pour la libérer, le propriétaire de l'unité doit l'activer pendant son tour, et payer 1 pion Arcane. L'unité ainsi libérée peut alors se déplacer et/ou combattre pendant ce même tour.



Pion Toile



L'araignée tire un symbole Arcane.



Son propriétaire choisit de l'utiliser pour lancer une toile sur la pauvre infanterie qui ne peut donc battre en retraite et perd une figurine. Prise dans la toile, l'infanterie ne peut même pas riposter !



Venin

Si l'araignée a deux symboles Arcane et porte un coup touché, elle empoisonne sa cible ! L'unité subit normalement les dégâts du coup, mais est en outre atteinte par le venin. Posez un pion Poison à côté de l'unité pour signaler son nouveau statut empoisonné. Pour le reste de la partie, l'unité est empoisonnée. En plus des coups normaux, l'unité perd une figurine à chaque fois qu'un symbole Arcane est obtenu contre elle.

Puisque l'Araignée géante est une unité à bannière verte et qu'elle lance normalement deux dés en combat, elle n'a que deux façons d'empoisonner son ennemi. Elle peut :

- soit bénéficier de l'aide d'une carte Arcane qui permet de lancer plus de dés que la normale (par exemple la Bénédiction d'un Clerc)
- soit utiliser des pions Arcane conservés d'un jet précédent, par concentration.



Pion Venin



Plutôt que de lancer sa toile, l'araignée met son symbole Arcane de côté



Lors d'un tour suivant, l'araignée tire simultanément un deuxième symbole Arcane et un coup touché, déclenchant ainsi son venin.



Plus tard,
l'infanterie
maintenue en
réserve s'approche
alors pour achever
la proie !



Le casque bleu et les deux symboles Arcane causent un total
de trois pertes, ce qui élimine l'unité !

Souvenez-vous qu'il existe d'autres créatures disponibles,
soit en promotions exceptionnelles, soit dans des exten-
sions BattleLore. Pour un bestiaire complet des Créatures,
consultez www.battlelore.com/creatures.



Géant des collines



Élémentaire de terre



CHAPITRE 8

ARCANE

INTRODUCTION À L'ARCANE

L'Arcane (ou Lore, en anglais) est le sujet de nombreux débats dans l'univers de BattleLore.

Pour certains – les manants, les sceptiques et les simples d'esprit –, ce n'est rien de plus qu'un mythe ou une légende ; pour d'autres cependant – des hommes d'expérience, pleins de sagesse et de puissance –, c'est une source de pouvoir et d'ambition. L'Arcane est la voie vers des prouesses surnaturelles, l'occasion de changer l'Histoire, une quête intrigante et dangereusement attirante, un art et un savoir-faire – à mi-chemin entre science et miracle.

En terme de mécanismes de jeu, l'Arcane est le moyen d'accomplir des actions légendaires sur le champ de bataille (et à côté). Les pions Arcane sont la « monnaie » qui alimente les pouvoirs des personnages légendaires qui assistent les joueurs. Qu'ils soient hommes de foi, sorciers de légende, guerriers fabuleux ou brigands aux mille ruses, tous se tournent vers leurs **Pouvoirs d'Arcane** pour favoriser leurs chances quand les armées s'affrontent sur le champ de bataille.

AVENTURES FANTASTIQUES Nouveaux concepts & mise en place modifiée

L'ajout de l'Arcane dans vos parties nécessite d'apporter les éléments suivants dans le jeu :

Maîtres des Arcanes : Pour votre première partie mettant

l'Arcane en jeu, vos deux joueurs recevront chacun un **Sorcier** niveau 1. Ce mage vous servira de conseiller et lancera des sortilèges pour influencer le cours de la bataille en votre faveur.

L'aventure n°5, *Sorciers & Arcane*, est une excellente aventure pour s'initier aux mystères de l'Arcane.

Placez devant chaque joueur une **Fiche de Conseil de Guerre** avec la face représentant uniquement un Sorcier visible et suivez les instructions de mise en place décrites ci-dessous. Placez un seul pion de niveau de Maître des Arcanes représentant votre compagnon sorcier (il est de niveau 1, donc un seul pion suffira) sur l'emplacement réservé à cet effet sur la fiche de Conseil de guerre.

Jeu d'Arcane : Prenez le paquet de cartes Arcane, mettez de côté les cartes Sorcier pour les mélanger, comme



indiqué sur la fiche de Conseil de guerre, du côté des Maîtres des Arcanes.

Mettez toutes les cartes Arcane non utilisées de côté, dans la boîte de jeu. Elles seront utilisées plus tard, dans une version un peu plus avancée du jeu dans laquelle les **Maîtres des Arcanes** forment un **Conseil de Guerre** au grand complet (voir *Conseil de Guerre*, Chapitre 9)

Distribuez à chaque joueur 4 cartes du jeu commun de cartes Sorcier. Chaque joueur doit choisir 1 carte qui devient le sort initial de son Sorcier pour la partie. Placez le sortilège sur le nouvel ensemble de pupitres à carte, à droite des cartes Commandement du joueur. Désormais, c'est là que les sorts connus par le Sorcier seront conservés. Comme les cartes Commandement, les cartes Arcane sont gardées secrètes jusqu'à ce qu'elles soient jouées.

Défaussez les cartes Arcane non sélectionnées en les remettant dans le paquet et battez le jeu une fois de plus avant de le reposer à côté du champ de bataille, à portée de main des deux joueurs.

Pions Arcane : Les **Pions Arcane** sont la puissance qui alimente les actions fabuleuses des joueurs. Dans le cas du Sorcier, cela implique que le lancement de chaque sortilège se fait en payant un coût en pions Arcane. Les pions Arcane sont d'abord placés dans un « pot » commun appelé le **Puits d'Arcane**, placé à côté du plateau de jeu, à portée de main des deux joueurs.

Pendant la partie, l'Arcane qu'un joueur détient est conservé dans un **gobelet d'Arcane**. Le nombre de pions Arcane restant dans chaque gobelet est une information publique pendant toute la partie, sauf mention spécifique contraire.

Placez un gobelet devant chaque joueur, et placez-y 1 pion Arcane, ce qui représente la puissance magique initiale de votre Sorcier.

CARTES ARCANES

L'Arcane est le bien le plus précieux d'un Maître des Arcanes. Cette énergie vient littéralement alimenter les capacités fantastiques et les pouvoirs spéciaux du Maître des Arcanes. Les actions d'un Maître des Arcanes sont habituellement déclenchées en jouant une carte Arcane en sa possession.



Carte Arcane



Pion Arcane

Anatomie d'une carte Arcane

Chaque sort ou action d'un Maître des Arcanes est représenté par sa propre carte Arcane. Chaque carte Arcane porte les informations suivantes :

- **Titre :** le nom de l'action, de l'objet ou du sort décrit sur la carte, ainsi que l'illustration qui le décrit.
- **Symbole de classe de maître des Arcanes :** une icône indiquant la classe de personnage auquel l'action est réservée par défaut.



Clerc



Sorcier



Brigand



Guerrier

- **Coût du pouvoir :** le coût, en pions Arcane, qu'un personnage de la classe de Maître des Arcanes indiquée doit payer de son gobelet pour accomplir l'action, lancer le sort, utiliser l'objet, etc. Si le coût est indiqué par un « ? », cela signifie que le coût de la carte est variable et décrit dans la section Effet de la carte.
- **Phase de jeu :** Une icône et un texte en jaune indiquent l'instant ou le moment du tour de jeu où la carte doit



phase commandement



phase déplacement



Phase Activation



Phase combat



Phase lancé de dés



Carte de Lore



Combat à distance



Combat en mêlée

être jouée et où son effet doit être annoncé. Voir *Phases de Jeu* ci-dessous, pour une description des Phases de jeu possibles.

- **Cible(s) :** Une icône et un texte détaillent les cibles, les victimes, bénéficiaires ou la zone d'effet de l'action.
- **Réaction :** Un fond légèrement coloré, dans la moitié inférieure de la carte, indique que la carte peut être jouée en réaction à une action d'un adversaire.
- **Effet :** La description des effets de l'action et des règles spéciales qui la concerne.



Cible



Réaction

Description d'une carte Arcane

Coût du pouvoir : 10

Phase de jeu : Couronne

Cible : Cible : 1 unité ennemie

Effet : Lancez 1d / niveau + 2d contre la cible. Un symbole Arcane obtenu élimine toute l'unité ! Autrement, les couleurs de bannière de la cible sont des coups touchés normaux. Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

Titre : Titre

Symbole de classe de Maître des Arcanes : Main

Réaction : Réaction

ABRÉVIATIONS ET CONVENTIONS D'ÉCRITURE

Les conventions suivantes sont adoptées pour l'écriture et le comptage dans tout le jeu, notamment pour indiquer des cibles, des portées ou des dégâts variables :

_d indique un nombre de dés de combat à lancer ; donc 1d indique 1 dé, 2d indique 2 dés...

/niveau signifie « par niveau » du Maître des Arcanes déclenchant l'action ; ainsi, 2d/niveau indique que 2 dés doivent être lancés pour chaque niveau du Maître des Arcanes responsable de ce sort ou de cette action.

_cases indique une portée en nombre de cases de terrain ; donc une portée de 2 cases/niveau indique une portée de 4 cases pour un Sorcier de niveau 2, etc.

_unité indique un nombre d'unités à activer, déplacer, etc.

De plus, les conventions suivantes sont employées pour exprimer les quantités liées à un montant variable dans le jeu. La variable est habituellement une fonction du niveau du Maître des Arcanes déclenchant l'action, mais pas nécessairement.

1d/niveau : 1d/niveau indique 1 dé par niveau du Maître des Arcanes utilisé.

1d/niveau +, 1d/niveau - : Indique 1 dé par niveau, plus ou moins un nombre fixe de dés. Donc 2d/niveau +3 vaut 5 (2*1 +3) dés au niveau 1, 7 au niveau 2 et 9 au niveau 3, alors que 1d/niveau -1 vaudrait 0 d au niveau 1, 1 au niveau 2, et 2 au niveau 3.

Une carte Arcane variant avec le niveau.



PHASES DE JEU

Une carte Arcane doit en général être jouée pendant la phase de jeu spécifiée sur sa carte, et uniquement pendant cette phase. La phase de jeu est identifiée par son symbole associé, situé au-dessus du cadre portant le texte de la carte, et par quelques mots-clés spécifiant sous quelles conditions et comment jouer la carte pendant cette phase ;



PHASE COMMANDEMENT

À jouer avec votre carte Commandement : Jouez cette carte Arcane en même temps que votre carte *Commandement*, au début de votre tour en tant que joueur actif.

À jouer à la place de votre carte Commandement : Le symbole  est remplacé par un symbole . Jouez cette carte Arcane au lieu de jouer une carte Commandement, au début de votre tour en tant que joueur actif. Pendant le reste du tour, suivez les instructions de la carte Arcane que vous venez de jouer. Vous ne piochez pas de nouvelle carte Commandement à la fin de votre tour.

À jouer en réaction à la carte Commandement de votre adversaire : Jouez cette carte juste après que votre adversaire a joué une carte Commandement au début de son tour de jeu.





PHASE ACTIVATION

Cette phase de jeu n'est pas utilisée dans la boîte de base, mais elle est détaillée pour des utilisations à venir.

À jouer pendant l'Activation : Jouez cette carte au début de votre phase Activation, pendant votre tour. Ce type de carte Arcane vous permet en général d'activer des unités supplémentaires, en plus de celles activées par la carte Commandement jouée précédemment dans le tour. La (ou) les unité(s) activée(s) doivent être activées avant toutes les unités activées par la carte Commandement. Sauf mention contraire explicite, l'action décrite sur la carte Arcane doit être intégralement appliquée (y compris les déplacements et les combats), avant de pouvoir jouer les actions de la carte Commandement jouée normalement.

À jouer en réaction à l'Activation de votre adversaire : Jouez cette carte Arcane juste après que votre adversaire a activé ses unités.



PHASE DÉPLACEMENT

À jouer pendant le Déplacement : Jouez cette carte Arcane au début de votre phase Déplacement, pendant votre tour. Si la carte s'applique à plusieurs unités sur le point de se déplacer, vous devez la jouer avant le déplacement de ces unités. Sinon, elle ne s'appliquera qu'aux unités qui n'ont pas encore été déplacées ;

À jouer en réaction au Déplacement de votre adversaire : Jouez cette carte Arcane pendant la phase Déplacement de votre adversaire. Comme pour les cartes Arcane jouées pendant votre phase de Déplacement, cette réaction ne s'applique qu'aux unités de l'adversaire qui ne se sont pas encore déplacées, ou qui sont sur le point de le faire. Si la réaction ne s'applique qu'à une unité, elle doit être jouée pendant qu'il déplace physiquement cette unité, avant qu'il ne passe à une autre. Il faut faire preuve de fair-play sur ce point, dans la mesure où le joueur actif ne doit pas faire exprès de hâter ses déplacements pour essayer de se protéger d'une réaction potentielle de son adversaire.



PHASE COMBAT

À jouer pendant le Combat : Jouez cette carte Arcane pendant le combat d'une de vos unités, pendant votre Phase combat. La bataille peut être une attaque de Mêlée sur un ennemi adjacent ou une attaque à distance sur un

ennemi éloigné. L'effet de la carte Arcane s'applique pour tout le combat de l'unité, y compris les actions complémentaires (s'emparer d'une position, effectuer une poursuite ou une attaque bonus, etc). Sauf mention explicite contraire, (voir *À jouer avant le jet de dés de votre adversaire*, ci-dessous), si l'unité est une unité défensive (par exemple si vous jouez cette carte hors-tour, pendant le tour de votre adversaire), l'effet de cette carte Arcane s'applique à tous les combats dans lesquels cette unité sera engagée pendant ce tour.



Cette unité pleine de Bravoure ignore tous les drapeaux de son adversaire pendant ce tour.



À jouer pendant une Mêlée : Mêmes règles que *À jouer pendant le Combat* ci-dessus, sauf que les effets de la carte Arcane ne s'appliquent qu'aux unités en combat de Mêlée.



À jouer pendant un combat à distance : Mêmes règles que *À jouer pendant le Combat* ci-dessus, sauf que les effets de la carte Arcane ne s'appliquent qu'aux unités en combat à distance.



À jouer avant le jet de dés de votre adversaire : Jouez cette carte Arcane immédiatement après qu'une attaque a été déclarée par une unité spécifique sur une autre, mais avant que le jet de dés qui résoudrait cette attaque (et donc ses résultats) ne soit effectué. Les effets de la carte



Arcane, si elle en a, s'appliquent seulement à ce jet de dés précis, et à aucun autre jet futur, même s'ils étaient liés dans un même combat (attaque bonus, relance, etc).



À jouer après le jet de dés de votre adversaire : Jouez cette

carte Arcane immédiatement après le jet de dés qui suit une attaque annoncée, mais avant l'application des effets de ce jet. Les effets de la carte Arcane, le cas échéant, ne concernent que le jet de dés indiqué par la carte, et uniquement celui-ci.



IDENTIFIER LA CIBLE

La (ou les) cible(s) ou bénéficiaire(s) d'une carte Arcane sont définies sur la carte même, à côté du symbole cible.

Des cibles classiques sont, par exemple :

Vous : désigne le joueur qui joue la carte, ou ses possessions (cartes Commandement, réserve d'Arcane, etc.) ;

Votre adversaire : le joueur opposé à celui qui joue la carte ;

Vos unités : les unités que vous contrôlez, y compris celles qui n'ont pas été activées à ce tour ;

Les unités ennemies : les unités de votre adversaire ;

x unité(s) : x unités quelconques, appartenant à votre adversaire ou à vous.

Les unités activées : une ou plusieurs unités activées pendant le tour en cours.

Les unités défensives : une ou plusieurs unités contre lesquelles une attaque ou une riposte a été déclarée (mais pas forcément résolue) pendant ce tour de jeu.

Les unités offensives : une ou plusieurs unités ayant déclaré un combat ou participant à un combat.

Les unités en Mêlée : des unités combattant un ennemi adjacent ;

Les unités en combat à distance : des unités combattant un ennemi à plus de 1 case de distance.



JOUER DES CARTES ARCANES

Pour jouer une carte Arcane, placez-la devant vous lors de la phase de jeu adéquate (potentiellement en réaction

à l'une des actions de votre adversaire) et lisez-la à haute voix. Dépensez le nombre nécessaire de pions Arcane de votre gobelet, en plaçant temporairement ces pions sur la carte Arcane ; à la fin du tour de jeu, placez ces pions dans le Puits commun d'Arcane et posez la carte Arcane sur la défausse à côté de la pioche de carte Arcane.

Les joueurs doivent respecter quelques règles élémentaires mais d'une importance critique quand ils jouent une carte Arcane.

Règles du coût de pouvoir : Pour jouer une carte Arcane, son Maître des Arcanes doit être immédiatement capable de payer le coût de pouvoir correspondant avec les pions de sa réserve en sa possession avant l'application des effets de la carte.

Règles de phase de jeu : Une carte Arcane doit toujours être jouée pendant la phase de jeu indiquée. Sauf mention contraire explicite, la carte peut être jouée n'importe quand pendant la phase de jeu indiquée.

Certaines cartes Arcane peuvent être jouées en dehors de votre tour, pendant le tour de jeu de votre adversaire, ou en réaction à une de ses actions. Ces cartes Arcane sont appelées **Cartes Arcane de Réaction** et sont reconnaissables à leur fond de couleur claire sous le texte décrivant les effets de la carte.

En revanche :

- Vous ne pouvez jouer qu'une carte Arcane au plus pendant un de vos tours.
- Vous ne pouvez jouer qu'une carte Arcane au plus pendant un tour de votre adversaire.
- En conséquence, pendant un même tour de jeu, il ne peut y avoir que deux cartes Arcane au plus en jeu, une jouée par chaque joueur.
- Les cartes qui ne sont pas explicitement indiquées comme étant des cartes Réaction ne peuvent pas être jouées hors-tour, c'est-à-dire pendant le tour de jeu où votre adversaire est le joueur actif.



Un attaquant est surpris par la prise d'initiative de son ennemi...



Heureusement, cet effet est déjoué par le brigand du joueur, qui ne veut pas de cela avec lui !



RÈGLES DE CIBLAGE

Sauf mention contraire explicite, la cible (ou le bénéficiaire) d'une carte Arcane est désignée et choisie par le joueur jouant la carte Arcane, et les actions qui en découlent (déplacements, etc.) sont dirigées par le joueur contrôlant les unités concernées.

RÈGLES CONTRADICTOIRES & Priorités de règles :

En cas de conflit entre les règles de base de ce livre et le texte d'une carte Arcane, la carte Arcane l'emporte.

En cas de conflit entre les effets de deux cartes Arcane jouées successivement, la seconde carte l'emporte sur la première.



La Puissance collective du Sorcier est annulée par la Lueur aveuglante de son adversaire !

RÈGLES RÉGISSANT L'INTERPRÉTATION DU TEXTE D'EFFET DES CARTES ARCANES :

Sauf mention explicite contraire dans les effets de la carte, les règles suivantes régissent les effets de toutes les cartes :

Toutes les règles de base, y compris les restrictions de déplacement et de combat dues au terrain, restent valides et s'appliquent toujours.



Cette unité choisit d'attaquer sournoisement son ennemi en contournant le terrain boisé...



avant de se disperser au loin après avoir attaqué..



Si l'attaque avait été faite dans le bois, l'unité aurait été obligée de rester sur place après avoir effectué son attaque.

Quand un symbole Arcane est obtenu dans un jet, tout effet de la carte basé sur le tirage de symboles Arcane s'applique systématiquement, sauf mention explicite contraire.



Ce Bouclier collectif détourne les attaques physiques de l'agresseur (casque de couleur et drapeau) mais pas les coups magiquement améliorés (2 symboles Arcane).



Dès que le tirage d'un symbole Arcane peut être utilisé par l'effet d'une carte, cela ne peut pas être remplacé par le gain d'un pion Arcane dans son gobelet. Par exemple, quand la carte Cry Havoc ! de l'exemple ci-dessus est en jeu, tous les symboles Arcane obtenus par le joueur servent à marquer des coups supplémentaires contre l'ennemi. Ils ne peuvent pas servir à alimenter la réserve d'Arcane du joueur à la place.

Chaque fois qu'un nombre impair est divisé par deux, le résultat doit être arrondi au chiffre supérieur avant d'être utilisé.



Le joueur du Sorcier dépense 4 pions Arcane. Son adversaire voit sa Rage des rivières annulée, mais récupère 4 pions Arcane.

Si des éléments multiples utilisés pour un effet ne sont pas présents en quantité suffisante, les effets de la carte Arcane s'appliquent jusqu'au moment où tous les éléments possibles ont été pris en compte, et le reste des effets de la carte est perdu.

Ce livre ne prétend pas couvrir toutes les situations spécifiques possibles qui peuvent survenir lors de l'utilisation de cartes Arcane. En revanche, un recensement des réponses, dans une Foire aux Questions classées par carte Arcane, est disponible sur www.BattleLore.com

RÈGLES RÉGISSANT L'UTILISATION HORS-PERSONNAGE

Des cartes Arcane variant selon le niveau et jouées hors-personnage (voir Chapitre 9 – *Conseil de Guerre*) ne peuvent être jouées que comme si elles étaient utilisées au niveau 1, quels que soient les niveaux exacts des Maîtres des Arcanes dans le Conseil de Guerre du joueur.



Le Conseil de Guerre de ce joueur comporte un Clerc de niveau 2 mais aucun Guerrier. Ainsi, son miracle de Bénédiction est non seulement moins coûteux, mais aussi plus efficace que sa Force !

FIN DE TOUR MODIFIÉE pour les aventures fantastiques

Dans les aventures fantastiques, la Phase 5 – *Fin de tour* est modifiée de la manière suivante :

Après que tous les déplacements et combats des unités activées ont été résolus, et après avoir pioché une nouvelle carte Commandement, la réserve d'Arcane du joueur actif se reconstitue.

REPRISE D'ARCANE

Au choix du joueur, il peut :

Piocher 2 cartes Arcane de la pioche de cartes Arcane, en conserver une de son choix et placer l'autre dans la défausse ;

OU

Piocher 1 carte Arcane et prendre 1 pion Arcane dans le Puits commun ;

OU

Prendre 2 pions Arcane dans le Puits commun.



Mécontent de sa sélection actuelle de cartes Arcane, le joueur en pioche deux nouvelles.



Une des deux ne l'intéresse pas du tout, mais l'autre est la carte Arcane qu'il attendait ! Il la conserve, et défausse l'autre immédiatement.



Ayant déjà atteint son maximum de cartes, il choisit de défausser une autre carte d'une moindre utilité pour prendre celle-ci à sa place.

Les pions Arcane piochés dans le Puits commun sont placés dans la réserve du joueur.

Le joueur doit annoncer à l'avance laquelle de ces trois options il choisit ; il n'a pas le droit de piocher la première carte Arcane pour la regarder avant de décider s'il va en tirer une seconde ou s'il prend un pion Arcane à la place.

Un joueur ne peut jamais conserver sur son pupitre plus de cartes Arcane que le niveau de son Maître des Arcanes le plus fort + 1 carte. Ainsi, un Sorcier niveau 1 ne peut jamais avoir plus de 2 cartes Arcane à la fois (c'est-à-dire qu'il connaît deux sorts au plus).

- Si un joueur récupère plus de cartes que ce à quoi il a droit, en choisissant de reprendre des cartes Arcane en fin de tour, il doit défausser une de ses cartes, soit parmi celles qu'il vient de piocher, soit parmi celles qu'il a sur son pupitre.

Un joueur qui joue une carte Arcane en réaction, pendant le tour de son adversaire, n'a pas l'occasion de reconstituer sa main ou sa réserve d'Arcane avant la fin de son tour prochain.

GÉRER ET REGAGNER DE L'ARCAINE

Tout comme il est essentiel de gérer ses mains de cartes Commandement et Arcane, un joueur doit veiller sur sa réserve d'Arcanes et s'assurer de garder des stocks suffisants s'il veut lancer ses actions au moment décisif.

En plus des pions Arcane obtenus au début du jeu en fonction du niveau de son Maître des Arcanes, un joueur peut avoir des **Flux d'Arcane** de différentes manières, selon l'aventure :

- À la fin de son tour de jeu, s'il choisit de prendre des pions Arcane comme décrit précédemment ;
- Quand il obtient un symbole Arcane en combat, si ce symbole n'est pas déjà pris pour une autre utilisation (effet de carte Arcane, concentration ou pouvoir spécial de Créature, etc.) ;
- Quand il élimine une Créature de son adversaire (piocher 1 pion) ;

- Quand il joue certaines cartes Arcane (par exemple, Manne d'Arcane)

- Quand il capture certaines cases ou Lieux remarquables qui sont des sources d'Arcane sur le terrain ;

- En fonction de règles spéciales dans les notes de bataille de l'aventure en cours.

Contrairement aux cartes Arcane, il n'y a pas de limite supérieure au nombre de pions Arcane qu'un joueur peut avoir à un moment donné. En revanche, si le Puits d'Arcane est vidé, aucun pion Arcane supplémentaire ne peut être obtenu tant que le Puits ne regagne pas des pions (en général, parce que des joueurs jouent des cartes Arcane et payent le coût du pouvoir). Quand il n'y a plus de pions dans le Puits, les actions qui permettent de gagner de l'Arcane ne donnent rien.



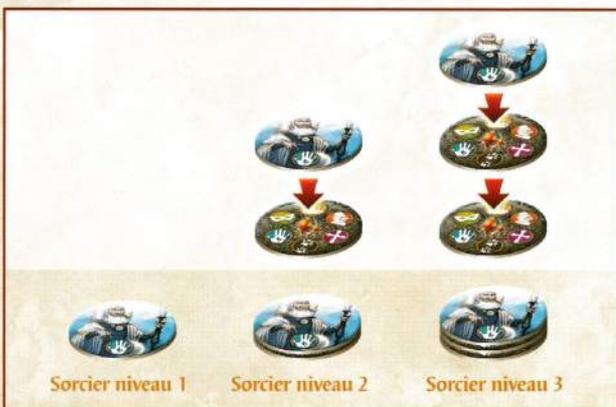
CHAPITRE 9

CONSEIL DE GUERRE

CONSEIL DE GUERRE ET MAÎTRES DES ARCANES

Une fois familiarisés avec le système de cartes Arcane détaillé au Chapitre 8, les joueurs peuvent rassembler auprès d'eux une vraie communauté de Maîtres des Arcanes d'origines et de talents divers. Ensemble, ces héros forment le Conseil de Guerre du joueur, et leur éventail de capacités et de pouvoirs est à même de faire basculer le cours des batailles.

Pour réunir un Conseil de Guerre, choisissez une aventure fantastique et placez près de chaque joueur la fiche de Conseil de Guerre avec la face représentant tous les Maîtres des Arcanes. Chacun utilisera un nombre fixé de pions de niveau de Maître des Arcanes (dont la quantité et la répartition exactes seront laissées à l'appréciation du joueur ou fixées par les notes de batailles de l'aventure) pour indiquer quels Maîtres des Arcanes participeront au Conseil de Guerre en vue de la bataille à venir et quels sont leurs niveaux respectifs.



Maîtres des Arcanes



Générique



Sorcier



Brigand



Guerrier



Clerc



Commandant

LE COMMANDANT



Le Commandant est le personnage le plus important du Conseil de Guerre. Il siège en bout de table et de là, il étudie et dirige la bataille.

Chef militaire né, le Commandant est le véritable maître du champ de bataille. Son niveau indique le nombre de cartes Commandement qu'un joueur pourra avoir sur son pupitre pendant la partie, et le rôle du joueur est d'utiliser ces cartes du mieux qu'il peut.

Sans Commandant (voir « Sans commandant » dans le tableau page suivante), il sera difficile de mener le combat. Nous vous conseillons donc d'avoir au moins un Commandant de niveau 1 pour siéger dans tous vos Conseils de Guerre.

Un joueur qui choisit de jouer sans Commandant n'aura que 3 cartes Commandement à sa disposition par tour à tout moment.

Le niveau d'un Commandant dans le Conseil de Guerre, et donc le nombre de cartes Commandement disponibles pour jouer à tout moment, est soit spécifié à un niveau fixé dans les notes de bataille de l'aventure, soit déterminé par le choix du joueur au moyen de ses pions de niveau de Maîtres des Arcanes. Le niveau du Commandant est indiqué en jouant un pion de niveau de Commandant, face visible, sur l'emplacement réservé à cet effet en haut de la table du Conseil de Guerre. Si le Commandant est d'un niveau strictement plus grand que 1, alors il suffit d'ajouter des pions de niveau génériques sous le pion Commandant (1 par niveau supplémentaire). Et s'il n'y a aucun commandant assis à la table, alors aucun pion n'est placé et le fauteuil de Commandant reste vide.



NOMBRE DE CARTES COMMANDEMENT selon le niveau du Commandant



Niveau	Nombre de cartes
Aucun Commandant	3 cartes Commandement
Niveau 1	4 cartes Commandement
Niveau 2	5 cartes Commandement
Niveau 3	6 cartes Commandement

AUTRES MAÎTRES DES ARCANES

En plus du Maître des Arcanes Sorcier déjà présenté dans le Chapitre Arcane, trois autres



classes de personnages de Maître des Arcanes peuvent siéger au Conseil de Guerre du joueur.

LE BRIGAND



Rusé et agile – capable aussi bien de fomenter des complots ingénieux que de jouer des tours pendables, le Brigand est un touche-à-tout, mais il reste dilettante dans tous les domaines. Son vrai talent repose sur son incroyable faculté d'adaptation et d'improvisation, ainsi que sur sa capacité à saboter les plans de ses ennemis...

LE CLERC



Véritable pasteur pour les troupes, qu'il sait reconforter, protéger et soigner même au pire moment des combats, cet homme de foi peut aussi faire s'abattre le courroux céleste sur ses ennemis, ce qui fait de lui un adversaire redoutable...

LE GUERRIER



Ce fin stratège ne baisse jamais sa garde. Quand des rumeurs annoncent l'arrivée de ce vétéran sur le champ de bataille, bien des soldats sont parcourus de frissons de terreur. Son absence totale de sens de l'humour et de la répartie est largement compensée par son cran et sa volonté implacable qui font de lui un ennemi tenace et impitoyable...

Le Sorcier et les autres Maîtres des Arcanes utilisent le tableau suivant pour déterminer le nombre initial de cartes et de pions Arcane, ainsi que le nombre maximal de cartes Arcane en main.

NIVEAUX des Maîtres des Arcanes



Niveau	Nombre de cartes Arcane au début	Nombre de pions Arcane au début	Maximum de cartes Arcane en main
Niveau 1	1	1	2
Niveau 2	2	2	3
Niveau 3	3	3	4

Si plusieurs Maîtres des Arcanes siègent au Conseil de Guerre en début de partie, celui qui possède le plus haut

niveau détermine le nombre initial de cartes Arcane en main, de pions Arcane en réserve et le nombre maximal de cartes Arcane en main à tout moment du jeu.

Les mêmes règles s'appliquent aux limites de cartes Arcane en main que dans le cas où un seul Maître des Arcanes est en jeu (voir p. 53, chapitre 8 - *Arcane*). Si plus d'une carte Arcane est piochée et peut être conservée, d'autres devront être défaussées.

MISE EN PLACE DU CONSEIL DE GUERRE

Les notes de bataille d'une aventure indiqueront en général une composition du Conseil de Guerre de chaque camp, précisant les Maîtres des Arcanes présents, leurs niveaux respectifs et toute modification potentielle de la situation initiale (réserve d'Arcane, etc.) de chaque camp.

Placez le nombre de pions de niveau sur la fiche de Conseil de Guerre pour le Commandant et pour chaque Maître des Arcanes présent, en utilisant les pions adéquats face visible, et mettez les pions génériques en dessous. Quand une classe de Maître des Arcanes n'est pas représentée, sa place est laissée vide, sans pion.

Prenez le nombre de pions Arcane adéquat (soit fixé par les notes de bataille de l'aventure, soit indiqué par le niveau du Maître des Arcanes de plus haut niveau dans le Conseil de Guerre) dans le Puits commun et placez-les dans votre gobelet de réserve.

Avant de commencer l'aventure, le jeu de cartes Arcane doit être préparé de la façon suivante :

- Triez les cartes Arcane en quatre piles séparées, en fonction des classes de Maître des Arcanes.

Mélangez soigneusement ces quatre piles séparées et :

1 - Pour chaque Maître des Arcanes présent dans les Conseils de Guerre des deux camps, prenez 14 cartes au hasard du tas concerné, et placez-les à part. Remettez toute carte restante dans la boîte de jeu en veillant à ce qu'aucun joueur ne les voit. Quand vous utilisez les cartes Arcane de la boîte de base, il ne restera qu'une carte à écarter, puisqu'il y a 15 cartes par classe de Maître des Arcanes ;

2 - Pour chaque classe de Maître des Arcanes représentée dans le Conseil de Guerre d'un seul camp, prenez 8 cartes au hasard et placez-les à part en remettant toute carte restante dans la boîte de jeu comme précédemment ;

3 - Enfin, pour chaque Maître des Arcanes absent des deux Conseils de Guerre, prenez 5 cartes au hasard et

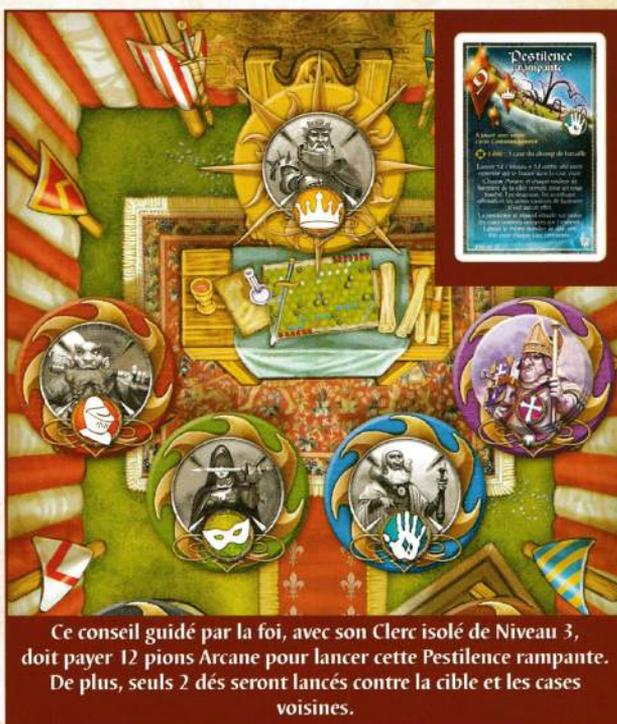
placez-les à part, en remettant les cartes restantes comme indiqué précédemment.

- À présent, mélangez les cartes Arcane placées à part aux étapes 1 à 3, pour en faire un seul paquet, et distribuez 4 cartes à chaque camp. Les joueurs choisissent alors quelles cartes Arcane ils gardent, en fonction du nombre indiqué par leur Maître des Arcanes de plus haut niveau (voir tableau p. 56 - *Niveaux des Maîtres des Arcanes*). Les cartes qui ne sont pas conservées sont défaussées et remises dans le paquet de cartes Arcane mis à part qui est battu pour constituer une pioche. Les cartes conservées sont placées sur les pupitres des joueurs, face cachée à l'adversaire. Vous pouvez à présent commencer la partie.

JOUER UNE CARTE ARCANES HORS-PERSONNAGE

Étant donné la procédure de mise en place de la pioche de cartes Arcane, dans certains cas, les joueurs piocheront des cartes Arcane pour lesquelles le Maître des Arcanes correspondant est absent de leur Conseil de Guerre. Quand ce cas se produit, au lieu de défausser les cartes qui pourraient sembler inutilisables, le joueur peut choisir de jouer la carte Arcane en question hors-personnage.

Puisque les connaissances et le savoir-faire requis font défaut dans le Conseil de Guerre de ce camp, il est plus



Ce conseil guidé par la foi, avec son Clerc isolé de Niveau 3, doit payer 12 pions Arcane pour lancer cette Pestilence rampante. De plus, seuls 2 dés seront lancés contre la cible et les cases voisines.

difficile de réaliser la prouesse correspondant à la carte. Vous devez payer 3 pions Arcane supplémentaires, en plus du coût de la carte, pour pouvoir la jouer.

Les cartes Arcane jouées hors-personnage sont toujours jouées au niveau 1, indépendamment du niveau réel des autres Maîtres des Arcanes du Conseil de Guerre.

En conséquence, les cartes avec des effets variables ne peuvent être jouées qu'au niveau le plus bas, comme si elles étaient lancées par un Maître des Arcanes de la classe adéquate de niveau 1.

PERSONNALISER SON CONSEIL DE GUERRE

Les joueurs expérimentés qui souhaiteraient éprouver leurs talents peuvent jouer avec des Conseils de Guerre modifiés par leurs soins, au lieu d'utiliser ceux dictés par les notes de bataille de l'aventure (bien que nous recommandions de jouer d'abord les aventures telles qu'indiqué, quand des Conseils de Guerre déjà constitués sont proposés).

Pour jouer avec un Conseil de Guerre personnalisé, les joueurs doivent d'abord s'entendre sur un nombre total de niveau de Maître des Arcanes en jeu dans chaque camp. Nous conseillons aux joueurs de se limiter à 6 niveaux par défaut et dans tous les cas, d'éviter d'en utiliser plus que dix. Si un joueur est plus expérimenté que l'autre, il peut prendre un handicap, en commençant avec 1 ou plusieurs niveaux en moins.

Les joueurs assignent ensuite secrètement les pions qu'ils ont à leur disposition aux différents Maîtres des Arcanes qu'ils souhaitent voir siéger dans leur Conseil de Guerre. Pour ce faire, ils placent simplement les différents pions qu'ils veulent sur les emplacements correspondants. Si une classe de Maître des Arcanes n'est pas présente au Conseil de Guerre, son emplacement ne reçoit aucun pion et reste vide.

Les joueurs procèdent ensuite à la distribution des cartes et des pions Arcane comme pour des Conseils de Guerre classiques, en utilisant le Maître des Arcanes de plus haut niveau pour déterminer leur nombre initial de pions et de cartes Arcane.

Si les règles de Lieux remarquables de Maîtres des Arcanes sont appliquées (voir p. 65, Chapitre II – *Lieux remarquables*), les joueurs ayant un Maître des Arcanes de niveau 3 gagnent un Lieu remarquable qui leur est propre en début de partie. Référez-vous à la section sur les Lieux remarquables de Maîtres des Arcanes au Chapitre II pour plus de détails.

Quand vous personnalisez votre Conseil de Guerre, assurez-vous de bien peser le pour et le contre entre un conseil restreint mais puissant – avoir un Maître des Arcanes très puissant présente des avantages – et un conseil élargi mais plus faible – avoir toutes les positions remplies autour de la table est aussi un avantage.



PARTIE III

L'univers de BATTLELORE



Comme indiqué précédemment dans la Partie II, l'Univers de BattleLore est une Uchronie – une histoire possible divergente de notre Europe Médiévale de la fin du Moyen Âge, juste avant l'avènement de la Renaissance.

L'essentiel de ce que cet univers présente vous paraîtra familier ; pourtant, des différences (certaines évidentes, comme les Mercenaires, les Créatures et les Maîtres des Arcanes précédemment présentés, d'autres plus discrètes) apparaîtront inévitablement quand vous vous embarquerez dans une exploration plus approfondie de ce vieux continent.

Les aventures que vous choisirez d'affronter

vous en révéleront progressivement toute la vérité, tout comme cela arrivait sans doute à l'époque aux armées qui se livraient à des campagnes militaires sur des années entières !





CHAPITRE 10

TYPES DE TERRAIN DE BASE

Les conflits médiévaux, bien qu'ils soient toujours des déchainements sanglants d'une brutalité exceptionnelle, avaient souvent pour cadre des lieux familiers et somme toute banals. Un cours d'eau infranchissable, un bosquet de bois touffu ou une butte surélevée bordant le champ de bataille, voilà ce qui constituait souvent les seuls repères géographiques distinctifs à l'horizon.

Bien que les rumeurs évoquent une multitude de variations de terrain et des nuances présentes dans des pays lointains, seuls quatre types de terrain de base sont présents dans la boîte de base de BattleLore :

- Plaine/Campagne
- Terrain boisé
- Terrain surélevé
- Cours d'eau

Chaque type de terrain est caractérisé par son impact ou ses restrictions sur le déplacement, le combat et la ligne de mire.

Les déplacements de retraite (p 25, chapitre 4 – *Combat*) ne sont pas soumis aux restrictions de déplacement indiquées.

Quand elles se manifestent, les restrictions de combat dues au terrain imposent une limite maximale au nombre de dés lancés contre une unité attaquant depuis ou vers ce type de terrain. En général, plus le terrain est accidenté, plus la limite est basse.

Par conséquent, les troupes à Bannière rouge, encombrées par leur équipement supérieur ou leurs montures caparaçonnées, souffrent généralement plus des terrains

difficiles, alors que les « irréguliers » à Bannière verte s'en tirent relativement mieux.

Cette limite sur le nombre de dés lancés, quand elle s'applique, concerne uniquement le nombre de dés de base lancés par ce type précis d'unité. Les bonus gagnés par les cartes Arcane ou Commandement ou par toute autre source ne sont pas soumis à cette limite et continuent donc à s'ajouter, de sorte que le nombre effectif de dés lancés par une unité sur un terrain difficile peut dépasser le maximum associé à ce type de terrain.



La cavalerie lourde, gênée par la forêt, ne lance que 2 petits dés au lieu des 4 habituels.

Soutenue par une Bénédictio, elle lance à présent 3 dés.

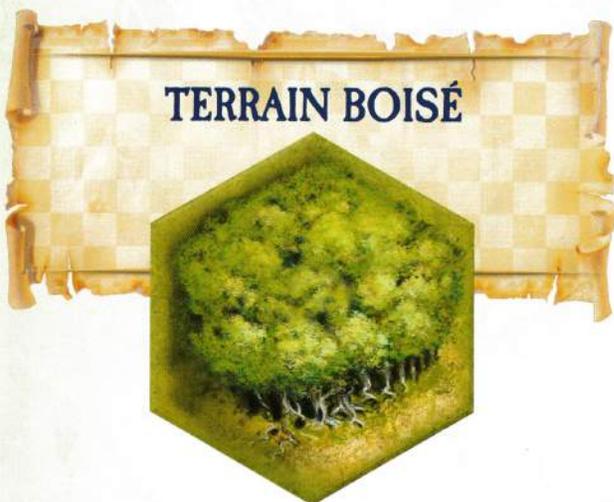
Dans certains cas rares, une case de terrain peut se combiner avec un autre type de terrain ou de Lieu remarquable, sur la même case, et les restrictions les plus limitatives des deux s'appliquent alors. Pour un exemple de cette situation, référez-vous aux Remparts, p 69, Chapitre II – *Lieux remarquables*.

Les cartes résumé de Terrain fournissent un panorama rapide des principaux effets de chaque type de terrain.

Quand vous mettez en place une aventure, placez les cartes résumé correspondant aux terrains représentés sur le côté du champ de bataille. La partie de la carte consacrée aux effets décrit les différentes influences du terrain, notamment sur la ligne de mire, le déplacement et les combats.



Le terrain Campagne est le type de terrain par défaut de toutes les cases du plateau. Ce terrain de plaine découverte n'a aucune restriction sur le déplacement, le combat ou la ligne de mire.



Déplacement

Une unité qui pénètre dans une case boisée doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Les déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

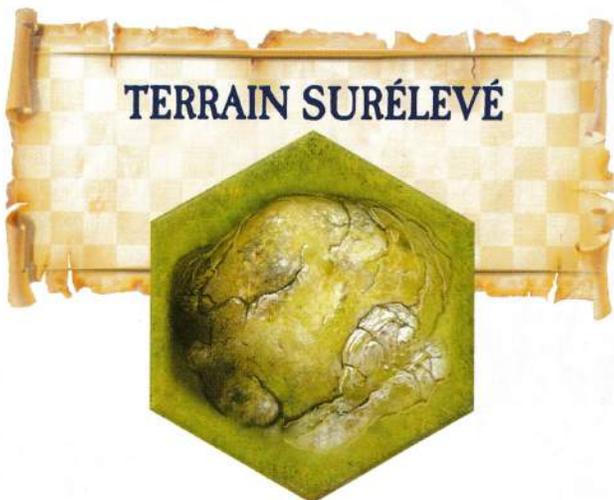
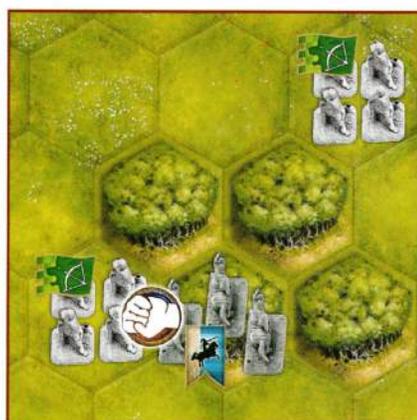
Combat

- Une unité qui entre dans une case boisée ne perd pas la possibilité de combattre pendant ce tour.

- Une unité sur une case boisée combat avec 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi sur une case boisée combat avec 2 dés maximum.

Ligne de mire

Une case boisée bloque la ligne de mire.



Déplacement

Aucune restriction de déplacement.

Combat

- Une unité sur une case surélevée combat avec 3 dés maximum.
- Une unité qui n'est pas sur une case surélevée attaquant un ennemi sur une case surélevée combat avec 2 dés maximum.

Ligne de mire

Une case surélevée bloque la ligne de mire, sauf depuis les cases surélevées contigües de même altitude.



COURS D'EAU

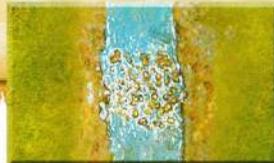


Les cours d'eau sont des terrains infranchissables, sauf aux gués et aux ponts.

Ligne de mire

Une case de cours d'eau ne bloque pas la ligne de mire.

GUÉS ET RUISSEAUX FRANCHISSABLES



Déplacement

Une unité qui pénètre dans un gué doit s'arrêter. S'emparer d'une position ou effectuer une poursuite restent possibles.

Combat

- Une unité qui entre dans une case de gué ne perd pas la possibilité de combattre pendant ce tour.
- Une unité sur une case de gué combat avec 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi sur une case de gué combat sans restriction.

Ligne de mire

Une case de gué ne bloque pas la ligne de mire.

PONTS



Bien que, techniquement, ce soit des structures construites par l'homme, les Ponts sont présentés ici en raison de leur relation étroite avec les Cours d'eau.

Déplacement

Aucune restriction de déplacement.

Combat

- Une unité sur une case de pont est *Intrépide* et peut donc ignorer un drapeau.

Aucune restriction de combat.

Ligne de mire

Une case de pont ne bloque pas la ligne de mire.



Intrépides et déterminés à tenir ce passage stratégique, les défenseurs du pont ripostent !



LIEUX REMARQUABLES

Comme indiqué dans le Chapitre 10 – *Types de terrain de base*, le terrain varie peu dans BattleLore. En revanche, la nature industrielle des hommes (ou, certains le diront, le talent ancestral des nains et les travaux forcés des esclaves gobelins) est visible dans les points stratégiques et les constructions audacieuses qui parsèment le paysage de nombreux Lieux remarquables.

Que ce soit des constructions artificielles ou des merveilles naturelles, les Lieux remarquables rassemblent les repères géographiques et les structures architecturales les plus significatives du jeu. En tant que tel, leur contrôle est souvent vivement disputé et les détenir est souvent un avantage précieux.

LIEUX REMARQUABLES : règles communes & effets génériques

Sauf mention contraire sur une carte résumé de Lieu remarquable, les règles de terrain suivantes s'appliquent pour tous les Lieux remarquables :

Moral

Un Lieu remarquable renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Lieu remarquable, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement

Une unité qui pénètre dans un Lieu remarquable doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Les

déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

Combat

- Une unité qui pénètre dans un Lieu remarquable ne peut pas combattre pendant ce tour.
- Une unité dans un Lieu remarquable combat à 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi dans un Lieu remarquable combat à 2 dés maximum.

Ligne de mire

Une case de Lieu remarquable bloque la ligne de mire.

LIEUX REMARQUABLES des Maîtres des Arcanes

En tant que personnages d'une puissance et d'une position considérables, les Maîtres des Arcanes de haut niveau contrôlent de vastes domaines et d'innombrables propriétés. Par conséquent, ils ont souvent un avantage souverain – des terres détenues par leur famille ou leurs alliés situés quelque part sur le champ de bataille.

Les notes de bataille d'une aventure définissent si les règles de lieux remarquables des Maîtres des Arcanes sont en jeu.

Quand les règles de Lieux remarquables des Maîtres des Arcanes sont en jeu, un joueur possédant un Maître des

Arcanes de niveau 3 (Clerc, Sorcier, Guerrier ou Brigand) dans son Conseil de Guerre reçoit le Lieu remarquable de Maître des Arcanes correspondant au début de la partie.

Si les deux joueurs ont un Maître des Arcanes de niveau 3 de la même classe dans leur Conseil de Guerre respectif, les avantages s'annulent et ni l'un ni l'autre ne reçoit le Lieu remarquable de Maître des Arcanes de cette classe.

Quand il reçoit un Lieu remarquable de Maître des Arcanes, chaque joueur doit, avant le premier tour de jeu, décider où placer cette nouvelle propriété. Quand les deux joueurs ont des lieux remarquables à placer, celui qui commence à jouer dans l'aventure doit commencer à placer son domaine. Chaque lieu remarquable doit être placé sur une case vide, sur la 3^{ème} ou 4^{ème} rangée de cases du côté du joueur qui fait le placement.

Notez que chaque Lieu remarquable de Maître des Arcanes appartient au joueur qui l'a posé : les effets spéciaux ne bénéficient qu'aux unités de ce joueur, jamais à son ennemi. Tous les autres effets (moral, restrictions de déplacement et de combat, ligne de mire) s'appliquent à toutes les unités occupant le Lieu remarquable, quel que soit leur camp (alliés ou ennemis du propriétaire du lieu).

PENTACLE MAGIQUE (Sorcier)



Moral

Un Pentacle magique renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Pentacle magique, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement et Combat

Un Pentacle magique n'impose aucune restriction de déplacement et de combat.

Ligne de mire

Un Pentacle magique ne bloque pas la ligne de mire.

Effets spéciaux

A la fin de chacun de vos tours où une de vos unités occupe le Pentacle magique, vous recueillez 1 pion Arcane supplémentaire du Puits commun.

REPAIRE DE BRIGAND (Brigand)



Moral

Un Repaire de brigand renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Repaire de brigand, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement

Une unité qui pénètre dans un Repaire de brigand doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Les déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

Combat

- Une unité qui pénètre dans un Repaire de brigand ne peut pas combattre pendant ce tour.
- Une unité dans un Repaire de brigand combat à 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi dans un Repaire de brigand combat à 2 dés maximum.

Ligne de mire

Un Repaire de brigand bloque la ligne de mire.

Effets spéciaux

Pendant votre tour, vous pouvez activer n'importe quelle unité déjà présente sur votre Repaire de brigand pour ouvrir une sortie dissimulée vers une case vide de terrain boisé ou surélevé de votre choix. Remplacez la case concernée par une case de passage secret du bon type de terrain. Une fois placée, la sortie ne peut pas être déplacée, et aucune autre sortie ne peut être mise en place.

Toute unité alliée qui commence son tour sur le Repaire de brigand (y compris celle qui a ouvert le passage secret) peut se déplacer vers la case de sortie, au prix de 1 Arcane. Le mouvement compte pour l'intégralité du déplacement pour le tour et ne peut être effectué que du Repaire de brigand vers la sortie, et non en sens inverse. Une unité utilisant le passage secret peut encore combattre après son arrivée sur la case de sortie.

PASSAGE SECRET (Brigand)



Ces cases remplacent une case de terrain de même type et servent à marquer la sortie permanente du passage secret d'un Repaire de brigand.

Moral

Un Passage secret renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Passage secret, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement, Combat et Ligne de mire

Ces cases présentent les mêmes restrictions de Déplacement, de Combat et de Ligne de mire que le type de terrain de base auquel elles sont associées (donc terrain boisé ou surélevé, selon le type de sortie choisie).

CAMP D'ENTRAÎNEMENT (Guerrier)



Moral

Un Camp d'entraînement renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Camp d'entraînement, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement

Une unité qui pénètre dans un Camp d'entraînement doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Les déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

Combat

- Une unité qui pénètre dans un Camp d'entraînement ne peut pas combattre pendant ce tour.
- Une unité dans un Camp d'entraînement combat à 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi dans un Camp d'entraînement combat à 2 dés maximum.

Ligne de mire

Un Camp d'entraînement bloque la ligne de mire.

Effets spéciaux

Pendant votre tour, vous pouvez activer n'importe quelle unité de troupes déjà présente sur votre Camp d'entraînement pour qu'elle suive une instruction militaire. Transformez le Porte-bannière de l'unité en le faisant passer au niveau supérieur (ainsi, vert devient bleu, bleu devient rouge). L'unité activée ainsi formée ne peut pas se déplacer ni combattre pendant ce tour. La case Camp d'entraînement est ensuite retirée du plateau.

MARE BÉNITE

(Clerc)



Moral

Une Mare bénite renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe une Mare bénite, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement

Une unité qui pénètre dans une Mare bénite doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Elle peut encore combattre mais ne peut utiliser les pouvoirs de guérison de la mare dans ce cas. Les déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

Combat

Une Mare bénite n'impose aucune restriction de combat.

Ligne de mire

Une Mare bénite ne bloque pas la ligne de mire.

Effets spéciaux

Si vous activez une unité *affaiblie* pour se déplacer sur la Mare bénite, elle est immédiatement ramenée à sa force maximale (nombre initial de figurines). L'unité soignée ne peut pas se déplacer plus loin ni combattre pendant ce tour. La Mare bénite est ensuite retirée du plateau.

LIEUX REMARQUABLES DE COMMANDANT

La présence de Lieux remarquables de Commandant sur le champ de bataille est décrite soit par le plan de bataille de l'aventure (Remparts), soit par la présence du Commandant dans le Conseil de Guerre (Bastion).

BASTION x2

(Commandant)



Quand un Commandant de niveau 3 siège dans votre Conseil de Guerre, vous devez placer un bastion dans une case de campagne occupée par l'une de vos unités au début de l'aventure. Si les deux joueurs ont un Commandant de niveau 3, ils placent chacun un Bastion.

Moral

Un Bastion renforce le moral de toute unité qui l'occupe ou qui est adjacente, et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Bastion, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter. Une unité ennemie qui occupe votre Bastion ne gagne pas de bonus de moral.

Déplacement

Une unité qui pénètre dans un Bastion doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

Combat

- Une unité qui pénètre dans un Bastion ne peut pas combattre à ce tour.
- Une unité dans un Bastion combat à 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi dans un Bastion combat à 2 dés maximum.

Ligne de mire

Un Bastion bloque la ligne de mire.

Effets spéciaux

Si une unité ennemie capture votre Bastion, votre adversaire pioche au hasard une de vos cartes Commandement et la défause. Jusqu'à ce que vous ayez repris la case Bastion, vous devez jouer avec une carte Commandement de moins en main. Quand vous reprenez la case, piochez immédiatement une carte Commandement supplémentaire pour ramener votre main à sa taille d'origine.

REMPARTS x4



Moral

Un Rempart renforce le moral de toute unité qui l'occupe et la rend *Intrépide*. Tant que l'unité occupe un Rempart, elle peut ignorer un drapeau et éventuellement riposter.

Déplacement

Une unité déjà située sur un Rempart n'est pas soumise aux restrictions de déplacement quand elle se déplace sur un Rempart adjacent. Toute autre unité qui pénètre dans un Rempart doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour. Les déplacements résultant d'actions complémentaires sont soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain et peuvent être donc rendus impossibles ou être interrompus pendant ce tour.

Combat

- Une unité qui pénètre dans un Rempart ne peut pas combattre pendant ce tour, sauf si elle venait d'un Rempart adjacent.
- Une unité dans un Rempart combat à 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi dans un Rempart combat à 2 dés maximum.

Ligne de mire

Un Rempart bloque la ligne de mire.

Quand un Rempart est placé sur un terrain qui implique déjà des limitations de combat, comme les terrains surélevés, on applique les restrictions les plus sévères de Déplacement et de Combat parmi celles des 2 cases.



La cavalerie attaque avec 2 dés seulement, bien qu'elle soit sur une colline voisine, à cause de la protection des Remparts.

ANTRE DE CRÉATURES



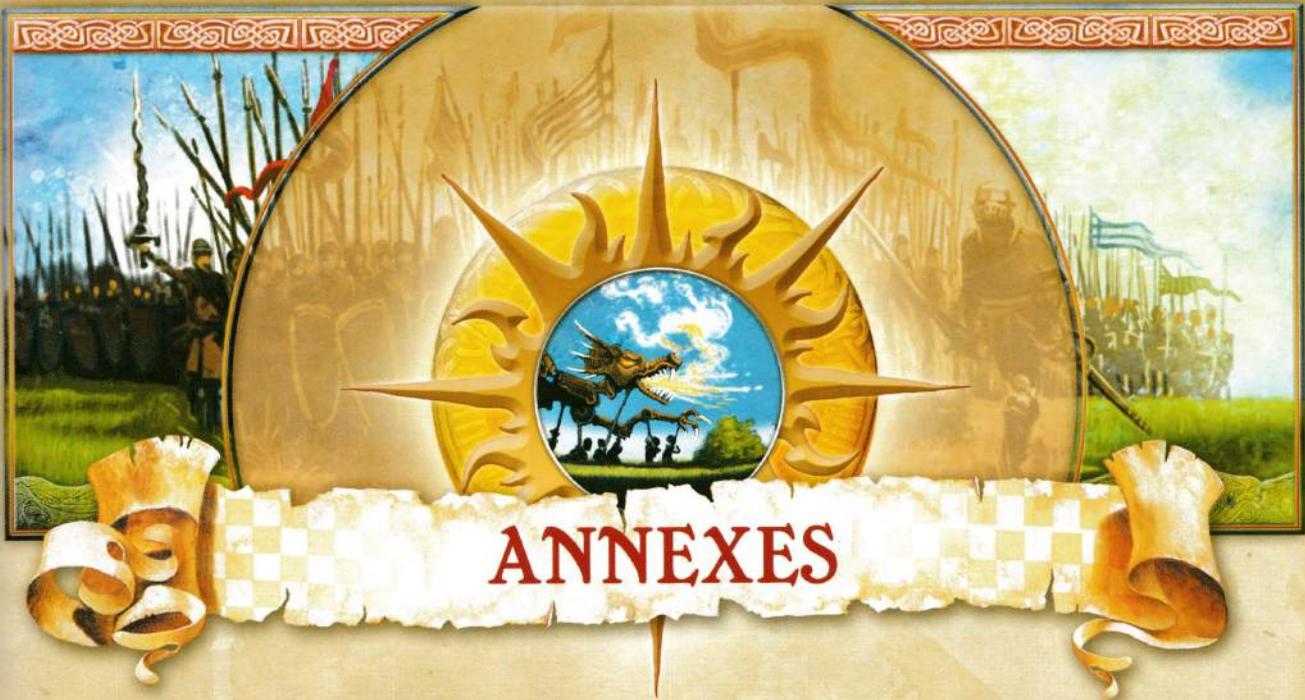
Les créatures ont souvent un antre bien à elle, quelque part sur le champ de bataille, une tanière où elles peuvent espérer se tapir loin du regard des hommes, pendant qu'elles se préparent à sortir ravager les environs.

Ces facultés des Créatures – et les cases illustrées correspondantes – seront présentées et décrites dans des cartes résumé, similaires à celles fournies pour les Lieux remarquables des Maitres des Arcanes. Ces cartes accompagneront chacune des Créatures.

Avant le premier tour, le joueur doit décider où placer l'antre de sa créature. Si les deux joueurs ont un antre de créature à placer, le joueur qui joue en premier dans le scénario place son antre d'abord. Un antre de créature se place sur une case libre, sur la 3^{ème} ou 4^{ème} rangée de cases en partant du côté du joueur.







Lexique illustré de BATTLELORE



Ce lexique fournit une courte description des concepts fondamentaux de BattleLore. Quand le Manuel du Joueur mentionne ces concepts pour la première fois, les mots clés sont indiqués en caractères de couleur verte pour que vous puissiez vous référer plus facilement au lexique.

1d, 2d : Signale un nombre de dés de combat à lancer : 1d indique qu'il faut lancer 1 dé de Combat.

1d/Niveau : 1 dé par niveau (du Maître des Arcanes concerné). Les cartes Arcane jouées hors-personnage sont considérées comme jouées par un Maître des Arcanes de niveau 1.

1d/Niveau+ x, 1d/Niveau - x : Indique 1 dé par niveau, plus ou moins x dés.

Actions complémentaires : Les actions qu'une unité en mêlée peut accomplir si elle détruit un ennemi ou le force à battre en retraite. Les actions complémentaires incluent les déplacements complémentaires, ainsi que les attaques bonus (et les ripostes, pour ses adversaires). On considère que ces actions font partie du même combat.

Activation, Phase d' : La phase de jeu pendant laquelle

les unités sont activées et reçoivent leurs ordres, ce qui est généralement fait en désignant ces unités à l'adversaire.



Activer une créature hors-section : L'action d'activer une unité Créature qui est en dehors de la zone indiquée par la carte Zone actuellement en jeu. Cette action coûte 3 pions Arcane.

Arcane/Lore : La source mystérieuse du pouvoir qui nimbe le monde de BattleLore ; origine de la puissance qui alimente les formidables effets des Arcanes de Guerre.



Arme à distance : Toute arme ayant une portée plus grande que 1 case. Habituellement, une arme qui tire des projectiles (flèches, carreaux, etc).

Arme de mêlée : Arme utilisée uniquement en Mêlée.

Armée : Toutes les unités d'un camp sur le champ de bataille.

Attaque bonus : Attaque de mêlée supplémentaire possible pour les unités de cavalerie effectuant une poursuite et pour d'autres unités dans des situations spéciales.

Attaque à distance, combat à distance :

Toute attaque d'une unité équipée d'une arme à distance et tirant sur une unité ennemie située à plus d'une case de distance (à l'inverse du tir à bout portant, qui est une action de mêlée).



Avantage offensif : Augmentation des chances de détruire une unité, en autorisant le symbole du dé de combat pour toucher au combat.



Aventure : Description de toutes les informations de jeu nécessaires pour lancer une partie de BattleLore. Une aventure inclut :

- Un Plan de bataille, décrivant la disposition des lieux et les forces déployées sur le champ de bataille en début de partie ;
- Des Notes de bataille détaillant le nombre de Bannières de Victoire requises pour chaque camp, le nombre de cartes Commandement et / ou la composition recommandée du Conseil de guerre de chaque camp, ainsi que toutes les règles spéciales ou les conditions de victoire spécifiques qui s'appliquent.



Azincourt : Victoire décisive des Anglais sur les Français, au début de l'Ère de BattleLore ; l'aventure d'introduction qui présente aux joueurs de BattleLore les règles du combat médiéval dans le Livre d'Aventures.

Bannière : Élément essentiel du jeu, utilisé pour différencier les unités sur le champ de bataille et pour indiquer les caractéristiques principales d'une unité.

Bannières bleues : Les bannières bleues et, par définition, les figurines qui y sont rattachées ou regroupées dans une même unité. Appelées aussi « Réguliers ».

Bannières rouges : Les bannières rouges et, par définition, les figurines qui y sont rattachées ou regroupées dans une même unité. Appelées aussi « Vétérans ».

Bannières vertes : Les bannières vertes et, par définition, les figurines qui y sont rattachées ou regroupées dans une même unité. Appelées aussi « irréguliers ».

Bannière de victoire : Les points de victoire du jeu. Tout porte-bannière (ou pion blason) capturé est placé sur le tableau de victoire du joueur et compte dans ses conditions de victoires pour cette aventure spécifique.



Base : Socle en plastique auquel une figurine (et parfois une bannière) est rattachée. Les unités d'infanterie ont une base carrée, les unités de cavalerie ont une base rectangulaire, les créatures ont une base hexagonale.

Brigand : Maître des Arcanes qui utilise les pouvoirs d'Arcane pour semer la confusion et tromper l'ennemi.



Camp : Le joueur – ou les joueurs en cas de partie par équipe – d'un même côté de la table de jeu pendant une aventure. Un joueur du côté opposé est appelé un Adversaire, et ses unités sont les ennemis.



Carte Arcane : Carte décrivant les sortilèges, actions ou pouvoirs dans les mains des Maîtres des Arcanes.



Carte d'aide sur les terrains : Carte de résumé décrivant les effets d'un terrain sur les déplacements et les combats d'une unité.

Carte d'arme : Carte de résumé qui décrit une arme, avec un rappel de ses règles de jeu.



Carte Commandement : Carte jouée pour activer, déplacer et combattre avec des unités pendant le tour de jeu d'un joueur.



Carte de réaction : Carte Arcane qui peut être jouée hors-tour, c'est-à-dire pendant le tour de jeu de l'adversaire, ou en réaction à une action de l'adversaire. Reconnaisable sur une carte Arcane par son texte sur fond clair.



Carte Tactique : Carte Commandement activant des unités qui correspondent aux conditions tactiques de la carte, décrites dans le texte.



Carte Zone : Carte commandement activant des unités, uniquement sur la base de la zone du champ de bataille dans laquelle elles sont situées. Les cartes Zone sont reconnaissables par le schéma de plan du champ de bataille qui y est représenté.



Case de campagne : Tout type de case représentant un paysage de campagne. Par défaut, toutes les cases imprimées sur le plateau sont considérées comme des cases de campagne.

Case libre : Toute case de terrain non occupée par une unité.

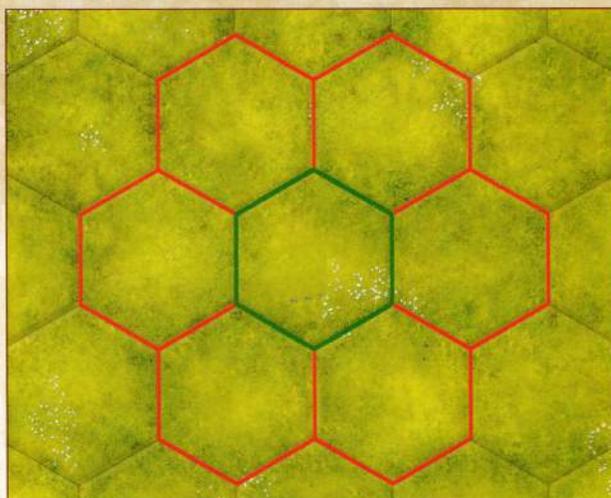
Case vide : Toute case de campagne libre.

Casque de couleur : Sur le dé de combat, symbole employé pour désigner un coup contre une couleur spécifique de bannière, c'est-à-dire contre une unité à bannière verte, un casque vert obtenu sur un dé indique un coup touché, etc. Dans toutes les règles, les mots « tirer la couleur de bannière de l'unité » ou les expressions similaires se réfèrent au fait d'obtenir dans un tirage de dés de combat un casque de la même couleur sur la bannière de l'unité.



Case adjacente : Un hexagone ayant un côté commun avec un autre hexagone.

Cases voisines : Tous les hexagones (6 en tout) adjacents à une case donnée.



Champ de bataille : Portion illustrée du plateau de jeu, ou du plan de bataille, sur laquelle une aventure de BattleLore se déroule. Un plateau de jeu seul est composé de 9 x 13 cases hexagonales, divisés en 3 zones distinctes.

Cible : Quand il est employé sur une carte Arcane, ce mot ne signifie pas automatiquement « cible » au sens classique du terme. En effet, il désigne simplement le ou les objet(s), unité(s), joueurs ou autres auxquels les effets de la carte Arcane s'appliquent.



Si la carte Arcane est une carte avec un effet favorable, la « cible » de la carte est bien souvent son « bénéficiaire ». En revanche, si la carte a un effet néfaste, sa cible est bien souvent une « cible » au sens classique du terme.

Clerc : Maître des Arcanes qui utilise la puissance des Arcanes pour diffuser ses croyances.



Combat : Voir la phase de combat.

Combat : Des jets de dés de combat contre un adversaire au cours de l'affrontement. C'est le plus souvent un seul jet de dés, mais cela peut être plusieurs jets de dés si le combat comporte des actions complémentaires. Un combat peut être soit une attaque de mêlée, soit une attaque à distance.



Combat, à + d (à -d) : Se réfère à un combat dans lequel l'attaquant lance plus (ou moins) de dés de combat que la normale. Par exemple, une bannière bleue qui combat à -1d lancera 2 dés de combat dans les affrontements au lieu des 3 dés habituels.

Combat, Phase de : La phase, dans un tour de jeu, pendant laquelle les combats sont déclarés et résolus.

Commandement, Phase de : La phase de jeu pendant laquelle une carte Commandement est jouée.

Concentration : Action de stocker temporairement

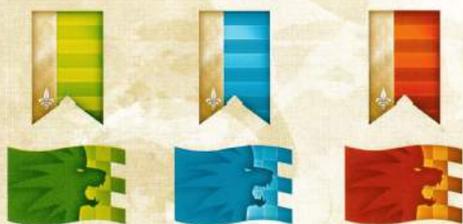


des symboles Arcane obtenus par une Créature dans un jet en combat. Pour signaler cette concentration, un pion Arcane est placé à côté de la Créature pour chaque symbole Arcane que le joueur souhaite emmagasiner. Ces pions sont remis dans le Puits quand la Créature utilise l'Arcane en question pour activer son pouvoir spécial (ou quand elle meurt).

Conseil de guerre : Un groupe de Maîtres des Arcanes émérites, dépeint sur la fiche de Conseil de guerre du joueur ; ces conseillers d'élite, revenus de tous les combats, aident le camp du joueur avec leurs prouesses uniques basées sur la puissance des Arcanes.

Côté : Une des deux factions en guerre. Voir aussi « Camp ». Un déplacement vers le côté d'un joueur est un déplacement dans la direction du bord du champ de bataille devant lequel le joueur se trouve.

Couleur de bannière : La teinte dominante ou la couleur de fond du drapeau d'une bannière. Indique le type d'unité (Vert, Bleu ou Rouge)



Coup critique : Un coup « touché » nécessitant deux jets de combat réussis : le premier est un coup touché normal (couleur de bannière de la Créature, ou éventuellement avantage offensif ou pouvoir d'Arcane selon les armes ou les cartes Arcane utilisées) mais le deuxième doit être un coup touché obtenu avec la couleur de bannière de la Créature. Seuls les dés ayant touché au premier jet sont relancés une seconde fois pour essayer d'obtenir un coup critique.



Coût de pouvoir : Coût, en pions Arcane, qui doit être payé pour déclencher une action ou un pouvoir d'Arcane.

Créature : Figurine isolée représentant un monstre unique et remarquable dans le jeu. Les Créatures sont reconnaissables à leur bannière distinctive et leur base hexagonale. Les Créatures ont leurs propres règles de jeu.



Dé de combat : Les dés inclus dans le jeu. Ils sont utilisés pendant les affrontements pour déterminer l'issue d'un combat et d'autres actions.

Dégâts : Le nombre par défaut de dés de combat jetés par une Créature ou pour une arme qu'une unité utilise. Abrégé en 1d, 2d, etc., selon le nombre de dés à lancer.

Déplacement : Action de déplacer un groupe de figurines sur le champ de bataille.



Déplacements complémentaires : Déplacements supplémentaires qu'une unité peut faire après avoir détruit ou repoussé un ennemi en mêlée. Les déplacements complémentaires incluent : S'emparer d'une position et Effectuer une poursuite.

Déplacement, Phase de : Phase de jeu pendant laquelle les unités sont déplacées physiquement sur le champ de bataille.

Drapeau, retraite : dessiné sur les faces d'un dé de combat. Appelé plus simplement drapeau.

Effets du terrain : Ensemble des règles associées à un type de terrain, résumé sur la carte d'aide de terrain correspondante.

Egal au commandement : Nombre égal au nombre de cartes Commandement possédées par le joueur, y compris la carte Commandement actuellement jouée, le cas échéant.

Élimination / Mort : Retrait de la dernière figurine d'une unité, qui est toujours le porte-bannière.

En déroute : Unité qui doit battre en retraite de plus d'une case pour chaque drapeau obtenu contre elle. Si l'unité doit battre en retraite de plus d'une case supplémentaire pour chaque drapeau tiré contre elle, le nombre de cases supplémentaires dont elle doit battre en retraite est indiqué en petits caractères à côté de son statut En déroute.

Étendard : Bannière dont le drapeau pend, accroché au sommet de la hampe. Un des types de bannières de BattleLore. Voir aussi « Fanion ».



Faire un test de panique : Jet d'autant de dés de combat que de cases dont une unité bat en retraite. Ce jet est effectué par les unités en déroute. Les gobelins sont des cibles récurrentes des tests de panique.

Fanion : Bannière dont le drapeau est attaché au côté de la hampe, comme s'il flottait au vent. Un des types de bannière de BattleLore. Voir aussi « Étendard ».



Fiche du Conseil de guerre : Feuille sur laquelle les joueurs placent leurs pions de Maître des Arcanes au début du jeu pour former leur Conseil de guerre.

Figurine : Modèle réduit en plastique représentant un combattant ou un petit groupe de combattants dans le jeu.

Flux d'Arcane : Recevoir dans sa réserve de l'Arcane venant du Puits commun d'Arcane, résultat soit d'une

action (tirage de symbole Arcane sur un dé de combat, mort d'une créature, etc.), soit d'une décision (tirer des pions Arcane à la fin du tour de jeu).

Gobelinoïdes : Ces petites créatures qui, d'après la rumeur, seraient originaires de zones désertiques méconnues, sont, comme leurs parents plus imposants, les Hobgobelins, de dangereux adversaires en groupe, mais ils fuient lâchement quand ils se sentent cernés.



Grille hexagonale : Une grille hexagonale recouvre le plan de bataille organisant en cases les éléments de base du terrain sur le champ de bataille. Elle est utilisée pour définir la surface qu'une unité occupe, que ce soit en déplacement ou en combat.

Guerrier : Maître des Arcanes qui utilise le pouvoir des Arcanes pour dominer le champ de bataille.



Ignorer un drapeau : Capacité d'une unité à ne pas tenir compte d'un drapeau obtenu dans un jet de combat contre elle.

Intrépide : Unité qui peut ignorer l'un des drapeaux de retraite, lui donnant l'occasion de riposter en cas d'attaque en mêlée. Si l'unité peut ignorer plus d'un drapeau dans un même combat, le nombre de drapeaux qu'elle peut ignorer est précisé en petits caractères, à côté de son statut Intrépide.

Irréguliers : Soldats piètrement entraînés et mal équipés. Ces troupes légères servent souvent à harceler l'ennemi plutôt qu'à l'attaquer frontalement. Voir aussi « Bannières vertes ».

Icône de carte Arcane :



Jouer une carte Arcane hors-personnage : Action de jouer une carte Arcane sans avoir le Maître des Arcanes correspondant qui siège au Conseil de guerre. Cette action coûte 3 pions Arcane supplémentaires en plus du coût normal du pouvoir de la carte. Le pouvoir de la carte ne peut être joué qu'un niveau 1.

Jouer hors-tour : Action effectuée pendant le tour de l'adversaire. Voir aussi « Carte Réaction ».

Joueur actif : Joueur dont le tour est en cours.

Joueur aux étendards : Joueur (ou équipe de joueurs) qui commande aux unités porte-étendard sur le champ de bataille.

Joueur aux Fanions : Joueur (ou équipe de joueurs) qui commande aux unités porte-fanion sur le champ de bataille.

Joueur contrôlant une unité : Joueur qui active une unité et lui donne des ordres.

Libérer une case : Action de déplacer une unité d'une case qu'elle défendait vers une autre, vidant ainsi l'hexagone, de façon à ce que l'attaquant puisse y pénétrer pour s'emparer de la position.

Lieux remarquables : Case ou groupe de cases représentant toute structure ou bâtiment artificiel, magique ou surnaturel, ainsi que toute particularité du terrain méritant d'être mentionnée. Les Lieux remarquables ont souvent des effets spécifiques en termes de jeu.



Ligne de mire : Ligne imaginaire reliant la case d'un attaquant à sa cible et permettant de simuler si la cible est visible ou non depuis la position de l'attaquant.

Livret d'introduction à BattleLore : Résumé d'introduction de quelques pages décrivant le système de jeu de BattleLore ; disponible dans votre boutique favorite, ou en téléchargement sur www.battlelore.com/intro

Maître des Arcanes : Conseiller de BattleLore siégeant au Conseil de guerre du joueur et lui fournissant de l'aide grâce aux légendaires pouvoirs des Arcanes.

Manqué : Jet de dé de combat qui n'a aucun effet sur l'unité cible.

Mêlée, Attaque de mêlée : Toute attaque ou action initiée sur une unité ennemie située sur une case adjacente. Si l'attaquant est équipé d'une arme à distance, l'attaque est quand même traitée comme une attaque de Mêlée quand il utilise son arme pour tirer à Bout portant.



Moral : Indication de la bravoure d'une unité au combat. Il détermine la façon dont l'unité réagit aux drapeaux de retraite tirés contre elle. Par défaut, le moral d'une unité est Normal, et pour chaque drapeau tiré contre elle, l'unité doit battre en retraite d'une case vers son côté du champ de bataille.

Moral, intrépide : Voir « Intrépide ».

Moral, en déroute : Voir « En déroute ».

Modificateur de moral : Condition modifiant la valeur de moral actuel d'une unité. Le modificateur peut être permanent (par exemple, le bonus de race des infanteries naines) ou conditionnel et temporaire (par exemple, le bonus dû au Soutien d'unités alliées, un bonus de protection dû à un lieu remarquable, etc.).

Motif de bannière : Motif de fond sur l'autocollant de couleur de la bannière d'une unité. Elle détermine le camp à qui appartient l'unité.

Nains : Célèbres pour leur ténacité – que certains qualifient d'entêtement – et leur refus de céder le moindre pouce sur le champ de bataille. Les nains sont des mercenaires recherchés qu'on espère souvent avoir dans son camp.



Phase de jeu : Etape d'un tour de jeu, ou moment d'une partie. Les cartes Arcane doivent être jouées à certaines phases de jeu. Voir p. 49-51 pour une liste exhaustive des différentes phases de jeu.

Pion Arcane : Pion pioché dans le Puits commun d'Arcane et utilisé pour alimenter différents pouvoirs et effets d'Arcane.



Pions blason : Pions en forme d'écu représentant les motifs des drapeaux des camps engagés au combat. Ils sont généralement placés sur le plateau de jeu au début de l'aventure pour indiquer les objectifs de victoire sur le champ de bataille.



Pions d'état : Pions servant à garder la trace des effets des cartes Arcane ou de toute condition particulière qui peut affecter une unité pendant plusieurs tours de jeu.



Toile



Venin

Pions de niveau de Maître des Arcanes : Grands pions ronds utilisés pour marquer la présence et le niveau de chaque Maître des Arcanes dans le Conseil de guerre d'un joueur. Les pions de Maître des Arcanes sont utilisés



Générique



Sorcier



Brigand



Guerrier



Clerc



Commandant

face visible pour indiquer la présence d'un Maître des Arcanes dans le Conseil de guerre. Les pions face cachée ou face « neutre » servent à augmenter le niveau des Maîtres des Arcanes sous lesquels ils sont empilés.

Piétinement : Unité qui perd une figurine pour avoir bloqué la retraite d'une Créature.

Plan de bataille :

Représentation vue du ciel du champ de bataille, signalant toutes les cases de terrain spécial ou les points particuliers, et indiquant les positions des forces déployées au début de l'aventure de BattleLore.



Pouvoir d'Arcane/Action d'Arcane : Action, sortilège, ruse ou tout autre fait légendaire propre aux Maîtres des Arcanes. Les pouvoirs d'Arcane coûtent des pions Arcane, qui sont pris dans la réserve du joueur concerné.

Porte bannière : N'importe quelle figurine avec une bannière attachée à sa base.

Portée : Distance entre l'attaquant et sa cible, sans compter la case sur laquelle l'attaquant se tient, mais en comptant la case de sa cible.

Portée d'arme : Longueur de tir maximale à laquelle une unité équipée de cette arme peut attaquer une autre unité.

Poursuite, Effectuer une : Déplacement d'une unité de cavalerie (ou d'autres unités dans des situations spéciales) pour s'emparer d'une position après une attaque de mêlée réussie puis pour se déplacer sur une case au-delà de la case tout juste libérée par l'unité ennemie.

Pouvoir spécial : Les pouvoirs spéciaux caractérisent les capacités uniques d'une Créature. Chaque pouvoir spécial a un coût, en symbole Arcane, qui doit être obtenu dans un jet de dés en combat pour que la Créature puisse déclencher les effets correspondants. Les Créatures ont une capacité particulière, appelée Concentration, qui leur permet d'emmagasiner temporairement des symboles Arcane obtenus sur un jet.

Prendre un drapeau : Action de déplacer une unité en arrière suite à l'obtention d'un drapeau de retraite face à une unité pendant un combat.

Puits d'Arcane : « Banque » commune qui rassemble les pions Arcane à côté du plateau de jeu et dans laquelle on pioche et on défause les pions pendant la partie.

Pupitre pour cartes : Présentoirs allongés en plastique fournis dans le jeu. Une fois assemblés, ils forment un pupitre sur lequel le joueur peut poser ses cartes pour les

lire durant la partie, face cachée pour ses adversaires mais visible pour son ou ses partenaires.

Race : Culture, espèce ou lignée spécifique dont est issue une unité.

Réguliers : Troupes permanentes de l'armée d'une nation. Bien entraînées et disciplinées, elles forment le pivot de la plupart des armées sur le champ de bataille. Également appelées « Bannières bleues ».

Réserve d'Arcane : Réserve personnelle de pions Arcane d'un joueur. Elle fluctue pendant la partie et est stockée dans le gobelet d'Arcane du joueur.

Retraite/Battre en retraite : Action résultant du jet d'un dé de combat présentant un drapeau. Elle se conclut par un déplacement de l'unité ciblée vers son côté du champ de bataille ou par le retrait d'une des figurines de l'unité si la retraite est bloquée.



Riposte : En mêlée, attaque d'une unité défensive contre son attaquant, pendant le tour de jeu de son adversaire et immédiatement consécutive à l'attaque de mêlée d'une unité. Seules les unités capables d'ignorer un drapeau, c'est-à-dire les unités intrépides, peuvent riposter.



Sceaux de cire : Sceaux de cire sur les bords du plateau de jeu. C'est là que les bannières de victoire et les pions blasons sont placés une fois gagnés.

S'emparer d'une position : Action, pour une unité offensive après un combat en mêlée, de se déplacer vers une case adjacente qui vient d'être libérée par l'ennemi.

Sorcier : Un Maître des Arcanes qui puise dans les Arcanes pour activer ses créations et ses sortilèges magiques.



Soutien : Toute unité adjacente à au moins deux unités alliées reçoit un soutien au moral. Une unité avec soutien peut ignorer un drapeau tiré contre elle en combat et a droit à une riposte quand l'occasion se présente.

Symbole Arcane : Face du dé de combat portant ce symbole. Elle est utilisée pour déclencher certains effets d'Arcane et des pouvoirs spéciaux.



Symbole d'arme : Icône représentant l'arme utilisée par l'unité du porte-bannière. Le symbole d'arme est dessiné sur la portion inférieure de la bannière.



Arc commun



Arbalète



Épée courte



Épée longue

Symbole épée-sur-bouclier : Face du dé de combat qui porte ce symbole. Il sert à marquer de possibles avantages offensifs.



Tableau de Victoire : Portion du plateau de jeu, au bord du champ de bataille, sur laquelle les bannières de victoire et les pions blasons sont placés, pour garder la trace de l'avancée du joueur pendant une aventure.



Tir à bout portant : Arme à distance tirant sur un ennemi situé sur une case adjacente. Le tir à bout portant est une attaque de mêlée.

Touché : Jet de dé de combat qui correspond aux conditions nécessaires pour toucher, déclenchant le retrait d'une des figurines restantes de la cible. Par défaut, le casque de couleur correspondant à la couleur de la bannière est un coup « touché ».



Tour de jeu : Succession des actions suivies par le camp d'un joueur lors de son tour.

Troupes : Tout type de figurine nécessitant plusieurs individus pour former une unité complète sur le champ de bataille. Les unités d'infanterie (4 figurines pour être au complet) et les unités de cavalerie (3 unités pour être au complet) constituent les troupes : les unités composées d'une seule figurine isolée, comme les Créatures, n'en font pas partie.

Troupes mercenaires : Troupes alliées, habituellement d'une race différente, qui se joignent au camp d'une armée pour la durée d'une aventure.

Tuile de terrain : Tuile hexagonale qui est placée sur une case sur le plateau de jeu.



Type d'arme : Catégorie d'attaque possible avec une arme. Une arme de mêlée ne peut être utilisée que contre un ennemi adjacent, alors qu'une arme à distance peut servir contre toute cible dans la portée de l'arme.

Type de bannière : Il existe deux types de bannières, chaque forme indiquant un camp : les porte-fanions et les

porte-étendards. Voir Fanions et Etendard.

Type de terrain : Type de végétation ou de paysage qui couvre une tuile de terrain.

Type de troupe : Niveau d'entraînement militaire d'une troupe. Il existe trois types distincts de troupes dans BattleLore, différenciés par les couleurs de bannière :

1. Bannières vertes ou Irréguliers
2. Bannières bleues ou Réguliers
3. Bannières rouges ou Vétérans

Uchronie : Histoire alternative imaginaire basée sur une divergence des événements. Dans notre cas, l'histoire de l'Europe médiévale telle qu'elle aurait pu être (ou telle qu'elle fut un jour...)

Unité : Groupe de figurines qui occupent (et partagent) la même case.

Unité affaiblie : Unité à qui il manque une figurine au moins par rapport à sa taille complète.

Unité défensive : Unité attaquée ou qui reçoit les coups dans un combat, c'est-à-dire celle contre qui les dés de combat sont lancés.

Unité d'infanterie : Une unité composée de fantassins, reconnaissables à leur base carrée et à leur figurine. Par défaut, une unité d'infanterie comporte quatre figurines identiques.



Unité ennemie : Unité contrôlée par votre adversaire ; unité qui appartient à l'autre camp.

Unité offensive : Unité qui lance l'attaque ou qui initie un jet de dé de combat contre une unité cible ennemie.

Unité montée, Unité de cavalerie : Unité composée de figurines montées, reconnaissables à leur base rectangulaire, à leur monture. Par défaut, une unité de cavalerie comporte trois figurines identiques.



Vétérans : Troupes de choc d'une armée équipées des meilleures armes, les armures les plus lourdes et les montures les plus performantes. Voir aussi « Bannières rouges ».

Zone : Une des trois parties du plateau, délimitée par les bords de la carte et les pointillés rouges. Les trois zones sont :





COMPENDIUM DES UNITÉS

Les figurines suivantes composent le contenu de la boîte de base de BattleLore. Les nombres à côté de chaque symbole de bannière indiquent le nombre de porte-bannière de chaque type (Etendard ou Fanion) inclus dans le jeu. Des figurines supplémentaires sans bannière sont fournies pour compléter ces unités et jouer les aventures détaillées dans le Livret d'Aventures. De plus, des bannières supplémentaires de types variés sont aussi ajoutées pour des aventures à venir.



BATTLELORE



BATTLELORE

La froidure et la moiteur

de l'aube trouvent vos troupes à l'orée d'une forêt européenne vieille comme le monde. La nuit dernière, vos éclaireurs ont débusqué les restes d'un camp goblin abandonné à la hâte. Et vous n'êtes pas surpris ce matin de voir les Croissants de leurs bannières se profiler à l'horizon, bientôt suivis par la marée multicolore des fanions anglais battant au vent. Les compagnies de gentilshommes montés sur leurs destriers approchent. L'affrontement est inéluctable.

La bataille se déroulera-t-elle comme prévu ? Vos fameux mercenaires nains, payés à prix d'or, vous aideront-ils à faire la différence ? Si vos choix s'avèrent judicieux, vous entrerez dans l'Histoire.

Sinon... vos héritiers seront prêts à payer votre rançon... n'est-ce-pas ?



DAYS OF
WONDER



7621-P14

Dans un univers qui associe histoire et fantastique, BattleLore vous donne le commandement d'une armée de figurines variées sur les champs de bataille de l'Europe médiévale.

Les pages de ce livre vous invitent à revivre vos meilleurs moments de jeu de rôle ou de jeu de plateau avec votre famille et vos amis, sur une durée et un format compatible avec les contraintes d'aujourd'hui.



MANUEL DU JOUEUR



Embarquez-vous
pour des aventures fantastiques sur :
www.BattleLore.com