

BATTLELORE: DRAGONS

Bienvenue dans l'extension Dragons !

Cette extension ajoute trois nouvelles unités Créature pour les scénarios de BattleLore :

- Une unité Wyvern des bois à **Bannière Verte** dotée d'une attaque par souffle de Poison.
- Une unité Drake de Glace à **Bannière Bleue** dotée d'une attaque par souffle de Givre.
- Une unité Dragon de Feu à **Bannière Rouge** dotée d'une attaque par souffle de Feu.

En bonus, on trouve également une carte supplémentaire et un pion Pont du Troll pour les possesseurs de la figurine de Troll de l'extension épique Battlelore : Pour le Troll et la Patrie. La carte Pont du Troll est sur le site internet www.EdgeEnt.com.

Cette extension propose des bannières (fanions et étendards) pour les unités de la boîte et quatre nouvelles aventures prêtes à jouer.

Un Mot sur les Créatures

Comme toutes les unités Créature, les unités de cette extension suivent les mêmes règles concernant les Créatures du chapitre 7 (page 41) du Manuel du Joueur, sauf mention contraire. Cela comprend activer une Créature hors zone,

le moral, et le piétinement. Une version mise à jour des règles de Créature se trouve sur le site www.EdgeEnt.com.

Règles Générales sur les Dragons

Vol

Toutes les unités Dragon (y compris les Drakes et les Wyverns) ont la capacité de voler au-dessus du terrain et des unités. L'hexagone sur lequel se termine leur mouvement doit être vide (pas d'unité, ni de terrain). On considère qu'elles sont alors au sol.



Dans cet exemple de mouvement de Dragon, le Wyvern des Bois veut se déplacer de deux hexagones. A cause du vol, il peut passer par-dessus la rivière mais son mouvement doit s'arrêter sur un hexagone inoccupé. L'hexagone avec la flèche rouge n'est pas autorisé car il contient une unité.

Les cartes Arcane Toile ou Paralysie utilisées sur un Dragon en vol font tomber au sol la Créature qui doit faire un test de coup critique à un dé. Si cela se produisait, le Dragon s'arrête dans sa case actuelle. Si la case est occupée, le Dragon doit battre en retraite jusqu'à un hexagone vide.

Moral

Un Dragon peut ignorer un drapeau. Quand un Dragon doit battre en retraite, il doit battre en retraite de trois hexagones. Lors de la retraite, le Dragon vole au-dessus des unités bloquantes sur son chemin de retraite. L'hexagone sur lequel il termine sa retraite doit être vide (pas d'unité, ni de terrain).

Pour chaque case de déplacement en retraite ne pouvant être accomplie, le Dragon prend un coup touché. Quand un Dragon reçoit au moins deux coups touchés, il se produit un test de coup critique.

Coup Critique des Dragons

Un Dragon est une Créature très résistante. Un Dragon ne fait un test de coup critique que lorsqu'il prend deux coups touchés lors d'un combat, d'une retraite qui ne peut être accomplie, ou d'une attaque de carte Arcane. Les deux premiers coups touchés contre un Dragon génèrent un test de coup critique à un dé. Chaque coup touché supplémentaire ajoute un dé au test de coup critique.

Un coup critique n'est porté que si la couleur de bannière du Dragon est obtenue sur le test de



coup critique. Tous les autres résultats lors de ce test (Drapeau, Arcane, symbole Épée sur Bouclier et autres couleurs de casque) sont ignorés. Si la couleur de bannière du Dragon ne sort pas lors du test, le Dragon survit à ce test. Si la couleur de bannière du Dragon sort lors du test, le Dragon reçoit un coup critique et meurt immédiatement. On le retire du champ de bataille et on le place sur le Tableau de Victoire de l'adversaire. Un Dragon éliminé compte comme deux bannières de victoire.

Quand une troupe bat un Dragon, elle est récompensée par un pion Arcane pris de la réserve. On place le pion Arcane dans l'hexagone avec la troupe pour indiquer qu'elle a accompli un acte de grande bravoure. La troupe peut dépenser le pion Arcane qui retourne dans la réserve pour faire l'une des choses suivantes :

- Se déplacer d'un hexagone en plus lors du déplacement ou d'une retraite
- Combattre avec un dé de plus
- Ignorer un drapeau

Un coup touché peut être porté sur un Dragon avec une attaque de carte Arcane ou lorsque la Créature ne peut pas accomplir la totalité du déplacement en retraite. Ce qu'il faut retenir est que lorsqu'un Dragon prend au moins deux coups touchés, il doit faire un test de coup critique.

Dragon au Combat

Un Dragon combat en mêlée comme les autres unités avec des dés de dégâts de ses morsures et de sa queue. Les restrictions de combat dues

au terrain s'appliquent. L'Arcane obtenu par un Dragon lors d'une mêlée est placé dans le gobelet de son propriétaire.

Pour utiliser l'attaque par souffle de son Dragon lors d'un tour, le joueur doit dépenser autant de pions Arcane (venant de son gobelet) que le coût en Arcane de l'arme souffle avant le déplacement. Cela permet au Dragon d'attaquer jusqu'à trois hexagones ennemis lors du déplacement.

L'arme souffle d'un Dragon ne peut être utilisé que lorsqu'il survole une unité ennemie. Quand



Exemple de Souffle 1 :
Avant d'utiliser le Dragon de Feu pour voler sur quatre hexagones, son contrôleur paye 3 Arcanes pour utiliser l'attaque par souffle du Dragon. Lors du déplacement du Dragon, il pose un pion Souffle de Feu (cible visible) sur chaque unité ennemie traversée. Le Dragon doit se poser à la fin de son déplacement et va sur l'hexagone indiqué.



Exemple de Souffle 2 :
Après le déplacement de toutes les unités activées alliées au Dragon, l'attaque par souffle est résolue (avant le combat normal). Le contrôleur lance quatre dés pour chaque unité ayant une cible. Pour chaque résultat , un pion Souffle de Feu (effet face visible) est placé sur l'unité. Dans cet exemple, seuls les archers ont obtenu deux résultats  et reçoivent donc deux pions.

le Dragon est sur l'unité ennemie, on place un pion Souffle du type approprié dans l'hexagone de l'unité ennemie, cible visible. Un Dragon ne peut pas attaquer plus de trois unités car il doit se poser sur un hexagone vide à la fin de son vol. Un Dragon ne peut survoler et utiliser son attaque par souffle qu'une fois par unité donnée lors d'un tour.

Une fois que tous les déplacements d'un camp ont été accomplis, on résout toutes les attaques par souffle de ce camp avant tout autre combat. Le joueur de ce camp lance les dés de dégâts contre chaque unité ennemie ayant un pion Souffle. Un symbole Arcane obtenu active l'effet spécial du Dragon. Le joueur retourne le pion Souffle du côté effet. Si le joueur a obtenu plusieurs symboles Arcane, il place des pions en plus, face effet visible, dans l'hexagone de l'unité. Si aucun symbole Arcane n'est lancé, le pion est retiré.

Les restrictions de combat dues au terrain ne s'appliquent pas à l'attaque par souffle d'un Dragon, et l'arcane obtenu par un Dragon lors d'une attaque par souffle n'est jamais placé dans le gobelet à Arcane du joueur.

Un pion effet de Souffle reste avec l'unité jusqu'à ce qu'elle soit éliminée ou que le pion soit retiré. Pour retirer un pion, le possesseur de l'unité affectée doit activer l'unité et dépenser deux Arcanes par pion qu'il souhaite retirer. L'unité peut alors se déplacer et combattre normalement à ce tour.

Wyvern des Bois



Pions Souffle



Carte Résumé Wyvern des Bois



Carte Attaque par Souffle de Poison

Drake de Glace



Pions Souffle



Carte Résumé du Drake de Glace



Carte Attaque par Souffle de Glace

Dragon de Feu



Pions Souffle



Carte Résumé du Dragon de Feu



Carte Attaque par Souffle de Feu

Le Wyvern des Bois utilise une attaque par Souffle de Poison, qui coûte à son possesseur un Arcane pour s'en servir.

Quand une unité a au moins un pion effet de Souffle de Poison, chaque symbole Arcane obtenu contre l'unité ou par l'unité porte un coup touché sur l'unité empoisonnée. Une unité empoisonnée peut se déplacer et combattre normalement.

Dans les aventures suivantes, le symbole de Créature à Bannière Verte représente le Wyvern des Bois.

Le Drake de Glace utilise une attaque par Souffle de Givre, qui coûte à son possesseur deux Arcanes pour s'en servir.

Quand une unité a au moins un pion effet de Souffle de Givre, l'unité combat avec un maximum de deux dés de combat et ne peut pas se déplacer tant que le pion effet de Souffle Givre n'est pas retiré. Une unité gelée ne peut pas ignorer les drapeaux, donc tous les drapeaux obtenus contre une unité gelée portent des coups touchés car une unité gelée ne peut pas battre en retraite.

Dans les aventures suivantes, le symbole de Créature à Bannière Bleue représente le Drake de Glace.

Le Dragon de Feu a une attaque par Souffle de Feu dévastatrice, qui coûte à son possesseur trois Arcanes pour s'en servir.

Quand une unité a au moins un pion effet de Souffle de Feu, l'unité combat avec un maximum de deux dés de combat et a un déplacement d'un hexagone jusqu'à ce que le pion effet Souffle de Feu soit retiré. Une unité avec au moins un pion effet Souffle de Feu prend un coup touché au début de la phase d'activation de son camp. Les unités dans un cours d'eau (gués et ruisseaux franchissables) ne peuvent pas prendre feu. De plus, une unité en feu peut se déplacer dans un cours d'eau et retirer tous ses pions feu sans dépenser d'Arcane.

Dans les aventures suivantes, le symbole de Créature à Bannière Rouge représente le Dragon de Feu.





Tactiques Médiévales Troupes de Combat Roublardes



Les troupes de combat roublardes sont des combattants vétérans qui suivent les règles suivantes lors du combat:

- **Riposte** : Une unité de combat roublarde attaquée en Mêlée qui n'est pas éliminée ou obligée à battre en retraite peut riposter. Une unité de combat roublarde en Mêlée qui n'est pas capable de remplir les conditions requises pour battre en retraite, peut malgré tout riposter après avoir pris des pertes si elle est toujours dans son hexagone d'origine.
- **Combat à Distance** : Les unités de combat roublardes avec des armes à distance récupèrent de l'Arcane en Mêlée mais pas au combat à distance.

Crédits

Création du jeu et développement : Richard Borg

Développement additionnel : Robert A. Kouba

Développeur exécutif : Christian T. Petersen

Maquette et relecture : Mark O'Connor

Création graphique : Brian Schomburg et Wil Springer

Directrice artistique : Zöe Robinson

Illustrations : Aaron Panagos et Frank Walls

Responsable de production : Çabe Laulunen

Testeurs : Dave Ameson, George Carson, Rik Fontana, Roy Gryder, Pat Kurivial, Steve Malecek, Bill Massey, Paul Miller, Wayne Minton, Steve Niedergeses, Stan Oien, Louis Rotundo, Bob Santiago, Ken Sommerfield, Rick Thomas, et Dan Van Horn

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer

Mise en Page : Edge Studio