

BATTLELORE: CRÉATURES

Bienvenue dans l'Extension Créatures !

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

- Une unité Géant des Bois à **Bannière Verte** avec un hexagone Antre des Bois
- Une unité Hydre à **Blue Bannière** avec six pièces de cou interchangeables (trois têtes simples et trois doubles têtes).
- Une unité Élémentaire de Pierre à **Bannière Rouge** avec un hexagone Vortex.

En bonus, on trouve une carte supplémentaire, des pions poison, et des pions toile pour l'Araignée Veuve Bleue (on la représente avec la figurine d'Araignée de la boîte de base).

Cette extension fournit les bannières nécessaires pour les unités proposées (mais pas pour l'Araignée) pour les deux camps (Fanion ou Étendard) et cinq nouvelles aventures, prêtes à jouer.

Un mot sur les Créatures

Les nouvelles Créatures de cette extension suivent les mêmes règles que celles du **Manuel du Joueur de BattleLore** (chapitre 7, page 41), sauf mention contraire. Ces règles comprennent l'activation de Créature hors-zone, le

moral et le Piétinement. Une version mise à jour des Créatures se trouve sur le site www.EdgeEnt.com.

Géant des Bois

Une unité Créature représentant un Géant des Bois.



Carte de Résumé du Géant des Bois



Antre des Bois

Les Géants, comme le Géant des Bois ou son lointain cousin le Géant de Collines, sont difficiles à différencier car ils ont de nombreuses caractéristiques physiques communes. Les Géants des Bois et des Collines ne se trouvent pas dans les mêmes régions, il est donc très improbable que ces deux types de géant se retrouvent sur le même champ de bataille. Si cela

devait arriver, la meilleure façon de différencier ces Créatures se fait grâce aux bannières et aux antres qu'elles habitent.

Le Géant des Bois est un peu plus faible car il ne lance que deux dés de combat mais il a un avantage. L'hexagone d'Antre des Bois est déployé par le camp du Géant des Bois au début de l'aventure. Toutes les unités traitent l'Antre des Bois comme un terrain boisé. Mais le Géant des Bois ignore les restrictions de mouvement et de combat quand il est dans une case de terrain boisé et traite n'importe quel terrain boisé comme s'il s'agissait d'un Antre des Bois.

Hydre



Carte Résumé de l'Hydre



Une unité Créature représentant une Hydre.

Cette créature à plusieurs têtes a la capacité de se déplacer rapidement, de délivrer des coups puissants et de régénérer ses têtes.

L'Hydre est une figurine composée de 7 pièces : une section pour le corps, trois pièces de cou avec une seule tête, et trois pièces de cou avec deux têtes. L'Hydre commence l'aventure avec les trois pièces de cou à tête simple attachées à son corps.

Têtes de l'Hydre

Au début de l'aventure, le joueur contrôlant l'Hydre met une tête simple sur chacun des trois emplacements vides du cou de l'Hydre.

Quand l'Hydre prend des dégâts, on retire autant de pièces de cou que le nombre de coups touché encaissés. Dans cet exemple, l'Hydre prend deux coups touchés. Ces têtes sont retirées du jeu et remises dans la boîte.

Si une Hydre blessée attaque et obtient des symboles Arcane, le joueur qui la contrôle peut placer une double tête sur un emplacement vide de cou pour chaque symbole Arcane obtenu. Dans cet exemple, un symbole Arcane est obtenu.



L'Hydre est différente des autres Créatures car elle n'a pas besoin de prendre un coup critique pour être blessée. Pour chaque coup touché reçu par l'Hydre, son propriétaire retire une pièce de cou de son choix. Quand le joueur lance les dés de combat pour l'Hydre quand elle combat, il peut utiliser de l'Arcane pour placer une pièce de cou à deux têtes sur un emplacement vide de cou. L'Arcane obtenu par l'Hydre est utilisé pour cet effet ou il est perdu. Les têtes supplémentaires sont intéressantes car au combat, l'Hydre lance un dé plus un dé supplémentaire par tête.

Élémentaire de Pierre

Une unité Créature représentant un Élémentaire de Pierre.



Carte Résumé de l'Élémentaire de Pierre



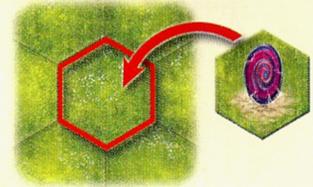
Vortex Magique

L'Élémentaire de Pierre est plus fort, plus puissant que L'Élémentaire de Terre qui peut être invoqué par des troupes sur un Cercle d'Invocation. L'Élémentaire de Pierre doit être Évoqué par un Sorcier Maître des Arcanes du Conseil de Guerre d'une armée. La Créature, si elle est Évoquée correctement, arrive d'une autre dimension par un Vortex magique.

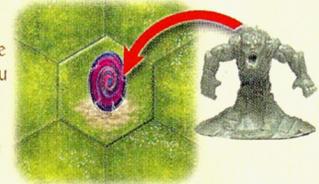


Invoquer un Élémentaire de Pierre

Lors de son tour, le contrôleur de l'Élémentaire de Pierre paie le coût en Arcane indiqué sur la carte Vortex Magique qui lui permet de placer l'hexagone Vortex Magique sur une case vide de campagne.



La figurine d'Élémentaire de Pierre est placée sur la case du Vortex Magique. Lors du tour où il apparaît, l'Élémentaire de Pierre peut combattre, mais pas se déplacer.



Enfin, le pion Évoquer est placé sur le Sorcier du Conseil de Guerre. Si l'Élémentaire de Pierre quitte le plateau (pour n'importe quelle raison), le pion Évoquer et le Vortex Magique sont aussi retirés du jeu.



Araignée Veuve Bleue



Carte Résumé de l'Araignée Bleue



Araignée non incluse

L'Araignée Veuve Bleue se déplace plus lentement mais est plus dangereuse que sa consœur verte, l'Araignée Géante (on la trouve dans le jeu de base). Les joueurs peuvent faire la différence entre ces deux créatures grâce à la couleur des bannières.

Troupes de Combat

Roublardes

Les scénarios de cette extension utilisent les règles des Troupes de Combat Roublardes. Ces troupes sont des combattants vétérans qui connaissent l'art de la guerre. Ces unités ont 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 un hexagone adjacent 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 son hexagone d'origine).
- Les unités de combat roublardes avec des armes à distance ne récupèrent pas de pions Arcane au combat à distance.
- Les unités de combat roublardes avec des armes à distance récupèrent de l'Arcane en Mêlée.

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

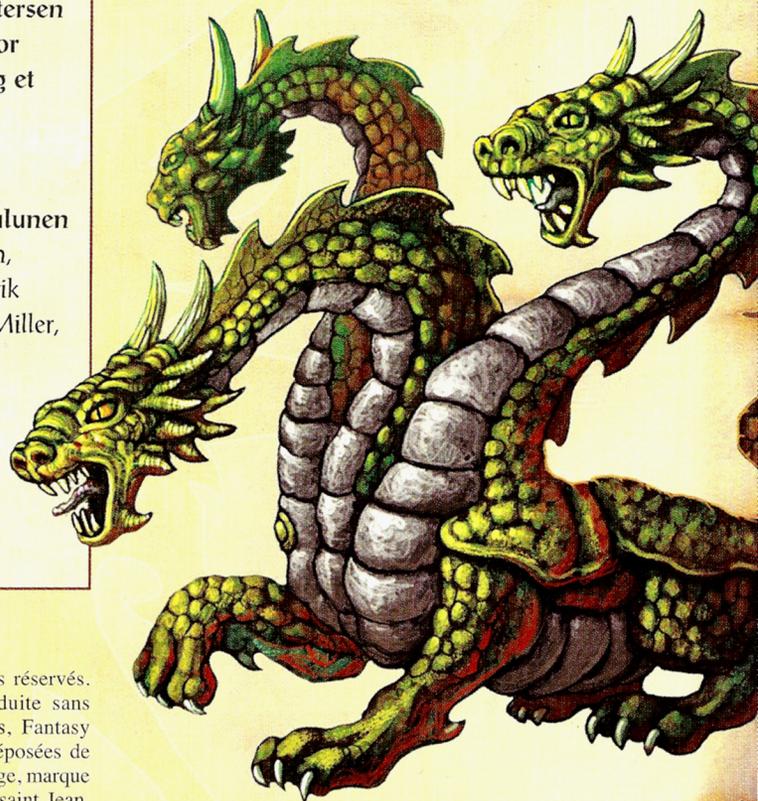
Illustrations : Tim Arney-O'Neil Julien Delval, et Frank Walls

Responsable de production : Gabe Laulunen

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

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer



© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. BattleLore et BattleLore : Créatures, Fantasy Flight Games, et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française : Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 saint Jean, France. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives.



BATTLELORE