



Aux Armes!

LE SYSTÈME DE DÉPLOIEMENT DES TROUPES DE BATTLELORE

INTRODUCTION

Aux Armes ! est un système qui vous permet de constituer vos armées et de placer vos troupes sur le champ de bataille. Là où la plupart des jeux de guerre avec figurines utilisent un système d'achat d'armées fondé sur le coût des différentes unités, Battle Lore a recours à un nouveau mécanisme à base de cartes, dont les principaux éléments sont les cartes Déploiement, les cartes Spécialiste et les pions Levées féodales.

Les armées du bas Moyen-Âge sont souvent divisées en trois formations distinctes, appelées corps ou gardes. Dans une armée en ordre de marche, l'avant-garde est en tête, suivie du corps de bataille, et l'arrière-garde ferme la marche.

Lorsque l'ennemi est en vue, les gardes se déploient, l'avant-garde passant à droite, le corps de bataille au centre, et l'arrière-garde à gauche.

Les règles de déploiement utilisées dans cette extension s'inspirent des tactiques médiévales, et vous permettent de recruter l'armée de votre choix et de la déployer à votre façon.

Donc, lisez ce qui suit, concevez votre plan de bataille, et en avant !

Richard Borg
et le Conseil de Guerre
de Days of Wonder

I. Présentation

Les règles de *Aux Armes !*, ainsi que les cartes, bannières et pions joints, permettent de jouer des aventures dans lesquelles le champ de bataille a été convenu à l'avance, mais pas la composition précise et le déploiement des armées.

Les règles de *Aux Armes !* Permettent aussi de jouer les aventures existantes avec des armées recrutées et organisées à votre convenance, plutôt qu'avec les troupes et le déploiement imposés sur le plan de bataille du livret d'Aventures.

Selon le temps dont ils disposent, et l'intensité de l'expérience qu'ils recherchent, les joueurs peuvent utiliser l'un ou l'autre des deux modes de déploiement des troupes sur le champ de bataille :

- Le mode **Impromptu** pour une mise en place rapide et une partie amicale.
- Le mode **Organisé** pour une bataille planifiée avec soin par des joueurs aguerris.

II. Matériel

L'extension *Aux Armes !* comprend :

- Un paquet de 42 cartes Déploiement;
- 10 cartes Spécialiste;
- Deux sets de 4 nouvelles cartes résumé (3 nouveaux terrains et 1 nouvelle arme);
- Une planche cartonnée comprenant :
 - 12 pions de levée féodale (2 rouges, 2 bleus et 2 verts pour chaque joueur);



Cartes Déploiement



Cartes Spécialiste



Pions de levée féodale



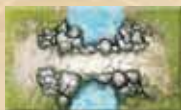
Marais

Falaises

- 8 nouvelles cases hexagonales de terrain, Marais sur une face et Falaises sur l'autre;
- 3 terrains rectangulaires, avec des pieux sur une face, des remparts ou un pont de pierre sur l'autre



Pieux



Pont de pierre



Ramparts

- 6 nouvelles bannières.

Anatomie d'une carte Déploiement

Une carte Déploiement indique la nature et la position des unités que le joueur peut déployer sur le champ de bataille. Durant le déploiement, chaque joueur va jouer une carte pour chaque section du champ de bataille (flanc droit, centre, flanc gauche), et garder une quatrième carte en réserve. La procédure de déploiement complète est décrite plus loin, en III. Utiliser *Aux Armes !*, p. 5.

Chaque carte porte les informations suivantes :

- Une liste des unités pouvant être déployées, et un schéma indiquant leur position.
- Un écu au lion ou à la fleur de lys indiquant à quel camp appartient normalement la carte.
- Un code indiquant à quel set (A, B or C) appartient la carte, et son numéro dans le set (*)

(*) Le numéro de la carte n'a pas d'utilité en termes de jeu, et sert uniquement de référence.



a. Cartes Déploiement

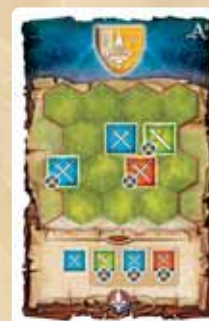
Chaque camp dispose de 21 cartes Déploiement, divisées en trois sets de 7 cartes, portant les lettres A, B et C. Chaque set est un peu différent, afin de vous permettre d'établir un plan de bataille fidèle à votre style personnel.



Les troupes disponibles pour chaque camp dans la boîte de base de BattleLore étant différentes, les sets de cartes Déploiement des porte-fanions et des porte-étendards sont différents.

Un joueur qui utilise des cartes Déploiement provenant d'un même set est assuré d'avoir à sa disposition toutes les figurines et bannières nécessaires, quelles que soient les cartes qu'il pioche en préparant son armée.

La 5ème carte du set A français



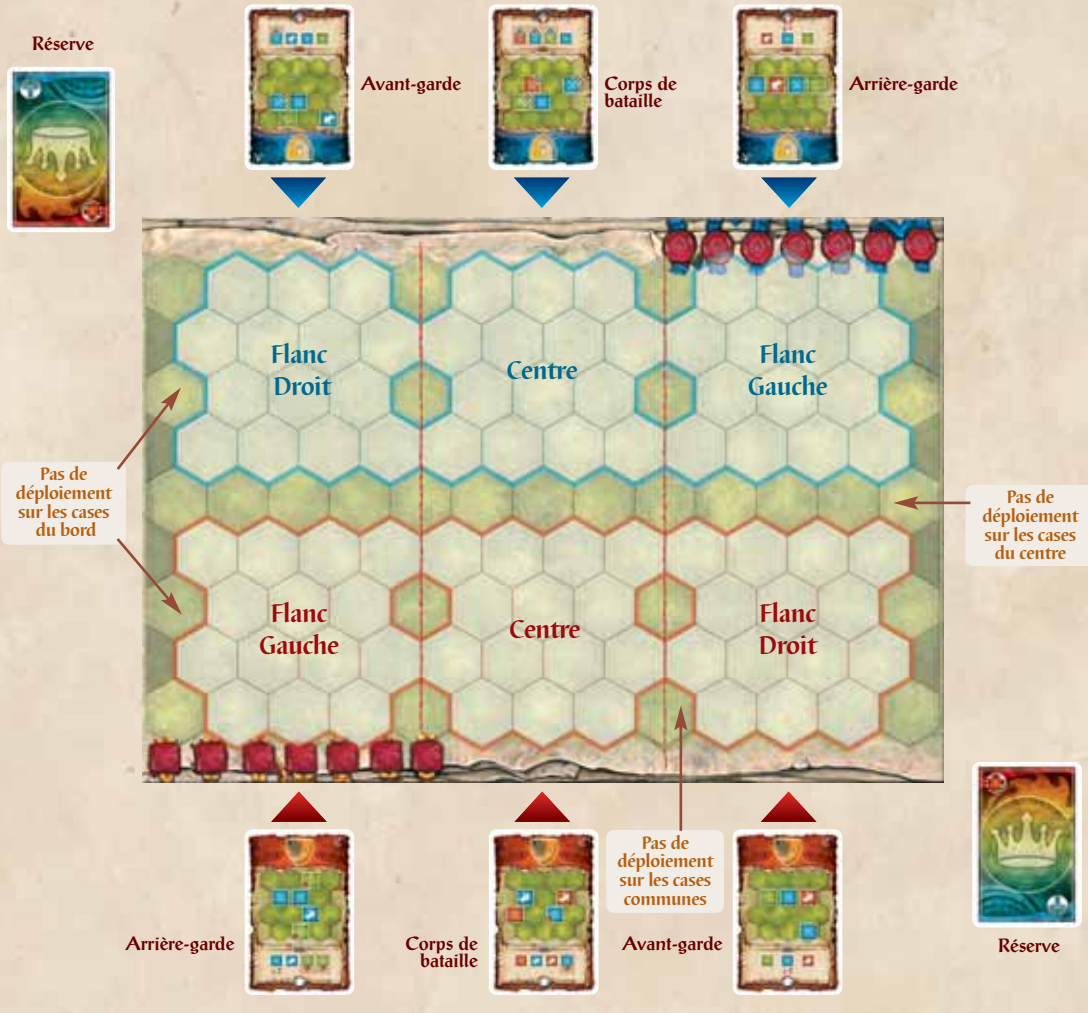
- Infanterie régulière et alliés nains

La troisième carte du set C anglais



- avec une créature en première ligne

Déployer des armées



Sur chaque carte Déploiement de Aux Armes! se trouve un schéma indiquant précisément où les troupes doivent être placées dans la section pour laquelle est jouée la carte.

Le schéma figurant sur la carte doit correspondre très exactement aux cases de la section où elle est jouée, comme indiqué sur l'illustration suivante :

Le schéma montre les quatre rangées de cases les plus proches du joueur. Les cases communes à plusieurs sections n'y figurent pas, et aucun déploiement n'est donc possible sur ces cases.

Sur une carte Déploiement, les symboles suivants peuvent être utilisés, parfois combinés, pour indiquer le type d'unité pouvant être déployée sur une case.

- Une couleur, indiquant la couleur de bannière de l'unité.
- Une arme, indiquant le type d'arme de l'unité.
- Une race, celle de l'unité.



Une créature



Une unité d'arbalétriers nains



Une unité de cavalerie lourde

b. Cartes Spécialiste

Les cartes Spécialiste apportent des modifications aux règles, qui permettent aux joueurs de rendre leur plan de bataille plus efficace.



Deux cartes Spécialiste

Les cartes Spécialiste, en introduisant des éléments de tactique médiévale, et en faisant, pour les aventures fantastiques, le lien entre le déploiement et le conseil de guerre, ajoutent du piment et de la variété au jeu.

c. Pions de levée féodale



Si vous décidez de mêler des cartes Déploiement provenant de plusieurs sets, au lieu de maintenir ceux-ci distincts, vous pouvez vous retrouver dans une situation où un joueur a sur ses cartes Déploiement plus d'unités qu'il n'a de figurines ou de porte-bannières à sa disposition.

Dans ce cas, le joueur peut, à la place de l'unité manquante, placer un pion Levée féodale de la couleur correspondante. Voir Pions de levée féodale, p.9, pour plus de détails.

d. Bannières supplémentaires

Aux Armes ! contient six nouvelles bannières, trois pour chaque camp, qui vous permettent de mettre en jeu, si les cartes de Déploiement l'exigent, les porte-bannières suivants :



III. Jouer avec Aux Armes !

Le déploiement des unités sur le plateau de jeu avec *Aux Armes !* impose de modifier quelque peu la procédure de mise en place du jeu décrite aux pages 8 et 9 du manuel du joueur. Selon votre style de jeu, vous choisirez l'un des deux modes de déploiement.

MODE IMPROMPTU

Le mode impromptu conviendra aux joueurs désireux de modifier la composition ou le déploiement des armées normalement prévus pour une aventure, ou de jouer une aventure pour laquelle seul le terrain est spécifié, mais pas le positionnement des troupes. Rapide, il n'allonge pas sensiblement la durée de jeu.

Les étapes du déploiement des unités en mode impromptu sont les suivantes :

1. Choisissez votre champ de bataille, qui peut être l'un de ceux figurant à la fin de ce livre, l'un de ceux du livret d'Aventures (en ignorant alors le placement des unités), ou un champ de bataille de votre invention.

2&3. Placez les cases de Terrain sur le champ de bataille, comme indiqué dans les étapes 2 et 3 à la page 8 du Manuel du joueur.

4. L'étape 4 de la *Mise en place* du jeu est modifiée ainsi :

4.1 Plan de Bataille

- Chaque joueur choisit un camp (Fanions ou Étendards) et prend les bannières, porte-bannières et figurines de ce camp. Ce sont les unités que le joueur pourra éventuellement recruter. Note : si vous avez déjà interverti des bannières entre des figurines, vous pouvez avoir à les remettre d'abord sur les figurines qui les portaient lorsque vous avez acheté la boîte de base, conformément à la liste qui se trouve en p.79 du Manuel du joueur.
- Toutes les cartes et les schémas doivent être lus avec le camp des fanions en haut, et le camp des étendards en bas. Le joueur placé du côté « haut » du plateau de jeu jouera donc avec les fanions, et celui placé du côté « bas » avec les étendards.
- Chaque joueur prend les trois sets de cartes Déploiement de son camp, choisit l'un des sets de 7 cartes et le mélange.

Note Importante : En mode impromptu, les cartes des différents sets ne sont JAMAIS mélangées entre elles ni utilisées ensemble durant la même aventure. Après avoir choisi l'un des trois sets, chaque joueur doit donc ranger les deux autres, qui ne serviront pas dans cette aventure.

- Chaque joueur pioche, au hasard, quatre cartes Déploiement dans le set qu'il a choisi. Ces cartes lui permettront de recruter et disposer ses corps d'armée et sa réserve. Les trois cartes restantes du set ne serviront pas dans cette aventure.
- Chaque joueur choisit ensuite trois cartes parmi les quatre qu'il a piochées, une pour le flanc gauche, une pour le centre, une pour le flanc droit, et les pose faces cachées chacune devant la section correspondante.
- La quatrième carte restant en main à chaque joueur est sa Réserve.



4.2 Déploiement des corps d'armée

- Chaque joueur déploie maintenant ses corps d'armée, révélant pour cela les cartes Déploiement jouées sur le flanc gauche, au centre et sur le flanc droit.
- Ne révélez PAS votre cartes de Réserve, uniquement celles des trois sections.

- Pour chaque carte révélée, le joueur place les unités correspondantes sur les cases du plateau de jeu indiquées sur le schéma figurant sur la carte.
- Pour une mise en place rapide, il est conseillé de ne placer d'abord que les porte-bannières, et de compléter ensuite les unités avec les figurines nécessaires.



- Quelle que soit la carte Déploiement jouée, un terrain infranchissable reste infranchissable et il est impossible d'y déployer une unité. Si une carte déploiement indique qu'une unité doit être placée sur une case de terrain infran-

chissable, le joueur doit soit placer cette unité sur sa dernière ligne dans cette section, ou renoncer à la placer s'il n'y a plus de case libre sur cette dernière ligne.



Les arbalétriers nains peuvent se déployer dans la rivière car ils sont sur un gué, mais les fantassins nains à bannière rouge doivent être placés sur une case de la dernière ligne de cette section.

4.3 Éclaireurs

- Chaque joueur compte alors le nombre de ses unités à bannière verte sur le champ de bataille. Le joueur qui a le plus d'unités vertes a de meilleurs éclaireurs que son adversaire et sera donc le premier joueur pour cette aventure.

- Le premier joueur déploiera sa réserve en dernier.
- Si les deux joueurs ont le même nombre d'unités à bannière verte, chacun lance les six dés de combat, et le premier joueur est celui qui obtient le plus de casques verts.

4.4 Mobilisation de la réserve

- Le deuxième joueur déploie 2 unités (et seulement 2 !) de son choix parmi celles indiquées sur la carte Déploiement qu'il a gardé pour sa Réserve.
- Ces unités doivent être placées sur des cases libres de la dernière ligne du joueur. S'il n'y a plus de cases libres sur la dernière ligne, le joueur ne place pas d'unité.
- Le premier joueur déploie ensuite sa réserve.



Le déploiement de la Créature s'impose, mais quelle autre unité choisir ?

4.5 Conseil de guerre

- Si les joueurs jouent une aventure fantastique, c'est maintenant qu'ils doivent constituer leur Conseil de Guerre, en assignant leurs pions de niveau aux différents Maîtres des Arcanes sur leur fiche de Conseil de Guerre.
- Si des créatures ont été déployées, les joueurs doivent s'assurer de bien leur assigner les jetons de niveau nécessaires dans leur Conseil de Guerre.

Suite de la mise en place du jeu

- La mise en place du jeu se poursuit avec les étapes 5 à 9 telles que décrites dans le Manuel du joueur.



MODE ORGANISÉ

Le mode organisé conviendra aux joueurs qui souhaitent une plus grande maîtrise du jeu et sont prêts à consacrer plus de temps aux préparatifs de la bataille. Il offre un plus grand choix d'unités, et permet de préparer son plan de bataille en utilisant plusieurs sets de cartes Déploiement, ainsi qu'en faisant appel à quelques cartes Spécialiste et aux pions de Levées féodales.

Les cartes Spécialiste permettent aux joueurs de s'assurer de la présence de telle ou telle unité dans leur armée. Elles peuvent aussi modifier la procédure de déploiement des armées, encourageant les joueurs à développer leurs combinaisons personnelles.

Le déploiement se fait comme en mode impromptu, avec les modifications suivantes :

4.1 Plan de bataille

- Chaque joueur choisit un camp et prend les bannières et porte-bannières de ce camp (*mais pas les autres figurines*). Ces bannières et porte-bannières seront la base de l'armée du joueur.
- Toutes les autres figurines sont mises dans une réserve commune, à portée de main des deux adversaires. Tous deux vont y recruter troupes

et créatures en déployant leurs armées.

- Chaque joueur prend un set de 2 pions de levée féodale rouges, 2 bleus et 2 verts.
- Chaque joueur choisit deux sets de cartes Déploiement parmi ceux des deux camps et les mélange ensemble.
- Si les deux joueurs veulent utiliser le même set et n'ont qu'un seul exemplaire de cette extension, c'est le propriétaire de l'extension qui choisit en premier.
- Chaque joueur mélange ses 14 cartes Déploiement.
- Chaque joueur pioche au hasard 4 cartes Déploiement parmi les 14 de ses deux sets. Ces cartes lui permettront de recruter et disposer ses corps d'armée et sa réserve. Les 10 cartes restantes des sets ne serviront pas dans cette aventure.
- Chaque joueur choisit ensuite trois cartes parmi les quatre qu'il a piochées, une pour le flanc gauche, une pour le centre, une pour le flanc droit, et les pose faces cachées chacune devant la section correspondante.
- La quatrième carte restant en main à chaque joueur est sa Réserve.

4.2 Déploiement des corps d'armée

- Les joueurs déploient leurs corps d'armée un à un, révélant d'abord les cartes Déploiement

jouées sur le flanc droit, puis au centre, puis sur le flanc gauche.

- Les cartes de Réserve ne sont PAS révélées pour l'instant.
- Pour chaque carte révélée, le joueur place les unités correspondantes sur les cases du plateau de jeu indiquées sur le schéma figurant sur la carte.
- Les bannières et porte-bannières sont pris parmi ceux du joueur. Les autres figurines sont prises dans la réserve commune, mais doivent bien sûr être du même type que les porte-bannières.
- Tout comme en mode impromptu, les terrains infranchissables restent infranchissables, ce qui peut contraindre un joueur à déployer certaines unités sur sa dernière ligne.

4.3 Éclaireurs

- Chaque joueur compte alors le nombre de ses unités à bannière verte, levées féodales comprises, sur le champ de bataille. Le joueur qui a le plus d'unités vertes a de meilleurs éclaireurs que son adversaire et sera donc le premier joueur pour cette aventure.
- Le premier joueur déploiera sa réserve en dernier.
- Si les deux joueurs ont le même nombre d'unités à bannière verte, chacun lance les six dés de combat, et le premier joueur est celui qui obtient le plus de casques verts.



Cas particulier – Les levées féodales

En mode organisé, le mélange de cartes provenant de plusieurs sets de cartes Déploiement peut amener à des situations dans lesquelles un joueur a, sur sa carte Déploiement, des unités qu'il ne peut déployer faute de porte-bannières ou de figurines correspondantes dans la réserve commune. Dans un tel cas, le joueur place sur la même case, à la place de l'unité qu'il ne peut déployer, un pion de levée féodale de même couleur.

Si un joueur n'a plus de pions de levée féodale de la couleur correspondante, tous ayant déjà été placés, l'unité a déserté et ne peut être déployée !



Le joueur Anglais a utilisé toute la Cavalerie lourde en déployant son avant-garde, et le Français doit se contenter de levées féodales pour son arrière-garde.

4.4 Réserve

- Le deuxième joueur déploie 2 unités (*et seulement 2 !*) de son choix parmi celles indiquées sur la carte Déploiement qu'il a gardé pour sa Réserve.
- Ces unités doivent être placées sur des cases libres de la dernière ligne du joueur. S'il n'y a plus de cases libres sur la dernière ligne, le joueur ne place pas d'unité.
- Le même joueur remplace ensuite deux de ses pions Levée féodale sur le plateau de jeu par des troupes (des troupes, donc pas des créatures, héros ou autres) de même couleur de bannière, ou de couleur inférieure, l'ordre des couleurs étant rouge > bleu > vert. Des troupes de

cavalerie peuvent remplacer une levée féodale qui avait été placée en remplacement d'une unité d'infanterie, et vice-versa.

- Le premier joueur déploie ensuite sa réserve, et échange lui aussi ses levées féodales, s'il en a, contre des troupes.

4.5 Conseil de guerre

- Si les joueurs jouent une aventure fantastique, c'est maintenant qu'ils doivent constituer leur Conseil de Guerre, en assignant leurs pions de niveau aux différents Maîtres des Arcanes sur leur fiche de Conseil de Guerre.
- Si des créatures ont été déployées, les joueurs doivent s'assurer de bien leur assigner les

jetons de niveau nécessaires dans leur Conseil de Guerre.

4.6 Appel à des Spécialistes

- Chaque joueur peut maintenant choisir une ou deux cartes de Spécialiste et les jouer, plaçant éventuellement les porte-bannières et les figurines correspondantes sur le plateau de jeu.
- Une carte Spécialiste fait effet immédiatement.
- Chaque joueur peut jouer ses cartes dans l'ordre de son choix.
- Si les joueurs ne disposent pas chacun de son paquet de cartes Spécialiste et ne s'entendent pas pour déterminer qui choisit en premier, on procède comme suit :
 - Le propriétaire de l'extension choisit sa première carte Spécialiste.
 - Son adversaire choisit deux cartes parmi celles restantes.
 - Le propriétaire de l'extension choisit sa seconde carte Spécialiste.
- Pour une aventure médiévale, les joueurs ne peuvent pas choisir les cartes Spécialiste marquées Arcane.

Suite de la mise en place du jeu

- La mise en place du jeu se poursuit avec les étapes 5 à 9 telles que décrites dans le Manuel du joueur.

Jouer les Compagnies Franches ou les Nations ?

Les règles de déploiement de BattleLore, notamment en mode organisé, sont particulièrement adaptées au style de jeu des **Compagnies Franches**, dans lequel des troupes de toutes races peuvent se retrouver engagées dans le même camp, et avoir à affronter leurs frères de race recrutés par l'adversaire. Ce type de jeu encourage les joueurs à développer des stratégies variées, et rappelle la versatilité des allégeances durant la guerre de Cent Ans.

Vous pouvez néanmoins préférer un jeu plus classique, dans lequel les ennemis traditionnels sont systématiquement opposés, et nul n'a jamais à affronter ses frères de race, ni à faire cause commune avec ses rivaux. Pour permettre cela, de nouveaux sets de cartes Déploiement par **Nation** seront publiés, lorsque seront disponibles des unités suffisamment nombreuses et variées pour pouvoir constituer des armées entières de nains ou de gobelins.

En attendant, les joueurs désireux de se constituer une armée composée uniquement d'humains et de nains, ou d'humains et de gobelins, doivent prendre soin de choisir des sets de cartes Déploiement du même camp. Ils peuvent en outre choisir les cartes Spécialiste

Mercenaires Gobelins (pour le joueur aux fanions) et Mercenaires Nains (pour le joueur aux étendards).

Annexe I Notes sur les cartes Spécialiste de Aux Armes !

Aux Armes ! contient dix cartes Spécialiste.

Chaque carte est identifiée par son titre, et porte éventuellement les symboles suivants :

- **Symbole Arcane** : Ce symbole signifie que cette carte ne peut être utilisée que dans une aventure fantastique.

- **Symbole de Maître des Arcanes** : Un symbole de Maître des Arcanes sur une carte signifie que cette carte ne peut bénéficier qu'à un joueur ayant le Maître des Arcanes correspondant à son Conseil de Guerre.



Spécialiste indifférencié



Spécialiste d'Arcane



Pour être illusoires, les amis du Sorcier n'en sont pas moins redoutables!

Les règles ci-dessous s'appliquent à toutes les cartes Spécialiste.

- Les cartes Spécialiste doivent être jouées durant la phase d'Appel à des Spécialistes (voir p.9). Leurs effets sont immédiats.
- Les effets de certaines cartes, comme par exemple Alliés du Roi et Troupes illusoires, peuvent se combiner. Les cartes sont alors jouées, et leurs effets appliqués, dans l'ordre choisi par le joueur.
- Les cartes Spécialiste qui permettent de déployer des figurines ou des unités supplémentaires (Alliés du Roi, Troupes illusoires, Mercenaires...) ne peuvent être jouées que si le joueur a à sa disposition les figurines et/ou bannières nécessaires.
- Sauf indication contraire, un joueur n'est pas obligé d'appliquer les effets d'une carte Spécialiste. Si une carte permet de déplacer ou de renforcer plusieurs unités, le joueur peut l'appliquer sur un nombre d'unités plus restreint.

Les notes ci-dessous concernent des cartes particulières.

Pieux

Les pieux doivent être placés sur des cases de campagne ou de terrain



surélevé. On ne peut pas placer de pieux sur une case de rivière, même à gué, ni sur un terrain boisé.

Meilleurs arcs

Les autres races, comme les Archers Hobgoblines, utilisent toujours des arcs standards, même si cette carte est jouée pour leur camp.



Recrutement forcé

La troisième unité subit les mêmes restrictions de placement que les autres unités de Réserve, et ne peut donc être placée que sur une case libre de la dernière ligne du joueur.



Infiltration



Chaque déplacement doit respecter les règles de déplacement normales et concerner une unité différente. Vous ne pouvez pas déplacer la même unité plusieurs fois avec cette carte.



Troupes Illusoires



Cette carte ne peut affecter que des Troupes, et donc pas des Créatures, Héros et autres.



Alliés du Roi



Cette carte peut, avec un Guerrier de niveau 3 au conseil de guerre, permettre d'ajouter deux figurines à une unité, ou une figurine à deux unités différentes.



Annexe II

Les nouveaux terrains de *Aux Armes !*



Aux Armes ! introduit deux nouveaux types de terrain, les Falaises et les Marais, et un obstacle artificiel, les pieux.

Falaise (Terrain surélevé)



Déplacement

Le côté à pic de la falaise est infranchissable. Les autres côtés obéissent aux règles habituelles des terrains surélevés.

Combat

- Une unité ne peut ni combattre en Mêlée, ni tirer à bout portant, à travers le côté à pic de la Falaise.

- Les autres côtés obéissent aux règles de combat habituelles des terrains surélevés.

Ligne de mire

Une Falaise bloque la ligne de mire, sauf depuis les cases de falaise ou de Terrain surélevé contigus de même altitude.

Marais



Déplacement

Une unité qui pénètre dans une case de Marais 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 donc être impossibles ou devoir être interrompus.

Combat

- Une unité qui entre dans une case de Marais peut combattre pendant ce tour.
- Une unité sur une case de Marais combat avec 2 dés maximum.
- Une unité attaquant un ennemi sur une case de Marais combat avec 2 dés maximum.

Ligne de mire

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

Pieux



Les Pieux ne peuvent être placés que sur des cases de campagne ou de Terrain surélevé.

Déplacement

Une unité qui pénètre sur une case garnie de pieux doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer durant ce tour. Une unité qui pénètre sur une case garnie de pieux ne peut pas combattre pendant ce tour.

Les unités d'infanterie équipées d'armes à distance font exception. Elles peuvent pénétrer sur une case avec des pieux et combattre.

Combat

- Une unité d'infanterie équipée d'armes à distance peut ignorer un symbole Épée sur bouclier obtenu contre elle en mêlée.
- Une unité d'infanterie équipée d'armes à distance peut ignorer un symbole drapeau obtenu contre elle, et est *Intrépide*.

Ligne de mire

Les pieux ne bloquent pas la ligne de mire.

Remparts



Voir p.69 du *Manuel du joueur*.

Pont de Pierre



Même règles que pour les ponts, p.63-64 du *Manuel du joueur*.

Annexe III

Lexique

Corps : Formation militaire médiévale usuelle, également appelée Garde ou Bataillon.

Carte Déploiement : Carte indiquant les unités pouvant être déployées sur une section du champ de bataille, ou tenues en réserve.

Paquet de cartes Déploiement : Un ou plusieurs sets de cartes Déploiement, mélangés ensemble.

Set de cartes Déploiement : Un set de 7 cartes Déploiement, identifiées par une lettre commune et un chiffre de 1 à 7.

Pion de levée féodale : Pion utilisé durant la mise en place des armées pour remplacer provisoirement des troupes qui ne sont plus disponibles. Ces pions peuvent ensuite être

remplacés par d'autres troupes de couleur égale ou inférieure lorsque les joueurs déploient leur Réserve. L'ordre des couleurs est rouge > bleu > vert.

Garde : Une armée médiévale était typiquement composée de trois corps ou gardes – l'avant-garde, le corps de bataille, et l'arrière-garde. En ordre de bataille, l'avant-garde tenait la droite, le corps de bataille le centre, l'arrière-garde la gauche.

Mode impromptu : Mode simple et rapide de déploiement des armées de BattleLore avec l'extension Aux Armes ! Il utilise un set de cartes Déploiement par joueur, et n'a recours ni aux cartes Spécialiste, ni aux pions Levée féodale.

Mode organisé : Mode plus sophistiqué de déploiement, qui utilise plusieurs sets de cartes Déploiement par joueur, des cartes Spécialiste et les levées féodales.

Réserve : Carte Déploiement qui n'est associée à aucune section particulière du champ de bataille. Seules deux des unités de la carte de Réserve peuvent être déployées, et obligatoirement sur des cases libre de la dernière ligne du joueur.

Carte Spécialiste : Carte qui modifie les règles de Déploiement ou la mise en place du jeu, ou qui permet de déployer des unités supplémentaires.