

BATTLELORE

MISE EN PLACE

Mettre en place le plateau, les éléments de jeu, et disposer les figurines conformément au scénario choisi.

Le type de bannière et le motif permet d'identifier à quel camp appartient chaque unité. La couleur de la bannière permet elle d'identifier le degré d'entraînement militaire de l'unité. Les troupes à bannières vertes représentent des irréguliers peu entraînés, celles à bannière bleue sont les troupes régulières, et celles à bannière rouges constituent les troupes d'élite.

Chaque joueur prend également les cartes de Résumé applicables au scénario et les dispose devant lui. Mélanger le Paquet de Commandement et distribuer les cartes comme indiqué dans le résumé du scénario. S'il s'agit d'une Aventure Fantastique, mettre en place le Conseil de Guerre, préparer le paquet d'Arcane, distribuer les cartes d'Arcane et prendre les pions d'Arcane.

DEROULEMENT D'UN TOUR

Les joueurs jouent chacun leur tour, commençant par le joueur indiqué dans les notes du scénario.

1. Commandement

Jouer une carte de Commandement.

2. Activation

Annonce des unités que le joueur va activer.

3. Déplacement

Déplacer une par une les unités activées.

4. Combat

Faire combattre une par une les unités activées.

5. Fin du tour

Tirer une nouvelle carte de Commandement, et éventuellement de nouvelles cartes/pions d'Arcane.

COMMANDEMENT

Les cartes de Commandement permettent d'activer des unités, donc de leur permettre de se déplacer et/ou de combattre. Les cartes de Zone permettent d'activer un nombre donnée d'unités dans la zone indiquée. Les cartes de tactique permettent d'activer des unités comme décrit sur la carte.

Si le nombre d'unités à activer est égal au Commandement, il est égal au nombre de cartes de Commandement dans la main du joueur (y compris celle en train d'être jouée).

ACTIVATION

Après avoir joué une carte de Commandement, le joueur annonce les unités qu'il souhaite activer. Seules ces unités pourront se déplacer, combattre ou faire une action spéciale durant ce tour. Une unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

Les unités se trouvant sur un hexagone à cheval entre deux Zones peuvent être activées comme s'ils appartenaient à chacune des deux Zones.

Si une carte de commandement permet d'activer plus d'unités que le joueur n'en a de disponible dans une Zone, les activations supplémentaires sont perdues.

DEPLACEMENT

Déplacer les unités une par une, et une seule fois par unité activée par tour. Le déplacement d'une unité doit être achevé avant de passer à la suivante. Une unité activée n'est pas obligée de se déplacer.

Deux unités ne peuvent occuper le même hexagone, et des unités ne peuvent traverser des hexagones occupés.

Les figurines restent toujours ensemble au sein de la même unité. Il est impossible de regrouper des unités ensemble.

Le terrain peut affecter le déplacement. Les demi-hexagones au bord du champ de bataille ne constituent pas des cases valides.

Se référer aux cartes de Résumé pour les références concernant le déplacement en fonction de la couleur de bannière, le type d'unité et le terrain.

COMBAT

Les batailles se résolvent une par une, et une seule fois par unité et par tour (à l'exception des Attaque Supplémentaires de mêlée).

La bataille concernant une unité doit être terminée avant de passer à la bataille suivante. Une unité activée n'a jamais l'obligation de combattre.

Une unité combat toujours au maximum de sa puissance, sans tenir compte du nombre de figurines.

Procédure de Combat

1. Vérifier que la cible est à portée et que la Ligne de Mire est dégagée.
2. Calculer le nombre de dés de Combat à lancer, en fonction de l'unité attaquante et du type d'arme, ajusté par les effets du terrain. Lancer les dés, résoudre les pertes, puis la retraite.
3. Si nécessaire, résoudre les actions supplémentaires (S'emparer d'une position, Poursuivre, Attaque bonus en mêlée ou Riposte).

Portée et Ligne de Mire

Une attaque effectuée par une unité sur une unité adjacente (y compris par une unité équipée d'une arme à distance) est une attaque de mêlée.

Les attaques portant au delà des hexagones adjacents à une unité sont des attaques à distance. Compter le nombre d'hexagones jusqu'à la cible (sans compter l'hexagone de l'attaquant, mais en comptant l'hexagone de la cible) et vérifier que la distance rentre dans les capacités de l'arme utilisée.

Une unité adjacente à une unité ennemie doit combattre

contre cette unité (ou une de ces unités si elles sont plusieurs). Il lui est impossible de cibler une unité plus distante.

La cible d'une Attaque à Distance doit être en Ligne de Mire. Tracer une ligne imaginaire entre les centre des hexagones contenant l'unité attaquante et l'unité cible. La Ligne de Mire est bloquée si une partie de cette ligne traverse un hexagone occupé par un obstacle ou une unité. Si la ligne imaginaire court sur le bord de plusieurs hexagones, la Ligne de Mire est bloquée si au moins un hexagone de chaque coté de la ligne est occupé par un obstacle ou une unité.

Modificateurs de terrain

Lorsqu'elles existent, les restriction de combat inhérentes à un Terrain imposent une limite au nombre de dés lancés par une unité attaquante. Les bonus offerts par les cartes d'Arcane ou de Commandement ne sont pas affectés par cette restriction. Lorsque des effets de terrain se cumulent, les valeurs les plus basses s'appliquent.

Se référer aux cartes de résumé pour les règles spécifiques à chaque terrain.

Résultats d'un combat

Le nombre de dés lancés est déterminé par la couleur de la bannière de l'unité. L'attaquant occasionne une Blessure pour chaque symbole de Heaume correspondant à la couleur de la bannière de l'unité attaquée.

Sauf indication contraire, les symboles Epée sur Bouclier (Avantage Offensif) et Arcane sont des coups ratés.

Pour chaque Blessure, enlever une figurine de l'unité attaquée. Le porteur de bannière est enlevé en dernier, et donne un point de victoire à l'attaquant.

Se référer aux cartes de résumé pour les résultats des jets de dés et les effets des armes.

Arcane

Dans le cas d'un scénario d'Arcane, un jour pioche 1 pion d'Arcane pour chaque symbole d'Arcane obtenu sur les dés en combat (y compris pendant une Riposte).

Retraites

Pour chaque symbole de retraite obtenu, l'unité attaquée doit battre en retraite d'un hexagone en direction de son côté du champ de bataille.

Le terrain n'a aucun effet sur les retraits, bien que les terrains infranchissables le soient toujours.

Si une unité a sa retraite bloquée, elle perd 1 figurine pour chaque hexagone de retraite qu'elle ne peut effectuer.

Moral

Les modificateurs de Moral se cumulent (par exemple, des Nains soutenus sur un Rempart adjacent à un Bastion sont *Intrépide*).

Intrépide : une unité Intrépide peut ignorer un drapeau tiré contre elle en combat (mais n'y est pas obligée).

En Mêlée, toute unité défensive qui peut ignorer un drapeau et qui n'a pas été forcée à quitter sa position à l'issue du combat

peut Riposter. Aucune Riposte sur une Riposte n'est possible, et une unité qui riposte n'a pas droit aux actions complémentaires (S'emparer d'une position, Poursuivre)

En déroute : une unité En déroute doit battre en retraite de 2 cases pour chaque drapeau obtenue contre elle.

Une unité en déroute est soumise à des tests de panique quand elle doit battre en retraite : le joueur attaquant lance 1 dé pour chaque case traversée par l'unité en fuite. Les résultats correspondant à la bannière de l'unité sont un coup touché (tous les autres résultats sont ignorés).

Soutien

Une unité adjacente à au moins deux unités alliées reçoit un Soutien et est considérée comme *Intrépide*. Elle ne peut riposter si elle est contrainte de quitter sa case pendant l'attaque de mêlée initiale.

Actions complémentaires

S'emparer d'une position : Quand une unité attaquante contraint sa cible à quitter sa position, elle peut s'emparer de la position et avancer sur la case libérée.

Poursuite : une unité de cavalerie ayant la possibilité de S'emparer d'une Position a en outre la possibilité de se déplacer d'une case supplémentaire (sujet aux restrictions normales dues au terrain). Même si l'unité s'arrête dans la case libérée ou si elle retourne dans sa position originale, il s'agit quand même d'une Poursuite.

L'unité peut alors effectuer une Attaque Bonus en Mêlée sur une unité adjacente. Une unité en poursuite qui repousse ou élimine sa cible a droit de S'emparer de la position, mais pas d'effectuer une nouvelle Poursuite.

Les Actions Complémentaires ne sont jamais obligatoires.

Les unités défensives autorisées à combattre avant l'unité attaquante (grâce à des cartes d'Arcane ou des Actions Spéciales), ne peuvent jamais s'emparer d'une Position ou Poursuivre.

FIN DU TOUR

Défausser la carte Commandement jouée ce tour et en piocher une autre.

Dans le cas d'une Aventure Fantastique, le joueur peut :

- Piocher 2 cartes Arcane, en garder une et défausser l'autre.
- Piocher 1 carte Arcane et 1 pion Arcane
- Piocher 2 pions Arcane.

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne le nombre de Bannières de victoire indiquée dans l'avenue. La partie se termine alors immédiatement.

MERCENAIRES

Les unités d'infanterie des Nains de fer sont Intrépides

Les unités d'infanterie gobeline peuvent effectuer une Ruée Gobeline. Elle peuvent se déplacer de deux cases pour attaquer un ennemi en Mêlée. Toutes les unités gobelinoïdes sont considérées comme étant En déroute.

CREATURES

Une figurine de créature est considérée comme une unité,

mais ce n'est ni une infanterie, ni une cavalerie.

Au moment de jouer une carte de zone, il est possible d'activer une créature hors de cette zone en payant 3 pions Arcane.

Les créatures sont éliminées uniquement sur un Coup Critique. Lors d'une attaque tous les coups touchés sont relancés. Un Coup Critique est réussi si et seulement si la couleur de la bannière de la créature est obtenue dans ce second jet de dé.

Les créatures sont *Intrépides*, mais doivent toujours ignorer le premier drapeau tiré contre elles.

Les créatures fournissent un soutien aux unités alliées mais n'en reçoivent aucun de celles-ci.

Retraite et Piétinement

Pour chaque drapeau de retraite (hormis celui qu'elle doit d'abord ignorer), une créature doit battre en retraite de 2 cases (sauf mention explicite sur la carte résumé de la créature) ; si cette retraite est impossible, l'attaquant lance 1 dé pour chaque case de déplacement 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 lors de ce second jet provoque un Coup Critique.

Quand deux unités, ou une combinaison d'unités et d'obstacles bloquent la retraite d'une 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

Pouvoirs spéciaux et concentration

Les pouvoirs d'une créature sont décrits sur sa carte résumé. Dès qu'une créature remplit les conditions pour déclencher un pouvoir donné, elle peut l'activer.

Concentration : une créature peut également emmagasiner de l'Arcane obtenue dans un jet de dé (matérialisé par des pions Arcane jouxtant la créature) en vue de déclencher des pouvoirs spéciaux plus puissants. Il ne peut y avoir plus de pions d'Arcane en concentration que de pions nécessaires pour activer le pouvoir de plus haut niveau de la créature

ARCANE

Les pions d'Arcane sont la puissance qui alimente les actions fabuleuses des joueurs. Il n'y a pas de limite au nombre de pions qu'un joueur peut emmagasiner dans son gobelet d'Arcane.

Une carte d'Arcane doit être jouée pendant la phase de jeu spécifiée sur la carte.

Les Cartes Arcane de Réaction (reconnaissables à leur fond clair) peuvent être jouées au tour de l'adversaire ou en réaction à une de ses actions ou Carte Arcane.

Pour jouer une Carte Arcane, payer le nombre nécessaire de pions Arcane, choisir la cible, puis résoudre les effets de la carte.

On ne peut jouer qu'une carte Arcane durant son tour, et qu'une durant le tour de son adversaire.

Toute valeur numérique divisée par deux est arrondie au supérieur.

Un joueur ne peut jamais conserver plus de Cartes Arcane que le niveau de son Maître des Arcanes le plus fort + 1. Dans ce cas, il doit défausser des cartes pour arriver à ce maximum.

Une Carte Arcane peut être jouée hors personnage pour un surcôté de 3 pions Arcane. Dans ce cas, on considère que le sort est lancé par un Maître des Arcane de niveau 1.

CONSEIL DE GUERRE

Dans une Aventure Fantastique, chaque joueur reçoit une fiche de Conseil de Guerre.

Le Commandant indique le nombre de carte de Commandement qu'un joueur peut avoir sur son pupitre durant la partie.

Les Maître des Arcanes du Conseil de Guerre déterminent le nombre initial de Cartes Arcane, la réserve initiale de pions Arcane, ainsi que le nombre maximum possible de Cartes

Mise en place

Placer le nombre de pions de niveau sur la fiche du Conseil de Guerre.

Mélanger les quatre piles séparées en fonction des classes des Maîtres des Arcanes. Pour chaque Maître des Arcanes présent dans les deux Conseil de Guerre, prendre 14 cartes du tas concerné. Pour chaque Maître des Arcanes présent dans un seul Conseil de Guerre, prendre 8 cartes du tas concerné. Enfin, pour chaque Maître des Arcanes absent des deux Conseil de Guerre, prendre 5 cartes du tas concerné. Mélangez ensuite toutes ces cartes pour constituer la pile d'Arcane. Chaque joueur en reçoit 4, et en conserve autant que le niveau de son Maître des Arcanes le plus fort.

Se référer à la fiche du Conseil de Guerre pour les règles spécifiques

LIEUX REMARQUABLES

Un joueur avec un Maître de Guerre de niveau 3 reçoit le Lieu Remarquable lui étant associé. Si les deux joueurs possèdent le même Maître de Guerre de niveau 3, aucun des deux ne reçoit le Lieu Remarquable.

Lors de la mise en place, en commençant par le joueur se déplaçant en premier, les joueurs doivent placer leurs Lieux Remarquables sur un hexagone vide sur la 3^{ème} ou 4^{ème} rangée de leur côté.

Les effets spéciaux des Lieux Remarquables n'affectent que les unités du joueur qui l'a posé, mais les règles communes s'appliquent à toutes les unités.

Se référer aux cartes de résumé pour les Lieux Remarquables

Règles communes

Une unité se trouvant sur un lieu remarquable est *Intrépide*

Une unité qui pénètre dans un Lieu Remarquable doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer ou combattre pendant ce tour. Elle combat à 2 dés maximum. Une unité attaquant un ennemi dans un Lieu Remarquable combat à 2 dés maximum. Un Lieu Remarquable bloque la ligne de mire.

Antre de créature

Lors de la mise en place, en commençant par le joueur se déplaçant en premier, les joueurs doivent placer les Antres de créature sur un hexagone vide sur la 3^{ème} ou 4^{ème} rangée de leur côté.

Se référer aux cartes de résumé pour les antres de créature.