

BATTLELORE

SECONDE ÉDITION



LIVRET DE RÈGLES

Mes Seigneurs,

Je serai bref, car mon temps est compté. Puisse cette missive trouver des oreilles plus attentives que mes précédentes requêtes. Nombre de fois, les Seigneurs Daqan ont ignoré les avertissements du Sage Chevalier. Puissiez-vous l'avoir écouté ! J'aimerais tant que le Capitaine Alcaran soit encore en vie : ce fardeau serait alors tombé sur ses épaules plutôt que les miennes.

Ceci est le dernier avertissement que la Citadelle va recevoir de la frontière du nord. Lorsque vous recevrez ce message, moi et tous les hommes sous mes ordres seront probablement morts. Si nous avons de la chance et que nos forces sont suffisantes, nous serons morts au combat. Si notre courage et notre force ont failli, alors nous serons morts sur les autels sacrificiels des Uthuk Ullan.

Les Uthuk Ullan ne sont pas des bandits, pas des orques en maraude des Plaines Brisées. Le Capitaine Chevalier Alcaran a longtemps annoncé l'éveil d'une puissance dans les Terres Sombres de Ru. Cette puissance se révèle aujourd'hui : elle envoie toutes ses forces marcher sur Castel Nordgard. Les hommes qui hurlent aux pieds de nos murs ne sont plus hommes depuis longtemps. Plus que de simples barbares, ils sont marqués par le démon. Leur ancêtre Llovar fut le premier à boire au calice rouge et a transmis sa malédiction à tous les Loth K'har. Leurs corps et esprits pervertis par l'Infernal, ils marchent aux côtés de créatures démoniaques. Que pouvons-nous contre ceci ? Nous ne sommes qu'une poignée de Gardes de la Citadelle, un détachement d'archers de la Forêt Pourpre et ces antiques Golems de Runes créés par nos sages ancêtres pour le jour où ils seraient nécessaires.

Ce jour est venu. J'ai ramené les golems à la vie et j'avance maintenant vers une mort certaine. Avec ma vie et mon épée, j'espère gagner assez de temps pour que les peuples de Terrinoth se préparent. Les quelques jours que vous gagnez ont été payés par le sang d'hommes courageux. Ne les gâchez pas.

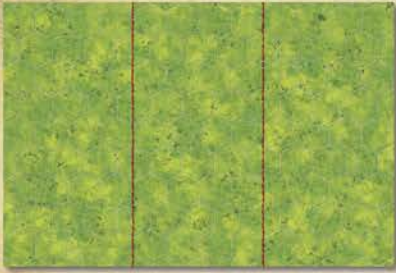
Écrit à la lumière des dieux et au service de la Citadelle.

Sir Patric Murtagh,

Comte de Greenbridge, Chevalier de la Citadelle et Châtelain de Castel Nordgard.

matériel

1 Plateau de Jeu



15 Archers Yeoman



15 Gardes de la Citadelle



9 Cavaliers de Riverwatch



6 Golems de Runes



1 Guerrier Roc



1 Livret de Référence



4 Dés



15 Légions Vipère



15 Faucheurs de Sang



9 Écorcheurs Féroces



6 Obscènes



1 Seigneur du Chaos



40 cartes Commandement



40 cartes Arcane



6 cartes Armée



10 cartes Référence d'Unité



35 tuiles Terrain



20 Daqan
20 Uthuk

3 Daqan
3 Uthuk

5 Daqan
5 Uthuk

14 cartes Scénario



7 Daqan
7 Uthuk

56 cartes Déploiement



17 Daqan
17 Uthuk
22 Leurre

1 pion Premier Joueur



4 pions Terrain



4 marqueurs Bannière



18 pions Arcane



13 « 1 » Arcane
5 « 5 » Arcane

17 pions Point de Victoire



13 « 1 » PV
5 « 5 » PV

8 pions Dégât



6 marqueurs Poison



2 marqueurs Portail



4 marqueurs Sonné



3 marqueurs Nuée



APERÇU DU JEU

Battlelore Seconde Édition est un jeu tactique pour deux joueurs situé dans le riche univers de *Runebound*. Les joueurs commandent soit les nobles Seigneurs Daqan, soit les Uthuk Y'llan assoiffés de sang sur les champs de bataille d'un Terrinoth déchiré par la guerre. Les joueurs personnalisent le champ de bataille, recrutent leurs armées et déploient en secret leurs unités. Puis, grâce à d'astucieuses tactiques et à l'utilisation judicieuse de cartes Arcane, les joueurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'entre eux émerge victorieux tandis que les armées de son adversaire gisent décimées à travers le champ de bataille.

APERÇU D'UNITÉ

L'armée d'un joueur est représentée par des UNITÉS sur le plateau de jeu. Chaque unité est composée d'une FIGURINE ou d'un groupe de figurines qui occupe une case unique du plateau de jeu.

UTILISER CE LIVRET DE RÈGLES

Le présent Livret de Règles est conçu pour apprendre aux nouveaux joueurs à jouer à *Battlelore Seconde Édition*. Volontairement, ce livret ne présente que les règles de base et omet de nombreuses exceptions aux règles et autres interactions complexes du jeu. En raison du nombre de types d'unités, de capacités d'unités, d'effets d'arcane et des règles spécifiques à chaque scénario, de nombreuses règles conflictuelles et interactions peuvent survenir en cours de partie. Si les joueurs se posent des questions au cours de la partie, ils doivent utiliser le LIVRET DE RÉFÉRENCE pour les aider à comprendre et à résoudre ces situations **plutôt que d'utiliser le présent livret de règles**.

POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour leur première partie de *Battlelore Seconde Édition*, nous encourageons les joueurs à jouer le scénario d'apprentissage. Ce scénario est conçu pour que les joueurs débutants puissent rapidement et facilement le mettre en place et le jouer en utilisant les unités et règles de base.

Avant que les joueurs commencent le scénario d'apprentissage, ils doivent connaître les règles de base présentées pages 6 à 11 du présent livret de règles. Pour jouer le scénario d'apprentissage, préparez la partie en suivant le schéma de mise en place du scénario d'apprentissage de la page 5.

Après avoir joué ce scénario et bien compris les grandes lignes des mécanismes de jeu de *Battlelore Seconde Édition*, les joueurs seront prêts à recruter de plus grandes armées et à concevoir des scénarios plus complexes, de la façon décrite dans les règles avancées qui débutent page 12.

SYMBOLES DE FACTION

Chaque élément de jeu propre à une faction possède un symbole de faction. Les joueurs utilisent ces symboles de faction pour savoir quels éléments de jeu leur appartiennent.



Seigneurs Daqan



Uthuk Y'llan

exemple d'unité



Les trois figurines de Gardes de la Citadelle sur la case forment une unité.



mise en place du scénario d'apprentissage

Pour préparer le scénario d'apprentissage, procédez aux étapes suivantes :

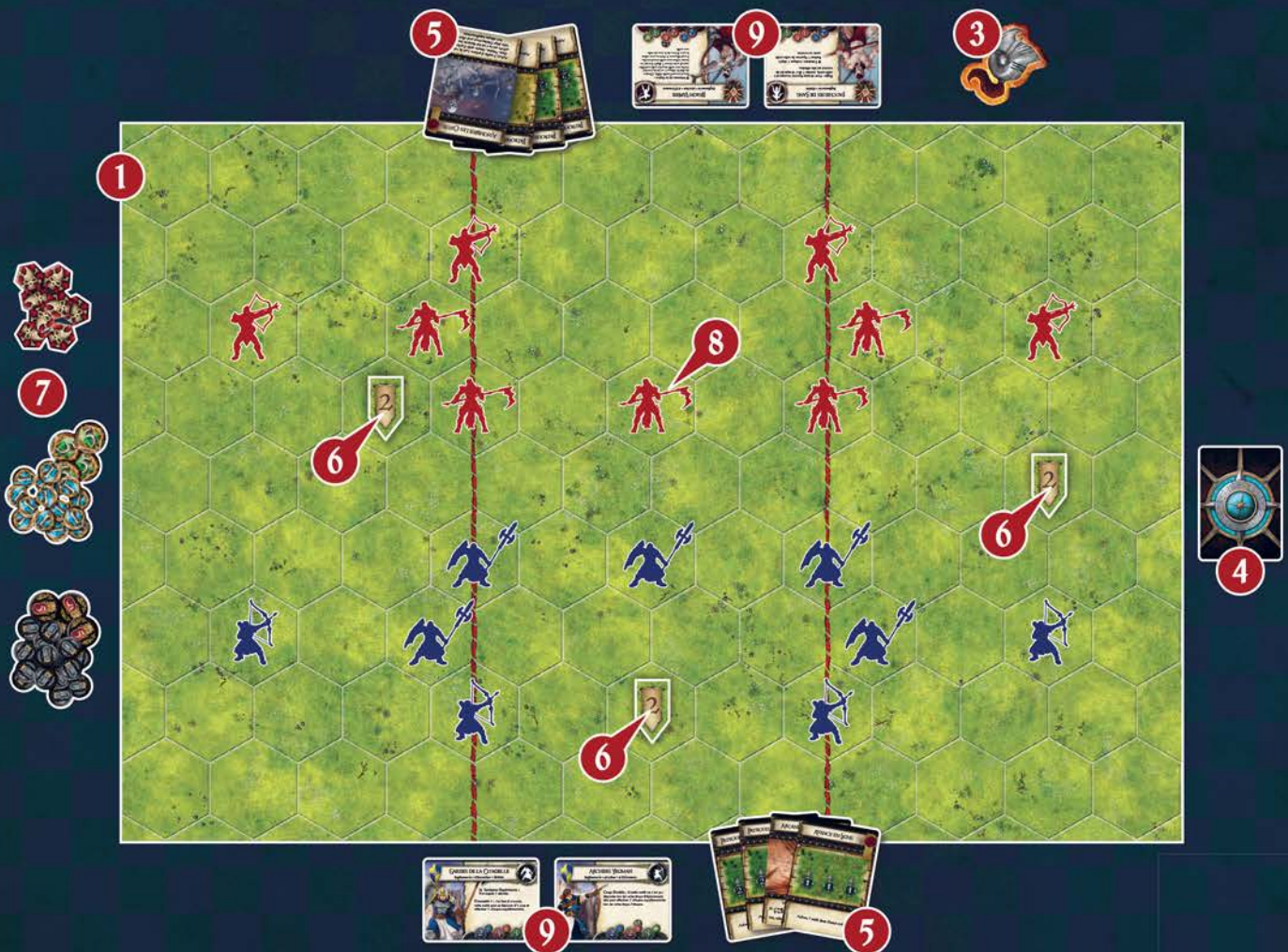
1. **Placer le Plateau de Jeu** : Mettez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
2. **Choisir les Factions** : Chaque joueur choisit une faction : Daqan (bleu) ou Uthuk (rouge). Si les deux joueurs souhaitent contrôler la même faction, les joueurs déterminent leur faction au hasard (ceci n'est pas décrit dans ce schéma).
3. **Donner le pion Premier Joueur** : Le joueur Uthuk est le premier joueur. Il place le pion Premier Joueur dans sa zone de jeu.
4. **Créer le paquet Commandement** : Mélangez toutes les cartes Commandement en un paquet et placez-le face cachée près du plateau de jeu, à portée de main de chaque joueur.
5. **Piocher les cartes Commandement de départ** : En commençant par le joueur Uthuk, chaque joueur pioche quatre cartes Commandement du paquet Commandement.
6. **Placer les marqueurs Bannière** : Placez les marqueurs Bannière « 2 points » sur les trois cases indiquées ci-dessous.

7. **Créer la Réserve** : Triez les pions PV, les pions Arcane et les marqueurs Poison par type et placez-les en pile pour créer la réserve. Remettez tous les autres pions et marqueurs dans la boîte de jeu.
8. **Déployer les Unités** : Les joueurs réunissent les figurines suivantes :

Figurines Uthuk		Figurines Daqan	
			
12	15	12	15
Légions Vipère	Faucheurs de Sang	Archers Yeoman	Gardes de la Citadelle

Puis, chaque joueur place les figurines de sa faction sur le plateau de jeu, à raison de trois par case, comme indiqué par les silhouettes sur le schéma ci-dessous.

9. **Prendre les cartes Référence d'Unité** : Chaque joueur prend les cartes Référence d'Unité correspondant à ses unités sur le plateau de jeu et les place dans sa zone de jeu.



le jeu

Une partie de *Battlelore Seconde Édition* se joue sur plusieurs tours. Le **JOUEUR ACTIF** est le joueur qui est en train d'effectuer son tour. Chaque tour est divisé en deux phases que le joueur actif résout dans l'ordre suivant :

1. Phase Principale
2. Phase d'Entretien

Une fois que le joueur actif a fini son tour, son adversaire devient le nouveau joueur actif et commence son tour. Les tours alternent de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur remporte la partie (cf. « Remporter la Partie » page 7).

phase principale

Lors de la Phase Principale, le joueur actif joue une carte Commandement, active ses unités, les déplace, puis les utilise pour attaquer les unités adverses.

Pour résoudre la Phase Principale, le joueur actif effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

- a. Étape Commandement
- b. Étape Activation
- c. Étape Déplacement
- d. Étape Attaque

étape commandement

Le joueur actif doit jouer une **CARTE COMMANDEMENT** de sa main en lisant son texte à voix haute et en la plaçant face visible sur la pile de défausse. Puis, soit il résout le texte de la carte jouée, soit il active une unité amie n'importe où sur le plateau de jeu (cf. « Étape Activation » ci-contre).



Cartes Commandement

étape activation

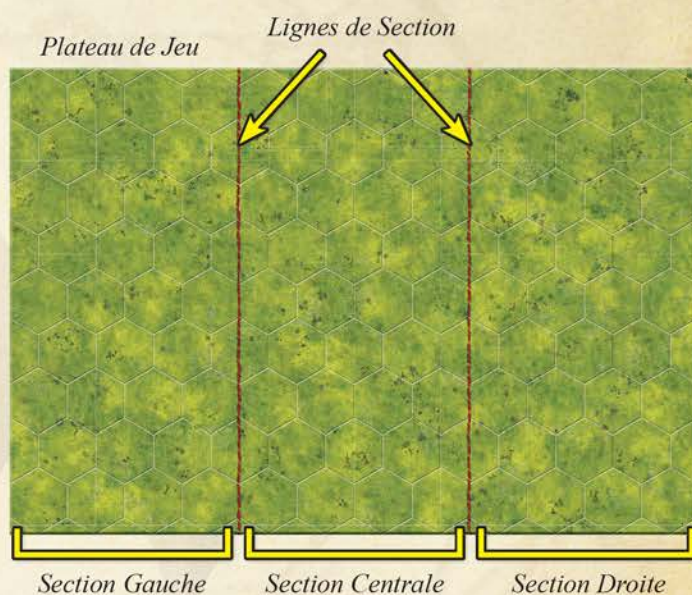
Lors de cette étape, le joueur actif **ACTIVE** ses unités. Pour activer une unité, il indique une unité sur le plateau de jeu et déclare que cette unité est activée. Un joueur ne peut activer chaque unité qu'une seule fois par tour.

Chaque **UNITÉ ACTIVÉE** peut se déplacer lors de l'étape Déplacement et attaquer lors de l'étape Attaque ce tour.

Toutes les cartes Commandement contiennent un texte décrivant quelles unités peuvent être activées par le joueur actif pour ce tour. Chaque unité activée doit se trouver dans la **SECTION** appropriée du plateau, comme indiqué sur la carte Commandement (droite, gauche ou centrale). Si la carte Commandement n'indique pas de section, le joueur actif peut activer des unités dans n'importe quelles sections.

Les cases coupées par une ligne de section appartiennent aux deux sections. Un joueur peut activer une unité sur une telle case en utilisant une carte Commandement qui indique l'une ou l'autre section.

Note : Les sections Gauche et Droite du plateau de jeu correspondent au point de vue du joueur qui joue la carte Commandement.



étape déplacement

Lors de cette étape, le joueur actif peut déplacer chaque unité activée. Chaque unité peut se déplacer d'un nombre de cases jusqu'à hauteur de sa valeur de déplacement, comme indiqué sur sa carte Référence d'Unité. Une case ne peut être occupée que par une seule unité à la fois. Lorsqu'un joueur déplace une unité, l'unité **ne peut pas** aller sur ou traverser une case occupée par une autre unité.

Valeur de Déplacement



Carte Référence d'Unité

Les unités doivent être déplacées une par une dans l'ordre choisi par le joueur actif. Le déplacement d'une unité doit être terminé avant que le joueur puisse résoudre le déplacement d'une autre unité, et le joueur doit résoudre les déplacements de toutes les unités activées avant de passer à l'étape Attaque.

exemple de déplacement



Valeur de Déplacement
des Gardes de
la Citadelle



Les Gardes de la Citadelle ont une valeur de déplacement de « 2 ». L'exemple ci-dessus indique où peut se déplacer l'unité de Gardes de la Citadelle.

1. L'unité de Gardes de la Citadelle peut aller sur n'importe laquelle des deux cases inoccupées adjacentes à l'unité Légion Vipère, ou sur la case adjacente à l'unité Faucheurs de Sang.
2. Les Gardes de la Citadelle ne peuvent pas se déplacer sur une case contenant une autre unité.

étape attaque

Lors de cette étape, le joueur actif peut utiliser chaque unité activée pour qu'elle effectue une attaque contre une unité ciblée. Pour effectuer une attaque, le joueur déclare une cible, lance un nombre de dés égal à la valeur de combat indiquée sur la carte Référence d'Unité et résout les résultats des dés (cf. « Séquence de Combat » page 8).

Valeur de Combat



Carte Référence d'Unité

Après avoir résolu son étape Attaque, la Phase Principale prend fin et le joueur actif passe à sa Phase d'Entretien.

phase d'entretien

Lors de la Phase d'Entretien, le joueur actif gagne des Points de Victoire, pioche une carte Commandement et récupère son arcane.

Pour résoudre la Phase d'Entretien, le joueur actif effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

- Étape Points de Victoire (PV)
- Étape Pioche
- Étape Arcane

étape points de victoire

Lors de cette étape, le joueur actif gagne des **POINTS DE VICTOIRE** (PV) pour chaque case contenant un **MARQUEUR BANNIÈRE** occupé par une unité amie.

Les marqueurs Bannière représentent des lieux stratégiques importants sur le champ de bataille et sont la clé de la victoire pour chaque faction. Le nombre inscrit sur chaque marqueur Bannière indique le nombre de points de victoire que gagne un joueur qui occupe une case contenant ce marqueur. À chaque fois qu'un joueur gagne un point de victoire, il prend un pion PV (par convention lorsque l'on parle de pion PV on parle de pion PV de valeur « 1 », les pions PV de valeur « 5 » servent à faire de la monnaie) de la réserve et le met dans sa zone de jeu.



Marqueur
Bannière



Pion PV

étape pioche

Lors de cette étape, le joueur actif pioche une carte du paquet Commandement.



Carte
Commandement

étape arcane

Lors de votre première partie, ignorez cette étape. Les règles de l'étape Arcane sont décrites dans la section « L'Arcane en Détail » page 12.

remporter la partie

À chaque fois que le premier joueur commence un tour, vérifiez si l'un des deux joueurs a remporté la partie. Un joueur remporte la partie s'il a au moins 16 points de victoire et qu'il a plus de points de victoire que son adversaire.

Par ailleurs, un joueur remporte la partie si toutes les unités de son adversaire ont été éliminées. Ceci se déclenche immédiatement, quel que soit le nombre de points de victoire possédés par chaque joueur.

Le combat en détail

Cette section décrit les règles de résolution des combats dans *Battlelore Seconde Édition*.

séquence de combat

Lors de l'étape Attaque, le joueur actif peut effectuer une attaque avec chacune de ses unités activées. L'unité qui effectue l'attaque est appelée **UNITÉ ATTAQUANTE**. Pour effectuer une attaque, le joueur actif doit exécuter la **SÉQUENCE DE COMBAT** suivante :

1. Déclarer l'Attaque
2. Effectuer le Jet de Combat
3. Résoudre les Résultats des Dés

Une fois que le joueur actif a effectué une attaque avec l'une de ses unités activées, il peut effectuer une attaque avec une autre de ses unités activées. Il répète la séquence de combat pour chacune de ses unités activées jusqu'à ce qu'elles aient toutes effectué une attaque. Attaquer avec une unité activée n'est pas une obligation, et le joueur actif détermine l'ordre dans lequel il effectue chacune de ses attaques.

déclarer l'attaque

Le joueur actif déclare le type d'attaque de son **UNITÉ ATTAQUANTE** : **DE MÉLÉE** ou **À DISTANCE**, comme indiqué sur la carte Référence d'Unité. Il indique également quelle unité ennemie est la cible de l'attaque : cette unité devient l'**UNITÉ CIBLÉE** pour cette attaque.

Une unité avec l'attribut « mêlée » ne peut effectuer qu'une **ATTAQUE DE MÉLÉE** contre une unité ciblée sur une case adjacente (cf. « Attributs » page 13).

Une unité avec l'attribut « à distance » ne peut effectuer qu'une **ATTAQUE À DISTANCE** contre une unité ciblée qui est à **PORTÉE** et dans sa **LIGNE DE VUE**.



Carte Référence d'Unité

portée

Pour déterminer la portée, le joueur actif compte le nombre de cases entre l'unité attaquante et l'unité ciblée, sans compter la case de l'unité attaquante, mais en comptant celle de l'unité ciblée.

La cible est à portée si le nombre de cases se trouve dans la **PORTÉE D'ATTAQUE** indiquée sur la carte Référence d'Unité attaquante.

ligne de vue

Pour déterminer si l'unité ciblée est dans la ligne de vue, le joueur actif trace une ligne imaginaire entre le centre de la case de l'unité attaquante et le centre de la case de l'unité ciblée. Si la ligne traverse n'importe quelle partie d'une case occupée par une autre unité ou d'une case de terrain bloquant (cf. « Terrain » page 13), la ligne de vue est bloquée et le joueur actif doit choisir une autre unité ciblée pour son attaque. La ligne de vue n'est pas bloquée par la case de l'unité attaquante ou celle de l'unité ciblée.

exemple de portée et de ligne de vue



Avant d'effectuer une attaque à distance, le joueur doit vérifier que l'unité ciblée est à portée et dans sa ligne de vue. Dans l'exemple ci-dessus, l'unité Légion Vipère effectue une attaque à distance.


1. L'unité de Gardes de la Citadelle est à portée (trois cases) et dans la ligne de vue.
2. L'unité d'Archers Yeoman est à portée (quatre cases) et dans la ligne de vue.
3. L'unité de Gardes de la Citadelle est hors de portée (cinq cases) et la ligne de vue est bloquée par l'unité d'Archers Yeoman adjacente.
4. L'unité d'Archers Yeoman est à portée (trois cases), mais la ligne de vue est bloquée par l'unité de Faucheurs de Sang.


effectuer le jet de combat


Chaque unité a une valeur de combat inscrite sur sa carte Référence d'Unité. Lorsqu'il résout une attaque ou une riposte (cf. « Riposte » page 10), le joueur qui contrôle l'unité attaquante ou qui riposte lance un nombre de dés égal à la valeur de combat de son unité : ceci est appelé le **JET DE COMBAT**.


RÉSoudre les résultats des dés

Le joueur actif résout les résultats des dés de son jet de combat en appliquant les effets suivants :


 **Touché** : Pour chaque dé ayant pour résultat ✘ lors d'une attaque de mêlée, l'unité ciblée subit un dégât.

 **Tailladé** : Pour chaque dé ayant pour résultat ✗ lors d'une attaque de mêlée, l'unité ciblée subit un dégât. Si l'unité attaquante est affaiblie (cf. « Unités Affaiblies » ci-dessous), elle ne peut pas infliger de dégâts avec les résultats ✗.

 **Criblé** : Pour chaque dé ayant pour résultat ◎ lors d'une attaque à distance, l'unité ciblée subit un dégât.


 **Moral** : Pour chaque dé ayant pour résultat ☠ lors d'un jet de combat, l'unité ciblée doit battre en retraite d'une case (cf. « Retraite » page 10).

Les effets de retraite sont appliqués une fois que tous les dégâts ont été subis.

 **Arcane** : Pour chaque dé ayant pour résultat ♦ lors d'un jet de combat, le joueur qui a effectué le jet prend un pion Arcane de la réserve et le met dans sa zone de jeu (par convention lorsque l'on parle de pion Arcane on parle de pion Arcane de valeur « 1 », les pions Arcane de valeur « 5 » servent à faire de la monnaie).



Pion Arcane

 **Héroïque** : Les dés ayant pour résultat ♣ lors d'un jet de combat n'ont pas d'effet à proprement parler, mais sont généralement utilisés pour déclencher des capacités d'unités (cf. « Capacités de Dés » page 10).

unités affaiblies

Une unité qui se voit réduite à une seule figurine est une Unité **AFFAIBLIE**. Les unités affaiblies ne peuvent pas infliger de dégâts avec les résultats ✗ de leurs jets de combat.

L'ARCANE dans le scénario d'apprentissage

Pour la première partie, l'arcane n'est utilisé que pour gagner des points de victoire. Lors du scénario d'apprentissage, le joueur actif peut échanger 4 pions Arcane contre 1 PV lors de l'étape PV de la Phase d'Entretien.

dégâts

À chaque fois qu'une unité subit un **DÉGÂT**, retirez du plateau de jeu une figurine de cette unité. Lorsque la dernière figurine d'une unité est retirée, cette unité est **ÉLIMINÉE**. Une unité éliminée est retirée de la partie.

Certaines unités qui ne sont pas intégrées au scénario d'apprentissage subissent des dégâts en suivant des règles différentes (cf. « Pions Dégât » page 13).

exemple de dégâts




1. Les Gardes de la Citadelle attaquent les Faucheurs de Sang. Le jet de combat du joueur Daqan donne les résultats ✘, ✗ et ◎.



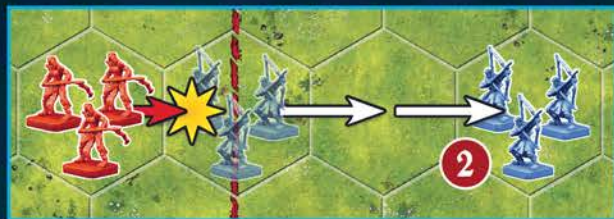
2. Pour chaque résultat ✘ et ✗, le joueur Uthuk retire une figurine de son unité de Faucheurs de Sang.




retraite

Certains effets de cartes spécifiques et capacités d'unités, ainsi que les résultats  obtenus aux jets de combat, peuvent obliger une unité à battre en **RETRAITE**. Lorsqu'elle bat en retraite, l'unité ciblée doit se déplacer d'une case dans la direction opposée à l'unité attaquante pour chaque effet de retraite à résoudre.

exemple de retraite



1. Le joueur Uthuk obtient deux résultats  à son jet de combat contre l'unité d'Archers Yeoman.
2. L'unité d'Archers Yeoman doit battre en retraite de deux cases dans la direction opposée à celle de l'unité de Faucheurs de Sang.

Si une unité est obligée de battre en retraite en dehors du plateau de jeu ou sur une case de terrain infranchissable ou occupée par une unité ennemie, l'unité en retraite termine son déplacement et subit un dégât pour chaque résultat de retraite qui ne peut pas être résolu.

soutien

Une unité est soutenue si elle devait être obligée de battre en retraite sur une case occupée par une unité alliée. Tant qu'elle est soutenue, une unité ignore les retraites : les retraites ignorées de cette façon n'infligent pas de dégâts.

riposte

Après qu'elle a été attaquée, une unité qui n'est pas éliminée et qui est **adjacente** à l'unité attaquante peut **RIPOSTER**. Pour effectuer une riposte, l'unité suit la séquence de combat en ciblant l'unité attaquante. Effectuer une riposte est optionnel, et une riposte ne peut pas provoquer de riposte supplémentaire.

AVANCER

Après qu'une attaque a éliminé une unité adjacente ou qu'elle a obligé l'unité ciblée adjacente à se déplacer de sa case d'origine lors d'un combat, l'unité attaquante peut **AVANCER**. Pour avancer, l'unité attaquante se déplace sur la case d'origine de l'unité ciblée.

Une unité ne peut pas avancer si elle effectuait une riposte (cf. « Riposte » ci-dessus).

capacités d'unités


Chaque unité a une ou plusieurs **CAPACITÉS D'UNITÉ** inscrite sur sa carte Référence. Le livret de référence donne des informations supplémentaires et des précisions sur les capacités d'unités.

FAUCHEURS DE SANG

Infanterie • Mêlée



Capacité d'Unité

 Page : Pour chaque figurine manquant à cette unité, ajoutez 1 dé à chaque jet de combat qu'elle effectue.



Carte Référence d'Unité

capacités de dés

Certaines capacités d'unités sont des **CAPACITÉS DE DÉS**. Les capacités de dés sont reconnaissables au symbole de dé inscrit avant le nom de la capacité. Le symbole indique quel type de résultat au dé doit obtenir l'unité au jet de combat pour déclencher la capacité. Un joueur peut **ENGAGER LE RÉSULTAT D'UN DÉ** obtenu lors d'un jet de combat pour déclencher une capacité de dé. Il déclenche la capacité une fois pour chaque résultat d'un dé qu'il engage.

Si un joueur engage le résultat d'un dé pour déclencher une capacité de dé, il **ne résout pas** l'effet normal de ce résultat de dé.

Capacité de Dés

  Frénésie : Infligez 1 dégât. Retirez 1 figurine de cette unité après ce combat.



Carte Références d'Unité



exemple de combat complet



1. L'unité de Gardes de la Citadelle effectue une attaque de mêlée contre l'unité de Faucheurs de Sang. Le joueur Daqan lance trois dés et obtient les résultats suivants :



2. Pour chaque résultat ✂ et ✓, le joueur Uthuk retire une figurine de son unité de Faucheurs de Sang.



3. Puisqu'ils restent adjacents aux Gardes de la Citadelle, les Faucheurs de Sang peuvent riposter.

Rage : Pour chaque figurine manquante à cette unité, ajoutez 1 dé à chaque jet de combat qu'elle effectue.

✦ Frénésie : Infligez 1 dégât.

4. Les Faucheurs de Sang ont la capacité d'unité « Rage » qui permet au joueur Uthuk d'ajouter un dé supplémentaire à son jet de combat pour chaque figurine manquante à cette unité. Le joueur Uthuk lance cinq dés et obtient les résultats suivants :



5. Le résultat ✂ inflige un dégât et le joueur Daqan retire une figurine de son unité de Gardes de la Citadelle. Puisque l'unité de Faucheurs de Sang est affaiblie, les deux résultats ✓ n'ont pas d'effet.



6. Le résultat 🚩 oblige le joueur Daqan à faire battre en retraite son unité de Gardes de la Citadelle en la déplaçant d'une case. Comme l'attaque des Faucheurs de Sang était une riposte, ils ne peuvent pas avancer.

stop !

Vous êtes maintenant prêt à jouer le scénario d'apprentissage (cf. page 5). Ceci va vous permettre de mieux appréhender les mécanismes de base du jeu avant de poursuivre. Toutes les règles au-delà de cette page ne sont pas nécessaires pour jouer le scénario d'apprentissage, dans la mesure où elles décrivent la manière de créer des scénarios et des armées, ainsi que la façon d'utiliser les cartes Arcane, les unités légendaires et le terrain.

Si des questions vous viennent en jouant le scénario d'apprentissage, comme : « Que se passe-t-il quand le chemin de retraite est bloqué ? » ou « Que se passe-t-il si la ligne de vue longe le bord d'une case ? » ou « Comment fonctionne l'effet du poison ? », consultez le livret de référence pour plus d'informations.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles décrites dans cette section enrichissent celles se trouvant dans les pages précédentes en approfondissant les différents concepts et en introduisant les cartes Arcane, les unités légendaires et le terrain.

L'ARCANE EN DÉTAIL

L'Arcane représente les forces magiques de Mennara qui permettent aux joueurs d'utiliser de puissantes capacités pour les aider à inverser le cours de la bataille. Cette section décrit les règles de l'arcane pour *Battlelore Seconde Édition*.

Lors de la mise en place, chaque joueur mélange le paquet Arcane de sa faction et le place dans sa zone de jeu. Chaque joueur commence également la partie avec deux cartes Arcane en main (cf. « Mise en Place Complète » page 14).

ÉTAPE ARCANE

Lors de l'étape Arcane de chaque Phase d'Entretien, le joueur actif récupère de l'arcane en résolvant **une** des actions suivantes de son choix :

- Il gagne deux pions Arcane de la réserve.
- Il gagne un pion Arcane de la réserve et pioche une carte du paquet Arcane de sa faction.
- Il pioche deux cartes du paquet Arcane de sa faction. Puis, il défausse une carte Arcane de sa main (qui peut être prise parmi celles qu'il vient de piocher). Ceci est une méthode pour permettre aux joueurs de défausser des cartes Arcane qu'ils ne peuvent pas jouer.



Carte Arcane



Pion Arcane

Lorsqu'un joueur doit piocher une carte Arcane et que son paquet est vide, il mélange les cartes Arcane défaussées pour former un nouveau paquet avant de piocher.

Un joueur ne peut pas avoir plus de quatre cartes Arcane en main à la fin de son étape Arcane. Il doit défausser les cartes Arcane excédentaires de son choix à la fin de cette étape.

CARTES ARCANE

Les cartes Arcane représentent de puissantes actions et capacités de factions exercées grâce aux forces magiques de Mennara. Chaque carte Arcane comporte des indications de timing précisant le moment où elle peut être utilisée par un joueur. Pour utiliser une carte Arcane, le joueur effectue les étapes suivantes :

1. **Dépenser des Pions Arcane** : Le joueur doit prendre autant de pions Arcane de sa zone de jeu que le coût d'arcane de la carte et les mettre dans la réserve.
2. **Lire la Carte Arcane** : Le joueur lit à haute voix le texte de la carte Arcane.
3. **Résoudre l'Effet** : Le joueur résout l'effet décrit sur la carte Arcane.
4. **Défausser la Carte Arcane** : Le joueur met la carte dans une défausse face visible près de son paquet Arcane.

Un joueur peut utiliser une carte Arcane par tour. Si les deux joueurs jouent une carte Arcane indiquant le même timing, le joueur actif résout sa carte Arcane en premier. Le livret de référence propose des informations supplémentaires et des précisions sur certaines cartes Arcane et effets spécifiques.



pions dégât

Certaines cartes Référence d'Unité possèdent le symbole du pion Dégât au-dessus de leur valeur de santé. Ces unités **ne sont composées que d'une seule figurine** et ne subissent pas les dégâts de la même façon que les autres unités.



Carte Références d'Unité « Guerrier Roc »

À chaque fois qu'une de ces unités subit un dégât, placez un pion Dégât sur le plateau de jeu près de cette unité. Une fois que l'unité a accumulé au moins autant de pions Dégât que sa valeur de Santé, elle est éliminée et sa figurine est retirée du plateau de jeu.



Bien que ces unités ne soient constituées que d'une seule figurine, **elles ne sont jamais affaiblies** (cf. « Unités Affaiblies » page 9).

exemple de pion dégât



Les Gardes de la Citadelle attaquent un Seigneur du Chaos. Le jet de combat du joueur Daqan obtient les résultats suivants :



Le résultat \times inflige un dégât au Seigneur du Chaos. Pour indiquer ce dégât, le joueur Uthuk place un pion Dégât sur la case du Seigneur du Chaos.



ATTRIBUTS

Chaque unité possède au moins un **ATTRIBUT**. Les attributs sont des qualités associées à une unité particulière, telles que le type de l'unité (infanterie, cavalerie, élite ou légendaire) et son type d'attaque (à distance ou de mêlée). Certaines cartes et capacités peuvent affecter des unités avec des attributs spécifiques. Les attributs sont indiqués sous le nom de l'unité sur sa carte Référence d'Unité.

terrain

Le terrain représente les caractéristiques naturelles ou artificielles des paysages de Mennara. Le terrain peut singulièrement affecter les déplacements ou les combats.

terrain bloquant

Les terrains bloquants sont ceux qui bloquent la ligne de vue (cf. « Ligne de Vue » page 8). Les collines, les forêts, les bâtiments et les tentes de commandement sont tous des terrains bloquants.



Collines



Forêts



Bâtiments

Certains terrains provoquent des restrictions de déplacement ou de combat.

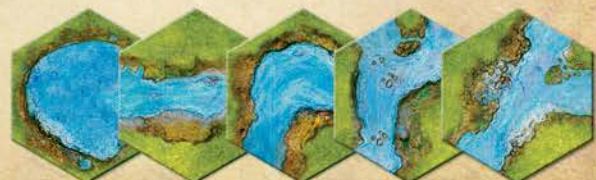
Collines : Les unités sur des cases de collines qui attaquent à distance ignorent les autres unités lorsqu'elles tracent leur ligne de vue. Par contre, la ligne de vue depuis ces cases est toujours bloquée par les terrains bloquants.

Forêts : Une unité qui entre sur une case de forêt doit immédiatement arrêter son déplacement. Une unité sur une case de forêt lance un maximum de deux dés (avant modificateurs) en combat. De plus, une unité lance un maximum de deux dés (avant modificateurs) lorsqu'elle combat une unité qui se trouve dans une case de forêt.

Bâtiments : Une unité qui entre sur une case de bâtiment doit immédiatement arrêter son déplacement. Une unité sur une case de bâtiment peut ignorer un dégât de chaque effet, y compris de celui du combat.

terrain infranchissable

Les unités ne peuvent ni entrer sur, ni traverser un terrain infranchissable. Toutes les cases d'eau sont infranchissables, sauf si elles contiennent un pion Gué ou Pont. Une unité qui entre sur une case contenant un gué doit immédiatement arrêter son déplacement.



Eau

mise en place complète

La mise en place d'une partie de *Battlelore Seconde Édition* ne consiste pas seulement à rassembler et à placer les éléments de jeu, mais aussi un exercice stratégique de construction du champ de bataille et de déploiement d'une armée d'unités. Avant chaque partie, les joueurs procèdent aux étapes suivantes plutôt qu'à celles décrites page 5. Les nombreuses sous-étapes pour résoudre les cartes scénario et créer les armées sont décrites dans leurs propres sections à partir de la page 15.

1. **Placer le Plateau de Jeu** : Mettez le plateau de jeu au centre de la zone de jeu.
2. **Choisir les Factions** : Chaque joueur choisit une faction : Daqan (bleu) ou Uthuk (rouge). Si les deux joueurs souhaitent contrôler la même faction, les joueurs

déterminent leur faction au hasard (ceci n'est pas décrit dans le schéma ci-dessous).

3. **Rassembler les Éléments des Factions** : Chaque joueur prend les figurines en plastique, les cartes Référence d'Unité et les cartes Déploiement de la faction qu'il a choisie et les met dans sa zone de jeu.
4. **Créer la Réserve** : Triez tous les pions et marqueurs par types et placez-les en piles pour créer la réserve.
5. **Créer le Paquet Commandement** : Mélangez toutes les cartes Commandement en un seul paquet et placez-le face cachée près du plateau de jeu à portée de main de chaque joueur.
6. **Créer les paquets Arcane et Scénario** : Chaque joueur prend les cartes Arcane et les cartes Scénario qui correspondent à sa faction, les mélange en deux paquets séparés et les place face cachée dans sa zone de jeu.

exemple de mise en place complète



a. Plateau de Jeu (avec les terrains placés selon les instructions des cartes Scénario)

B. Cartes Scénario

C. Cartes de Référence Unité

d. Pion Premier Joueur

e. Pions Arcane

f. Pions PV

g. Pions Dégât

h. Pions Effet

I. Cartes Arcane Uthuk

J. Cartes Commandement

K. Cartes Arcane Daqan

7. **Piocher, Révéler et Résoudre les cartes Scénario** : Chaque joueur pioche trois cartes Scénario de son paquet, en choisit une et remet toutes les autres cartes Scénario dans la boîte de jeu. Puis, en même temps, les deux joueurs révèlent et résolvent les cartes Scénario qu'ils ont choisies (cf. « Résoudre les Cartes Scénario » ci-contre).

8. **Placer le Pion Premier Joueur** : Le premier joueur (cf. « Déterminer le Premier Joueur » page 16) place le pion Premier Joueur dans sa zone de jeu.

9. **Recruter les Armées** : Chaque joueur recrute son armée en dépensant des points de recrutement pour acheter des cartes Déploiement. Puis, il déploie ses unités sur le plateau de jeu (cf. « Recruter une Armée » page 16).

10. **Piocher les Cartes de Départ** : Chaque joueur pioche six cartes du paquet Commandement et trois cartes du paquet Arcane de sa faction.

Puis, les joueurs choisissent en même temps et secrètement deux de leurs cartes Commandement et une de leurs cartes Arcane qu'ils replacent en dessous de leurs paquets respectifs.

Une fois que les deux joueurs ont une main composée de quatre cartes Commandement et deux cartes Arcane, ils sont prêts à commencer la bataille !

CRÉER UN SCÉNARIO

Avant de jouer une partie de *Battlelore Seconde Édition*, les joueurs doivent mettre en place leur partie en créant un scénario. Cette section contient les règles qui permettent d'utiliser les cartes Scénario.

RÉSOLVRE LES CARTES SCÉNARIO

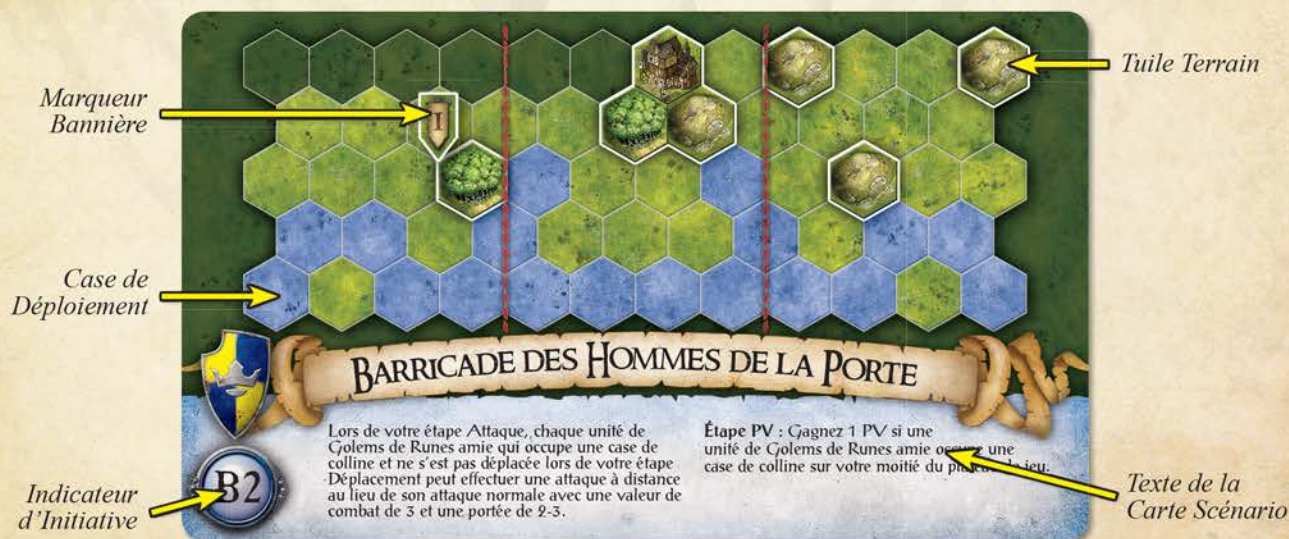
Chaque faction possède sept cartes Scénario qui lui sont propres. Chaque carte Scénario représente un schéma de la moitié du plateau de jeu du joueur avec l'emplacement des différents pions et tuiles Terrain, et les marqueurs Bannière. De plus, chaque carte Scénario indique 18 cases ombrées de la couleur de la faction. Ces cases ombrées correspondent aux **CASES DE DÉPLOIEMENT** de la faction pour ce scénario.

Pour résoudre leurs cartes Scénario, les deux joueurs révèlent simultanément les cartes qu'ils ont choisies et procèdent aux étapes suivantes :

1. Lire le texte de la carte Scénario
2. Déterminer le Premier Joueur
3. Placer les tuiles Terrain et les marqueurs Bannière
4. Placer les Gués

LIRE LE TEXTE DE LA CARTE SCÉNARIO

Chaque carte Scénario contient un texte décrivant au moins une règle qui affecte le scénario d'une manière singulière. Certaines règles sont précédées d'une phase ou d'une étape de jeu pour indiquer à quel moment du tour d'un joueur elle s'applique.



Carte Scénario

déterminer le premier joueur

Chaque carte Scénario possède un **INDICATEUR D'INITIATIVE**, **chacun** composé d'une lettre et d'un chiffre. Le joueur qui a joué la carte Scénario ayant la première lettre dans l'ordre alphabétique est le premier joueur et commencera le premier tour de la partie. Si les deux joueurs ont révélé une carte Scénario comportant la même lettre, c'est le joueur qui a révélé la carte avec le plus petit chiffre qui est le premier joueur. Si les deux joueurs ont révélé des cartes aux lettres et aux chiffres identiques, ils doivent déterminer le premier joueur au hasard.

placer les tuiles terrain et les marqueurs Bannière

Après avoir déterminé le premier joueur, chaque joueur prend toutes les tuiles Terrain, pions Terrain et marqueurs Bannière dont il a besoin pour mettre en place sa moitié du plateau de jeu et les place sur les cases indiquées.



Marqueur Bannière

Si des cases d'eau sont placées adjacentes les unes aux autres, le premier joueur doit les remplacer par des tuiles de rivière, de façon à ce que la rivière soit continue (cf. l'exemple de la page 18). Si une rivière s'ouvre sur un bord du plateau, les joueurs remplacent cette tuile de rivière par une tuile de lac (si possible).

placer les gués

En commençant par le premier joueur, chaque joueur place un pion Gué sur le plateau de jeu sur n'importe quelle case d'eau indiquée sur sa carte Scénario qui ne contient pas déjà de pion Gué ou Pont.



Pion Gué

RECRUTER UNE ARMÉE

Après avoir créé un scénario, les joueurs doivent recruter leurs armées. Cette section décrit les règles de recrutement d'une armée et celles de son déploiement sur le champ de bataille.

cartes déploiement

Les cartes Déploiement représentent des unités, des terrains et des leurres. Les unités et les terrains correspondent à des éléments de jeu physiques : figurines et tuiles Terrain. Les leurres sont des cartes de bluff servant à dissimuler les positions des unités ou du terrain avant de les déployer sur le plateau (cf. « Exemple de Déploiement d'Unité » page 19).



Carte Déploiement



Carte Déploiement Leurre

RECRUTER DES UNITÉS

Pour recruter une armée, chaque joueur procède aux étapes indiquées ci-dessous. Ces étapes sont décrites en détail page suivante.

1. Choisir des Cartes Déploiement
2. Placer les Cartes Déploiement
3. Révéler les cartes Déploiement
4. Placer les Unités et les Terrains

CHOISIR DES CARTES DÉPLOIEMENT

Chaque joueur prend 11 cartes Déploiement Leurre et les ajoute aux cartes Déploiement de sa faction. Puis, ils construisent en même temps leurs armées en utilisant leurs cartes Déploiement.

Chaque carte Déploiement possède une VALEUR DE RECRUTEMENT qui indique le nombre de POINTS DE RECRUTEMENT qu'un joueur peut dépenser pour intégrer cette carte à son armée. L'armée de chaque joueur peut coûter un total de 50 points de recrutement et doit être composée d'exactly 18 cartes Déploiement réparties en n'importe quelle combinaison d'unités, de terrains et de leurres.

Lorsqu'un joueur a fini de choisir ses cartes d'unités, il doit avoir une pile de 18 cartes Déploiement qui représentent son armée. Il remet ses cartes Déploiement restantes dans la boîte de jeu.

tentes de commandement

Chaque joueur peut ajouter une tente de commandement à son armée. Un joueur qui choisit une tente de commandement gagne cinq points de recrutement supplémentaire pour composer son armée. Cela signifie qu'il peut recruter une armée d'une valeur de 55 points de recrutement au lieu de 50. Comme décrit sur leurs cartes, les tentes de commandement peuvent aussi donner des points de victoire à l'adversaire du joueur.

Les tentes de commandement sont un type de terrain à part entière. Elles bloquent les lignes de vue et une unité qui entre sur sa case doit arrêter son déplacement. Une case de tente de commandement n'est pas une case Bâtiment.



Carte Déploiement d'une Tente de Commandement



Tuile Terrain d'une Tente de Commandement

placer les cartes déploiement

Chaque joueur place une de ses 18 cartes Déploiement face cachée sur chacune des 18 cases de déploiement ombrées indiquées sur la carte Scénario qu'il a choisie. Le joueur peut placer chacune de ses cartes Déploiement sur n'importe laquelle de ses cases de déploiement de son choix, à condition de ne placer des cartes Déploiement qui représentent du terrain (telles que les tentes de commandement) que sur des cases de déploiement qui ne contiennent pas déjà de cases de terrain.

révéler les cartes déploiement

Une fois que les joueurs ont chacun placé leurs 18 cartes Déploiement sur le plateau de jeu, ils révèlent en même temps leurs cartes Déploiement en les retournant face visible. Chaque joueur retire immédiatement du plateau tous les leurres révélés et les remet dans la boîte de jeu.

pions arcane

Après avoir révélé ses cartes Déploiement, chaque joueur reçoit un pion Arcane pour chaque point de recrutement qu'il n'a pas dépensé, jusqu'à un maximum de cinq.

comment recruter une armée ?

Les joueurs recrutent leurs armées simultanément en utilisant leurs cartes Déploiement. Il n'y a pas de procédure stricte pour effectuer ceci. Certains joueurs peuvent souhaiter étaler toutes leurs cartes Déploiement sur la table pour les avoir toutes ensemble sous les yeux, tandis que d'autres vont préférer dissimuler leurs choix à leur adversaire. La seule chose importante, c'est que les joueurs terminent cette étape en ayant chacun une armée composée de 18 cartes Déploiement et qui ne coûte pas plus de 50 points de recrutement.

cartes armée

Si un joueur ne veut pas passer de temps à recruter sa propre armée, les cartes Armée proposent des armées préconstruites de 50 points. Lorsqu'il utilise une carte Armée, le joueur prend une carte Déploiement pour chaque unité indiquée sur la carte Armée, un pion Arcane pour chacun de ceux indiqués sur la carte Armée, et suffisamment de cartes Leurre pour atteindre le nombre des 18 cartes obligatoires.



Cartes Armée

placer les unités et les terrains

Après avoir révélé ses cartes Déploiement, chaque joueur les retire une par une du plateau et les remplace par les figurines ou les tuiles Terrain correspondantes.

Chaque joueur remplace les cartes Déploiement correspondant à des unités par les figurines qui composent cette unité. Chaque figurine de l'unité correspond à la silhouette représentée sur la carte Déploiement. À l'exception des unités légendaires, toutes les unités sont composées d'autant de figurines que leur valeur de santé. Les unités légendaires sont composées d'une seule figurine.



Silhouette de Figurine

Valeur de Santé

Carte Déploiement

Chaque joueur remplace sa carte Déploiement correspondant à la tente de commandement par une tuile Terrain Tente de Commandement. Puis, les deux joueurs remettent toutes les cartes Déploiement dans la boîte de jeu.

exemple de résolution de carte scénario



1. Le joueur Uthuk a choisi la carte Scénario « Les Trésors des Pics de l'Ombre ». Le joueur Daqan a choisi la carte Scénario « Traverser la Rivière du Sommeil ».
2. L'indicateur d'initiative du joueur Uthuk (« B2 ») est le premier dans l'ordre alphabétique, avant celui (« C1 ») du joueur Daqan. Le joueur Uthuk est donc le premier joueur.
3. Pour créer le champ de bataille, les joueurs disposent des tuiles terrains comme indiqué sur les cartes Scénario qu'ils ont choisies. La rangée incomplète de chaque

- carte correspond à la rangée centrale du plateau de jeu et est partagée par les deux joueurs.
4. La rivière de la carte Scénario Daqan est reliée à celle du scénario Uthuk en échangeant les tuiles de rivière droites indiquées sur les cartes par celles qui permettent de les relier.
 5. Le joueur Uthuk place son pion Gué sur n'importe laquelle des cases d'eau de sa carte Scénario.
 6. Le joueur Daqan place son pion Gué sur n'importe laquelle des cases d'eau de sa carte Scénario.

exemple de recrutement

Le joueur Daqan recrute une armée de 50 points. Il prend les cartes Déploiement de sa faction et forme un paquet avec les unités suivantes, qu'il met dans sa zone de jeu :

L'armée du joueur est maintenant composée de 12 cartes Déploiement. Avant de pouvoir déployer son armée, il doit ajouter 6 cartes Déploiement Leurre pour amener son nombre total de cartes à 18.

Il reste 3 points de recrutement au joueur. Après avoir révélé ses cartes Déploiement, il prend 3 pions Arcane de la réserve et les met dans sa zone de jeu.

Gardes de la Citadelle : 4 x 4 = 16
 Archers Yeoman : 4 x 3 = 12
 Cavaliers de Riverwatch : 6 x 2 = 12
 Golems de Runes : 6 x 2 = 12
 Tente de Commandement : 5 x 1 = 5
 Total de Points de Recrutement = 47



exemple de déploiement d'unité



1. Pour déployer ses unités, le joueur Daqan place une carte Déploiement de son armée sur chacune des cases de déploiement indiquées sur sa carte Scénario, en choisissant soigneusement où il met ses unités et où il met des cartes Déploiement Leurre aux endroits où il ne veut pas d'unités.

2. Une fois que les deux joueurs ont placé leurs cartes Déploiement, ils les révèlent et retirent tous les Leurre du plateau de jeu.



3. Le joueur Daqan doit remplacer chaque carte Déploiement par les figurines en plastique correspondantes pour former une unité. Pour cela, le joueur rassemble autant de figurines du type de l'unité que la valeur de santé indiquée sur la carte Déploiement.



5. Le joueur Daqan place l'unité de Gardes de la Citadelle sur la case qui contenait la carte Déploiement correspondante.
6. Le joueur Daqan répète les étapes 3 à 5 pour chacune de ses cartes Déploiement sur le plateau de jeu.
7. Enfin, il remplace sa carte Déploiement Tente de Commandement par la tuile Tente de Commandement de la faction Daqan.

Une fois que les deux joueurs ont déployé toutes leurs unités, la partie peut commencer.



INDEX

a

Activation/Activer.....	6
Affaiblié	9
Arcane	12
Attaque à Distance	8
Attaque de Mêlée	8
Attributs	13
Avancer	10

c

Capacités de Dés	10
Cartes Armée.....	17
Cartes Déploiement... 16, 17	
Cartes Scénario	15, 18
Case de Déploiement... 15, 19	

d

Dégât	9
-------------	---

e

Étape Activation.....	6
Étape Arcane	7, 12
Étape Attaque.....	7
Étape Commandement.....	6
Étape Déplacement	6
Étape Pioche.....	7
Étape Points de Victoire....	7

j

Jet de Combat.....	9
Joueur Actif.....	6

l

Leurres	18, 19
Ligne de Vue	8

m

Marqueurs Bannière....	7, 16
Mise en Place	
Complète	14
Scénario d'Apprentissage .	5

p

Phase d'Entretien	7
Phase Principale.....	6
Pions Dégât.....	13
Pions Gué.....	16
Points de Recrutement .	17, 18
Portée	8

r

Recruter une armée.....	16, 18
Rempoter la Partie	7
Résultats des Dés	9
Retraite.....	10
Riposte	10

s

Scénario d'Apprentissage.....	5
Séquence de Combat.....	8
Soutien	10

t

Tentes de	
Commandement	17, 18
Terrain	13, 16

u

Unité Activée	6
Unité Attaquante	8
Unité Ciblée	8
Unités	4
Capacités	10
Déploiement.....	19

CRÉDITS

Conception Originale du Jeu Battlelore : Richard Borg

Conception de Battlelore Seconde Édition : Robert A. Kouba

Développement Supplémentaire : Richard Borg, Corey Konieczka et Nikki Valens

Producteur : Christopher Hosch, avec Jason Walden

Rédaction Technique : Adam Baker

Conception Graphique : WiL Springer, avec Dallas Melhoff

Directeur de la Conception Graphique : Brian Schomburg

Responsable de la Direction Artistique : Andrew Navaro

Direction Artistique : Andy Christensen

Illustration de Couverture : Mathias Kollros

Illustrations Intérieures : Alex Aparin, Dimitri Bielak, Eric Braddock, João Bosco, Nora Brisotti, Mike Burns, Jason Caffoe, Felicia Cano, Sabastian Ciaffaglione, Sylvain Decaux, Simon Dominic, Carolina Eade, Taylor Ingvarsson, Stellar Labs, Sam Manley, Régis Moulun, Ruben Perez, Pierre Raveneau, Nikolay Stoyanov, Mark Tarrisse, Bill Thompson, Chris Quilliams, Wen Xiaodong et Matt Zeilinger

Conception des Figurines : Sylvain Decaux, avec Felicia Cano et Andrew Navaro

Responsable de Production : Eric Knight

Responsable de la Conception du Jeu : Corey Konieczka

Producteur Exécutif : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Samuel Bailey, Brian Engelstein, Chris Gerber, Ben Grosek, Kevin Hales, Russell Hall, Steven Kimball, Lukas Litzinger, Erich Ludwig, James Kniffen, Josh Lewis, Scott Lewis, Brian Mola, Aaron Myers, Loren Overby, Wade Piche, Derek Prichard, Adam Sadler, Brian Schomburg, WiL Springer, Scott Syverson, Colin Webster, Brendan Weiskotten et Jamie Zephyr

Traduction : Nicolas Doguet

Relecture : Grégory Penne

WWW.EDGEENT.COM

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Runebound et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, Battlelore et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Gardez ces informations pour vos archives. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de 14 ans ou moins.

