



BATTLELORE: CODE DE LA CHEVALERIE

BIENVENUE DANS L'EXTENSION DE L'ARMÉE HUMAINE!

Cette extension introduit deux nouveaux types de troupes pour les armées de BattleLore :

- Quatre unités de Chevaliers Montés avec Épée Longue à **Bannière Rouge**
- Quatre unités de Chevaliers à Pied avec Épée Longue à **Bannière Rouge**

Cette extension comprend également deux types de troupes déjà sorties afin de renforcer les rangs d'une armée humaine.

- Trois unités de Cranequiniers à **Bannière Bleue** (extension La Guerre de Cent Ans)
- Deux unités de Chevaliers Montés avec Lance à **Bannière Rouge** (originellement les Chevaliers de l'extension Les Guerres d'Écosse)

Cette extension propose suffisamment de bannières pour les cranequiniers du camp étendard et suffisamment de bannières pour les chevaliers des deux camps (fanion ou étendard). Elle contient aussi des cartes résumé arme, de nouvelles cartes résumé unité, des cartes spécialiste, des cartes déploiement nécessaires pour déployer les troupes humaines pour le système de déploiement des armées personnalisées de BattleLore :

Aux Armes !, et quatre aventures prêtes à jouer. On y trouve également de nouveaux stickers pour les nouveaux chevaliers montés avec des lances ainsi que des stickers (marqués d'une étoile) pour remplacer les stickers de bannière de l'extension Les Guerres d'Écosse. Les cartes de cette boîte remplacent les précédentes cartes de même nom.

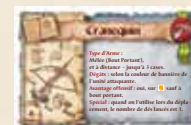
Les 6 nouvelles cartes déploiement d'Aux Armes de cette boîte présentent des troupes des extensions Les Guerres d'Écosse et La Guerre de Cent Ans. Ces cartes peuvent être utilisées quand les joueurs souhaitent jouer une aventure existante en utilisant une armée personnalisée à la place des unités (et leur placement) indiquées par l'aventure.

Un Mot sur les Nouvelles Unités

Comme les troupes anglaises et françaises, les unités de cette extension suivent les restrictions de combat et de mouvement relatives à leur couleur de bannière respective, ainsi qu'indiqué aux pages 16 et 17 du Manuel du Joueur de BattleLore.

Cranequiniers

Trois unités de quatre figurines de Cranequiniers chacune.




Carte résumé Cranequin

Souvent considérée comme une arme déloyale, car un roturier pouvait mettre bas un chevalier en armure au combat à distance, cette arbalète lourde, est une mauvaise arme en mêlée et lors des déplacements.

Vos figurines devraient s'assembler sans problème avec leurs bases. Nous vous recommandons toutefois d'utiliser de la colle plastique pour assembler ces figurines pour éviter que les figurines ne se désassemblent lors des parties.



Un Mot sur les Unités de Chevalier

Les chevaliers, guerriers les plus fiers de toutes les contrées, sont Intrépides par nature. Ils peuvent ignorer un drapeau et ont la possibilité de riposter. Portant les meilleures armures, les chevaliers peuvent ignorer un  supplémentaire obtenu contre eux en mêlée.

Chevaliers Montés avec Lance

Deux unités de trois figurines de Chevaliers Montés avec Lance chacune.



Carte résumé Lance de chevalerie

Les Chevaliers Montés avec Lance sont entraînés à manier la lance, et quand ils sont activés par une carte commandement Charge de Cavalerie, ils lancent +2 dés en mêlée pour la durée du tour, et non +1 dé comme indiqué sur la carte commandement.

Chevaliers Montés avec Épée Longue


Quatre unités de trois figurines de Chevaliers Montés avec Épée Longue chacune.



Cartes spécialiste Chevaliers Montés avec Épée Longue



Carte résumé Chevaliers Montés

Les Chevaliers Montés avec Épée Longue et les Chevaliers à Pied avec Épée Longue manient la très efficace épée longue. Par conséquent, ils touchent sur tous les  obtenus que l'ennemi soit monté ou à pied.

Chevaliers à Pied avec Épée Longue


Quatre unités de trois figurines de Chevaliers à pied avec Épée Longue chacune.



Cartes spécialiste Chevaliers à pied avec Épée Longue



Carte résumé Chevaliers à pied

Contrairement aux Chevaliers Montés, les Chevaliers à Pied avec Épée Longue ignorent aussi un  obtenu par les unités avec des armes à distance qui portent un coup touché au combat à distance.

Les Chevaliers à Pied avec Épée Longue sont entraînés à garder la formation, et après une mêlée réussie, ils peuvent s'Emparer d'une Position quand une unité en défense est éliminée ou qu'elle doit se déplacer hors de cette case. Les Chevaliers à Pied avec Épée Longue peuvent faire une attaque bonus contre la même cible ou une autre cible adjacente suite à la prise de la position.

Toutes les unités Chevalier sont composées de trois figurines, montées ou non.

Cartes Déploiement Aux Armes!

Trois nouvelles cartes déploiement Fanion sont incluses dans cette extension (A12, B12, C12) avec un symbole Fanion en haut de la carte et représentant des unités de cette extension. Ces cartes peuvent être ajoutées à vos cartes déploiement d'Aux Armes !.

Trois nouvelles cartes déploiement sont incluses dans cette extension (A12, B12, C12) avec un symbole Étendard en haut de la carte et représentant des unités de cette extension. Ces cartes peuvent être ajoutées à vos cartes déploiement Étendard d'Aux Armes !.

Médiéval Fantastique

Pour accroître l'atmosphère historique des batailles médiévales, comme celles de cette extension, nous vous recommandons d'utiliser les règles suivantes :

- Chaque camp n'a qu'un seul Commandant, mais pas de conseil de guerre confirmé. On mélange les cartes Commandement et on en distribue le nombre indiqué sur les notes de l'aventure.
- Aucun camp ne commence la partie avec des cartes ou des pions Arcane.
- Les pions Arcane sont gagnés au combat selon les règles habituelles (quand on obtient au dé un symbole Arcane qui ne sert pas à autre chose).
- Comme lors des aventures fantastiques, la phase de fin du tour – piocher une nouvelle carte commandement est modifiée comme indiqué au paragraphe Fin de Tour Modifiée pour les aventures fantastiques de la page 53 du manuel du joueur de BattleLore.
- Le maximum de cartes Arcane en main est 2, par conséquent, les joueurs seront peut-être amenés à défausser des cartes Arcane.

- Toutes les cartes Arcane jouées sont considérées comme étant jouées hors-personnage : il faut payer 3 pions Arcane de plus qu'indiqué par le coût de la carte Arcane quand elle est jouée, et la carte est toujours considérée comme jouée au niveau 1.

Pour conserver l'ambiance historique médiévale, le paquet Arcane doit être construit ainsi avant le début du jeu :

- Prenez toutes les cartes guerrier sauf la n°14 – Cry Havoc!
- Prenez toutes les cartes brigand sauf les n°1 (Pick Pocket), n°3 (Rebelote !), n°7 (Ordres factices), n°8 (Terrifiant), et n°15 (Pas de ça avec moi !)
- Prenez les cartes sorcier n°4 (Œil de faucon) et n°9 (Vitesse Collective)
- Prenez les cartes clerc n°3 (Bénédiction) et n°4 (Vif comme le vent)
- Mélangez ces cartes pour former le paquet Arcane Médiéval.

Cette construction de paquet permet d'assurer que toutes les actions des cartes Arcane sont physiquement possibles.



LA BATAILLE D'EVESHAM

Green Hill - 1265

Simon de Montfort atteint une position dominante au cœur du royaume d'Angleterre. Mais moins d'un an après son ascension, il fut obligé de faire marcher son armée pour combattre les royalistes du prince Édouard à Evesham. Même surpassé en nombre, de Montfort décida de lancer une attaque au cœur de l'ennemi. Montfort et la plupart de ses soutiens furent abattus, ce qui signifiast la fin de la rébellion des barons.



x4



8x



x6



9x



x1

PRÉSENTATION

Simon de Montfort
Comte de Leicester



x4

Conditions
de Victoire

5

Édouard 1^{er}
Prince d'Angleterre



x5

Conditions
de Victoire

5



Règles Spéciales

- Toutes les unités sont considérées comme des unités de combat roublardes.
- Cette aventure utilise les règles -Médiéval Fantastique-.
- Toutes les unités archer (des deux camps) sont équipées d'Arcs Longs.
- Les cases de rivière sont infranchissables sauf au niveau du pont.

LA BATAILLE DE SAINT-OMER



Règles Spéciales

- Toutes les unités sont considérées comme des unités de combat roublardes.
- Cette aventure utilise les règles -Médiéval Fantastique-.
- Toutes les unités archer Fanion sont équipées d'Arcs Longs.



Saint-Omer - 1340

Le roi Édouard III ordonna à Robert III d'Artois de mener une attaque pour essayer de capturer la ville de Saint-Omer. Les forces françaises étaient sous les ordres d'Eudes IV de Bourgogne, celui-ci au courant de ce plan, mit des troupes en garnison autour de la ville. Robert, échoua à prendre la ville et abandonna la campagne.

PRÉSENTATION

Robert III
Comte d'Artois

X5 Conditions de Victoire

Eudes IV
Duc de Bourgogne

X5 Conditions de Victoire

LA BATAILLE DE MORLAIX

Morlaix - 1342

La Bataille de Morlaix qui s'est déroulée le 30 septembre 1342, est intéressante car les chroniqueurs en donnent des versions différentes. Les Anglais se déploierent devant les bois, mais après cela les versions divergent. Dans cette version, les chevaliers français menèrent la charge sur les lignes anglaises et furent repoussés par les archers anglais, tandis que l'infanterie française resta déployée sur la crête. Dans d'autres comptes-rendus, l'infanterie française mena l'attaque. Mais dans toutes les versions, les Anglais se retirèrent quand ils furent à court de flèches.

PRÉSENTATION



x11



7x



Guillaume de Bohum
Comte de Northampton



x6

Conditions
de Victoire

5



x4

Conditions
de Victoire

5

Charles de Blois
Duc de Bretagne

Règles Spéciales

- Toutes les unités sont considérées comme des unités de combat roubardes.
- Cette aventure utilise les règles -Médiéval Fantastique-.
- Toutes les unités archer Fanion sont équipées d'Arcs Longs.
- La 6ème unité archer Fanion peut être constituée en utilisant la bannière d'archer hobgobelin de la boîte de base.

LA BATAILLE D'ARDRES



Ardes - 1351

Le 6 juin, 1351, Édouard Ier, Seigneur de Beaujeu, affronta les maraudeurs de Jean de Beauchamp. Édouard déploya ses forces de la même manière que son ennemi et utilisa certains de ses chevaliers démontés. De plus, il plaça une troupe de chevaliers sur ses deux ailes afin de menacer les archers anglais. Beaujeu fut tué lors de ce combat mais les forces françaises battirent les archers anglais, repoussèrent les chevaliers anglais à pied et finirent par s'adjuger la victoire.

PRÉSENTATION

Règles Spéciales

- Toutes les unités sont considérées comme des unités de combat roublardes.
- Cette aventure utilise les règles -Médiéval Fantastique-.
- Toutes les unités archer Fanion sont équipées d'Arcs Longs.

Jean
de Beauchamp

x5 Conditions de Victoire **6**

Édouard I^{er}
Seigneur de Beaujeu

x5 Conditions de Victoire **6**

Troupes de Combat Roublardes

Les scénarios de cette extension utilisent les règles des troupes de combat roublardes représentant des techniques de combat avancées. Les unités roublardes de combat utilisent les règles suivantes :

- Une unité de combat roublarde attaquée en Mêlée qui n'est pas éliminée ou obligée à battre en retraite peut riposter.
- Une unité roublarde de combat qui bat en retraite ne peut pas riposter même si la retraite place l'unité dans une case adjacente à l'unité attaquante.
- Quand une unité de combat roublarde en Mêlée n'est pas capable de remplir les conditions requises pour battre en retraite, cette unité peut riposter (après avoir pris des pertes et si elle est toujours dans sa case d'origine).
- Les unités roublardes de combat avec des armes à distance ne récupèrent pas de pions Arcane au combat à distance.

Crédits

Création du jeu et développement : Richard Borg

Développement additionnel : Robert A. Kouba

Maquette et relecture : Mark O'Connor

Création graphique : Dallas Mehlhoff

Illustrations : Anderson Gaston et Mio del Rosario

Testeurs : George Carson, Roy Grider, Pat Kurivial, Steve May, Steve Malecek, Grant Malecek, Paul Miller, Steve Niedergeses, Stan Oien, Bob Santiago, Ken Sommerfield et Dan Van Horn

Coordination des illustrations : Zoë Robinson et Kyle Hough

Responsable de production : Michael Hurley

Développeur exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer

PROTÈGES CARTES FFG

1

JEUX DE PLATEAU
STANDARD EUROPÉEN

PREUVE
D'ACHAT
BattleLore :
code de la chevalerie
UBIBL15
978-1-58994-973-7
834SEP10

