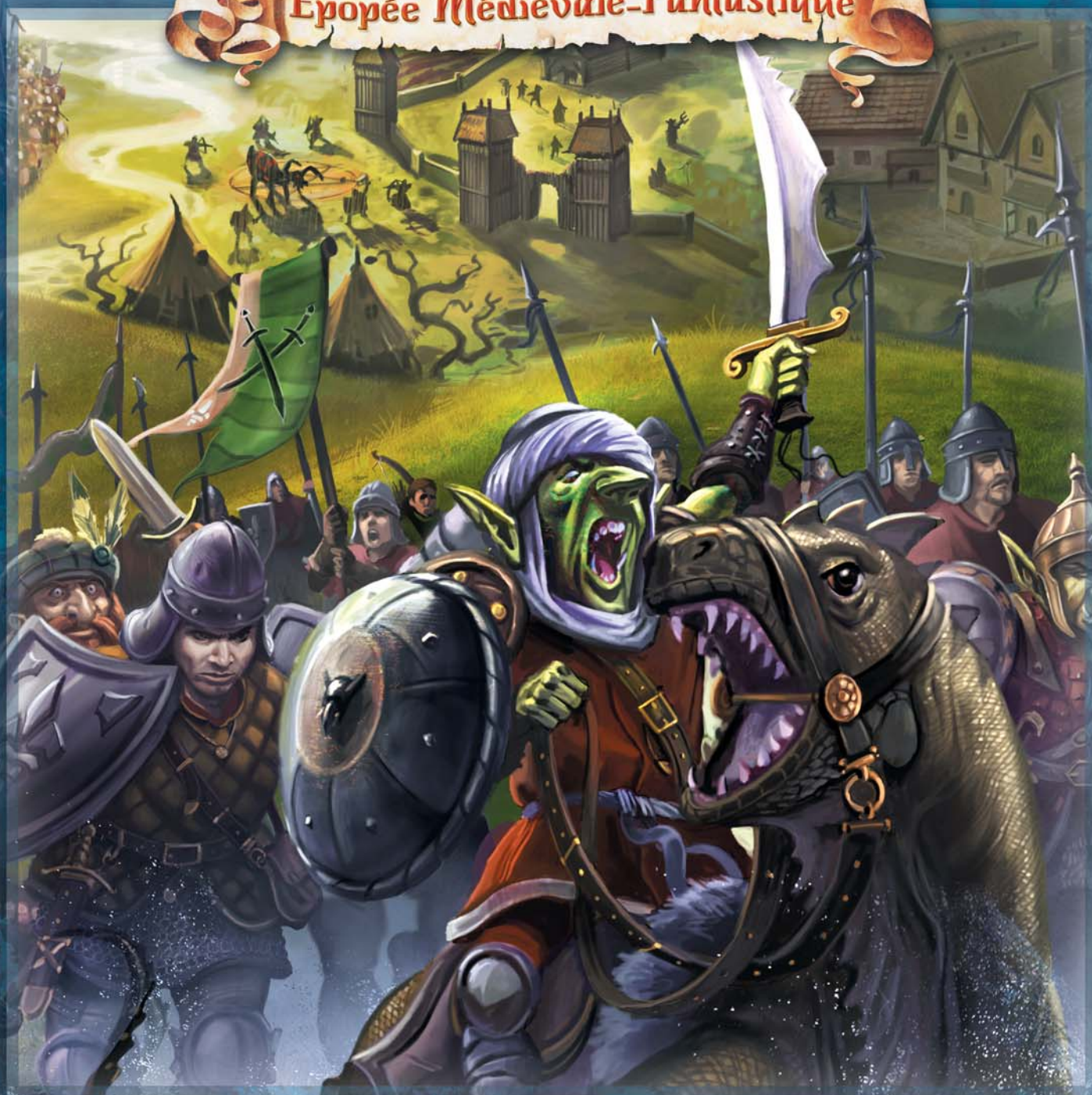


BATTLELORE™

Épopée Médiévale-Fantastique



LIVRET D'INTRODUCTION



Un projet Épique

Pour les moins jeunes d'entre nous, tout a commencé avec la découverte et la lecture minutieuse d'un exemplaire déjà corné de *Chainmail*, l'ancêtre en jeu de figurines de *Donjons & Dragons*. Pour d'autres, le premier pas fut d'entrer dans une des premières boutiques Games Workshop à Londres. Pour d'autres encore, tout débuta avec les nuits blanches passées à jouer à *Master of Magic* de Microprose... Une fois lancé, il était trop tard pour s'arrêter. L'heroic-fantasy, sous ces formes diverses, venait de prendre une place à part.

Les années ont passé. Vous avez grandi ; et bien que vous n'ayez pas oublié les épopées médiévales-fantastiques de votre jeunesse, votre vie a doucement pris son rythme de croisière. Où, quand et avec qui pourriez-vous trouver le temps de jouer à présent ?

Voilà les questions que nous avons continué à nous poser jusqu'au jour où nous avons découvert un prototype de jeu remarquable, et que nous nous sommes embarqués dans ce projet épique qui allait rapidement être baptisé BattleLore !

Mais comment retrouver tout le plaisir et l'enthousiasme qui nous animait pendant des week-ends entiers par le passé, dans un format et une durée compatibles avec nos vies bien occupées d'aujourd'hui ? Cela suppose des parties courtes, un système de jeu facile à apprendre et pourtant d'une grande richesse, un matériel et des illustrations de qualité supérieure, des mécanismes de jeu bien équilibrés et une communauté active sur Internet.



Avec ce livret d'introduction, nous vous invitons à découvrir les réponses que nous avons apportées à toutes ces questions, et bien plus encore.



BattleLore - Premier aperçu

BattleLore est un jeu qui s'inspire de plusieurs genres, combinant du matériel et des aspects des jeux de cartes, de figurines, de rôle et de plateau, sans pouvoir être classé dans une seule de ces catégories.

Malgré un cadre épique (le jeu reconstitue des conflits de masse entre armées médiévales et pas simplement des escarmouches centrées sur une poignée de héros), les parties se jouent rapidement, et la durée d'une aventure typique dépasse rarement une heure. Tout en ayant des mécanismes captivants et riches, le jeu se met en place et se range très facilement. On utilise un plateau de jeu simple à installer sur n'importe quelle table (ou même par terre), ainsi que des figurines pré-assemblées et prêtes à l'emploi. Ainsi, BattleLore n'est ni un jeu de rôle, ni un jeu classique de combat de figurines.

En posant la fondation d'un système de jeu cohérent, BattleLore promet autant de développement que les autres loisirs ludiques. Son système de jeu se prête à toute sorte d'extensions ou d'adaptations des règles, quelles soient officielles ou non. Pourtant ce ne sera jamais un jeu à collectionner avec des cartes ou des figurines réparties aléatoirement dans des paquets opaques.

Voici un aperçu rapide de ce que BattleLore vous réserve.

Dans BattleLore, une séance de jeu repose sur une **Aventure**, soigneusement conçue et située dans l'**Uchronie** médiévale du jeu. Ou dans le monde médiéval-fantastique de votre choix, si vous préférez concevoir vos propres aventures, en utilisant l'Éditeur d'Aventure en ligne de Days of Wonder (un accès gratuit à l'Éditeur d'Aventure est inclus dans toutes les boîtes de jeu).

AU FIN FOND DE LA CASTILLE ÉTÉ 1366. UN MOIS APRÈS

NOTES HISTORIQUES

La bataille du mois dernier n'a pas réglé le conflit et nos alliés se demandent que trop constants de continuer à fuir derrière la sécurité totale relative du "Mie d'Alfonse".

Ce qui m'intriguait plus, c'était la volonté visible de notre ennemi de s'enfoncer plus avant en Castille. Ce n'est que lorsque que nous vîmes les premiers drapeaux des "Yeux de fer" solennellement plantés au sommet des collines, que la logique de leur tactique fut enfin révélée...

Les rumeurs que nous avions entendues à Montfalcon, parlant de mercenaires anglais au sein des troupes d'Henri le barbare ne trompaient pas de beaucoup : sauf que les mercenaires ne venaient pas d'Angleterre, mais d'Écosse !

Avec une certitude évidente, en nous mettant en formation pour les combats, nous savions une chose : ou, au moins, ne s'achèverait pas !

PRÉSENTATION

Don Pierre le Cruel (x5)
Conditions de Victoire: 6

Henri de Trastamare (x6)
Conditions de Victoire: 6

Règles spéciales
Toute la victoire est instantanément remise aux deux camps de 200. De plus, tous les points perdus, indiqués par des points, se retrouvent par le mouvement d'une unité.

Conseil aux apprentis
Les deux joueurs devraient jouer le camp d'Henri d'abord. Ceci est le meilleur moyen de tester le jeu sur le terrain de bataille. Consultez les règles de BattleLore (pp. 10-11) et de Règles de 200, en plus des règles sur les Points de 200 (p. 27).

Au fin fond de la Castille - Une des dix aventures de base présentées dans le jeu.

Une Aventure décrit le **Champ de bataille** sur lequel chaque joueur s'efforce de mener ses troupes à la victoire. Ces armées sont représentées par divers groupes de figurines, rassemblées sur une même case hexagonale de terrain pour former une **Unité**.



Une unité d'infanterie, une Araignée géante et une unité de cavalerie en chemin vers le front.

Chaque unité est d'abord composée d'un **Porte-bannière**, et dans la plupart des cas, de figurines supplémentaires. Le Porte-bannière est un élément central du jeu : il permet de visualiser la nature des **Troupes** qu'il mène au combat, leur niveau d'entraînement militaire, les armes qu'elles portent... C'est aussi la dernière figurine à être retirée du champ de bataille quand l'unité est vaincue, offrant à son adversaire une précieuse bannière de Victoire (les aventures continuent en général jusqu'à ce qu'un nombre déterminé de bannières de Victoire soit atteint).



Le plateau de jeu, ainsi que les éléments de **Terrain** ou de **Lieux remarquables** qui sont placés dessus, décrivent le champ de bataille sur laquelle les combats se déroulent.



Un célèbre repaire de brigand, avec son passage secret qui débouche loin à l'arrière du Flanc droit de l'ennemi.

Deux lignes pointillées rouges divisent le champ de bataille en trois **Zones** distinctes, désignant ainsi un **Flanc gauche**, un **Centre** et un **Flanc droit** pour chacun des Camps.

La partie se déroule en une série de tours de jeu, les joueurs jouant chacun leur tour. Pendant son tour, un joueur active les unités qu'il contrôle et déclenche leur **Déplacement** et leur **Combat** en jouant une **carte Commandement** et en appliquant ses effets.



Carte Zone — Carte Tactique

La carte Commandement indique généralement le nombre d'unités activées à ce tour, ainsi que la ou les zone(s) du champ de bataille où elles doivent être situées.

-  Touché sur une Bannière verte
-  Touché sur une Bannière bleue
-  Touché sur une Bannière rouge
-  Avantage offensif
-  Drapeau de retraite
-  Arcane



Quand un combat a lieu, son issue est déterminée par le jet d'un certain nombre de **Dés de Combat** ; les faces obtenues sur les dés indiquent les effets du combat et les dégâts éventuellement subis par les troupes ennemies.

Au début de l'aventure, les joueurs ont l'occasion d'assembler autour d'eux un groupe de **Maitres des Arcanes**, aux origines et aux talents divers. **L'Arcane** (ou Lore en anglais) est le lien qui réunit ces individus et leurs pouvoirs uniques, et (en termes de règles de jeu) la source des hauts-faits et des prouesses mythiques qui se produisent sur le champ de bataille.

Les cinq Maîtres des Arcanes

Ensemble, ces héros forment le **Conseil de Guerre** du joueur ; ils imposent un grand nombre de paramètres de la bataille en cours, comme le nombre de cartes Commandement détenues par le joueur (et donc l'éventail des plans de combat qu'un joueur a pour mener ses troupes au combat), le nombre de **piens Arcane** en réserve, et de cartes Arcane en main, ainsi que le niveau auquel elles peuvent être jouées.



Discretion du Brigand



Rage guerrière du Guerrier



Toile enchantée du Sorcier



Dur comme la pierre du Clerc



Pion du Commandant



Pion du Sorcier



Pion du Brigand



Pion du Guerrier



Pion du Clerc

L'Arcane est le bien le plus précieux des Maîtres des Arcanes. Ces piens permettent effectivement d'alimenter les actions légendaires de ces vétérans, en payant le coût des très impressionnantes **cartes Arcane**.

Pour des sommes adéquates, des **Troupes mercenaires** de différentes races (une horde de Gobelinoïdes et des infanteries de Nains de fer sont incluses dans la boîte de base) et des **Créatures** vraiment monstrueuses peuvent souvent être recrutées par un camp pour tenter de faire basculer la bataille au moment décisif.



Archers Hobgobelin



Maraudeur Gobelin



Fantassin Gobelin



Fantassin Hobgobelin



Cavalerie Hobgobeline



Arbalétrier nain



Fantassin nain



Fantassin nain (vétérán)



Pour les joueurs vétérans

Les joueurs expérimentés qui connaissent déjà bien notre série de jeux Mémoire 44 et les joueurs ayant l'habitude des jeux de figurines activées par des cartes s'intéresseront de près aux tableaux suivants, tirés du Manuel du Joueur de BattleLore ; ces tableaux, réunis dans un même livret, révèlent certains des mécanismes les plus importants du système de jeu.

ANATOMIE D'UNE UNITÉ

Des figurines rassemblées sur une même case forment une unité. La figurine la plus importante d'une unité est son Porte-bannière, qui brandit fièrement les couleurs de l'unité au combat.

Chaque bannière présente plusieurs caractéristiques, permettant à chacun des camps d'identifier rapidement les capacités les plus importantes de chaque unité en jeu.

Le Type de bannière (forme d'Étendard ou de Fanion) et le Motif de bannière (fleur de lys et tête de lion) confirment à quel camp l'unité est alliée, ce qui peut s'avérer très utile au milieu d'une mêlée générale !



La teinte de fond d'une bannière, ou Couleur de bannière, indique à quel type de Troupe appartient cette unité – et quel est son niveau de formation militaire. Son Symbole d'arme indique quelle arme l'unité manie au combat.

Un Porte-bannière est toujours la dernière figurine d'une unité qui reste sur le champ de bataille en combat. Son élimination indique la défaite de l'unité et le gain par l'adversaire de la Bannière de victoire correspondante.



Cavalerie lourde porte-étendard.



Archers à Bannière verte.



Infanterie lourde de fantassins à Bannière rouge.



Infanterie régulière de fantassins à Bannière bleue.



Archer porte-fanion.



Deux résumés essentiels des concepts tactiques.

ANATOMIE D'UNE ARME

Arc standard	Arbalète	Épée courte	Épée longue
<p>Arc Standard</p> <p>Type d'arme : Mêlée (Bout portant), et à distance - jusqu'à 4 cases.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Aucun.</p> <p>Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, réduisez de 1 le nombre de des lancés.</p>	<p>Arbalète</p> <p>Type d'arme : Mêlée (Bout portant), et à distance - jusqu'à 3 cases.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur sauf à Bout portant.</p> <p>Spécial : Lors d'une attaque en mouvement, réduisez de 3 le nombre de des lancés.</p>	<p>Épée Courte</p> <p>Type d'arme : Mêlée - case adjacente uniquement.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur .</p> <p>Spécial : Contre les unités de cavalerie, un obtenu est ignoré.</p>	<p>Épée Longue</p> <p>Type d'arme : Mêlée - case adjacente uniquement.</p> <p>Dégâts : Selon la couleur de bannière de l'unité attaquante.</p> <p>Avantage offensif : Oui, sur .</p>

Quatre armes habituelles dans BattleLore : l'Arc standard, l'Arbalète, l'Épée courte et l'Épée longue.

ANATOMIE D'UNE CARTE ARCANES

Coût du pouvoir →

Phase de jeu →

Cible →

Effet →

Titre → **Boule de feu**

Symbole de classe de Maître des Arcanes →

Texte de la carte :
 À jouer avec votre carte Commandement.
 Cible : 1 unité ennemie.
 Lancez 1d / niveau + 2d contre la cible. Un symbole Arcane obtenu élimine toute l'unité !
 Autrement, les couleurs de bannière de la cible sont des coups touchés normaux.
 Les drapeaux, les avantages offensifs et les autres couleurs de bannière n'ont aucun effet.

Réaction →

Texte de la réaction :
 À jouer en réaction à l'action Commandement de votre adversaire.
 Cible : toutes les unités ennemies.
 Les cibles combattent à -1d pour le reste du tour.

Clerc
 Sorcier
 Brigand
 Guerrier

phase commande	phase déplacement
Phase lancé de dés	Carte de Lore
Combat à distance	Combat en mêlée
Phase Activation	Phase combat
Réaction	Cible

ANATOMIE D'UNE CRÉATURE

Créature

Araignée Soignée

Déplacement : jusqu'à 3 cases et combat.
 Retrait : 2 cases / drapeau.
 Arme : Morsure.
 Mêlée uniquement.
 Dégâts : 2d.
 Avantage offensif : Oui.

Chaque Créature a sa propre carte résumé, qui décrit ses caractéristiques et ses pouvoirs spéciaux.

Qu'est-ce qu'il y a dans cette boîte ?

Alors que pourrez-vous avoir en échange d'une visite dans votre magasin de jeu et de 70 euros ?

Tout d'abord, c'est la plus grande boîte de jeux que nous n'ayons jamais faite, pleine à craquer de matériel ! Nous nous sommes fait un nom en produisant des jeux de plateau de la meilleure qualité, et cette fois encore, nous n'avons pas négligé nos efforts pour donner un vrai souffle épique à ce projet...

À l'intérieur de la boîte de BattleLore, même silhouette que nos grandes boîtes de jeux précédentes, avec 50% de profondeur supplémentaire, vous découvrirez :

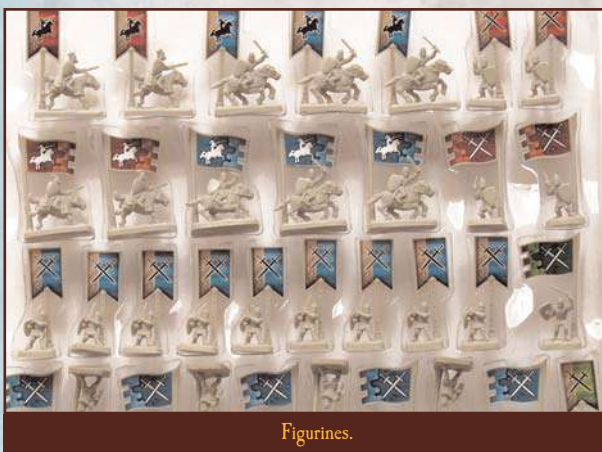
- Plus de 210 figurines formidablement sculptées, à l'échelle 20mm, détaillant les différentes unités que vous commanderez sur le champ de bataille ; des arbalétriers nains aux cavaliers hobgobelins montés sur des lézards, l'ensemble comprend 14 modèles différents et 58 porte-bannières. Toutes les figurines sont pré-assemblées, complètes (avec bannière), prêtes à jouer et elles sont rangées dans deux plateaux plastiques réutilisables. Fini le temps perdu à s'écorcher les doigts pour retirer chaque figurine de sa grappe plastique ! Finies les heures passées à coller minutieusement le moindre autocollant sur chaque emplacement minuscule !



- Un livre de règle souple et relié de 80 pages : abondamment illustré et bourré d'exemples clairs, le manuel contient tout ce qu'il faut pour vous faire découvrir les règles et commencer à jouer. Organisé en trois parties, centrées sur les mécanismes de base des tactiques médiévales, les aspects fantastiques et l'univers du jeu, ce livre pose les bases d'un système de jeu complet, et il ouvre la porte à un grand nombre d'aventures à venir. Il comporte également un lexique essentiel qui récapitule et définit tous les termes et concepts importants.



De nombreux exemples illustrés !



Figurines.



Un lexique détaillé.



La couverture du livret d'Aventures.



Dix Aventures introduisant le joueur, au monde de BattleLore !

- Un livret d'Aventures de 24 pages, *Les Vraies Croniques de Jean Froissart*. Ce livret vous offrira un survol de l'Uchronie médiévale de BattleLore du point de vue d'un de ses plus grands chroniqueurs, et vous guidera dans une série de 10 aventures, avec une initiation progressives aux mécanismes de jeu.

- Un plateau de jeu pliable en couleur, ainsi que tous les éléments de terrain et les lieux remarquables nécessaires pour explorer en profondeur tous les champs de batailles de l'Europe médiévale. Comme les pions du Conseil de Guerre et les autres éléments cartonnés, ces éléments sont pré-découpés, séparés et prêts à jouer.



- Deux feuilles de Conseils de guerre, et les pions de Maîtres des Arcanes nécessaires pour faire siéger ces conseillers d'importance à vos côtés pendant les parties.



- Les cartes Commandement, les cartes résumé et les Dés de Combat nécessaires pour jouer une partie, ainsi que le jeu de 60 cartes Arcane, rassemblant les quinze actions épiques de chaque Maître des Arcanes, ses sorts, ses ruses ou ses manœuvres spéciales.



- Un numéro de Carte d'Accès en ligne qui vous ouvre la voie vers une communauté dynamique de joueurs, vers un nombre incalculable d'aventures supplémentaires, et même vers l'utilisation gratuite de l'Editeur d'Aventure en ligne de Days of Wonder !



Figurines promotionnelles

Maintenant que vous avez lu tout cela, et afin de faire du lancement de BattleLore un moment épique, Days of Wonder propose deux figurines promotionnelles, le Géant des collines et l'Élémentaire de terre !



Géant des collines



Élémentaire de terre

Le Géant des collines et l'Élémentaire de terre sont deux créatures réservées* aux premiers acheteurs en Europe. Elles seront distribuées en nombre limité aux boutiques de jeux participant à l'opération, ou sur notre site Internet. La sortie officielle du jeu est prévue pour fin Novembre 2006.

Ces deux créatures présentées ci-dessus seront sans doute votre première véritable rencontre avec le monde de BattleLore. Emballées dans leur blister, elles sont fournies avec les 3 cartes résumé qui décrivent leurs pouvoirs, ainsi qu'une case de terrain qui sert d'Antre sur le champ de bataille.

Si vous souhaitez être assuré d'être parmi les heureux premiers clients privilégiés, rendez visite à une boutique de jeu ou connectez vous sur notre boutique Web, et précommander votre jeu. De cette façon, les créatures ne pourront pas vous échapper.

Si vous cherchez plus de détails, consultez notre blog régulièrement mis à jour sur www.battlelore.com.

Cet hiver, soyez prêt à redécouvrir un univers fantastique que vous pensiez disparu depuis longtemps, et retrouvez le plaisir des aventures épiques de votre jeunesse dans un nouveau format, familier et intuitif, mais aussi plus adapté à votre vie actuelle.



*Dans la limite des stocks disponibles.



Dans LA BOÎTE



BATTLELORE

Epopée Médiévale-Fantastique



Un nouveau système de jeu captivant dans lequel des figurines superbes s'affrontent au milieu des collines et des bois, guidées par un mécanisme de cartes à jouer alliant simplicité d'apprentissage et richesse d'interaction...



Un univers dans lequel chaque jet de dé devient une scène d'un combat qui fait rage dans un coin du champ de bataille...

Une uchronie médiévale où chaque décision prise au Conseil de guerre, un groupe soigneusement choisi de héros familiers, peut faire basculer le cours de l'Histoire !



QUI SOMMES NOUS ?

Days of Wonder fait partie des éditeurs de jeux de plateau qui s'est le plus développé dans le monde ces dernières années. La société s'est surtout fait connaître en publiant des jeux de plateau de qualité supérieure, avec des succès mondiaux comme Mémoire 44 ou Les Chevaliers de la Table Ronde.

En 2004, la société est devenue le plus jeune éditeur et la première société française à gagner le plus prestigieux prix du jeu de plateau au monde, le très convoité Spiel des Jahres allemand, avec la sortie du jeu best-seller Les Aventuriers du Rail, du célèbre concepteur Alan R. Moon.

Copyright © 2006 Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés. BattleLore et Les Aventuriers du Rail sont des marques déposées, et Les Chevaliers de la Table Ronde et Mémoire 44 sont des marques de Days of Wonder, Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

Embark on an epic journey at:
www.BattleLore.com

LIVRET D'INTRODUCTION

DAYS OF WONDER