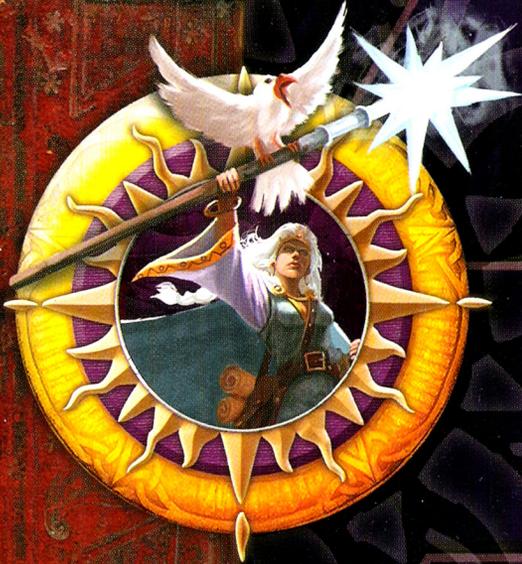


Héros™



UNE EXTENSION POUR
BATTLELORE

3) Le joueur note l'arme favorite et son nombre de dégâts selon la classe du Héros :

Commandant – épée, combat à 1d

Guerrier – épée, combat à 2d

Brigand – épée, combat à 1d

Sorcier – bâton, combat à 1d

Clerc – masse d'arme, combat à 1d

4) Le joueur note le nombre de blessures que son Héros peut recevoir selon sa classe :

Commandant – 4

Guerrier – 5

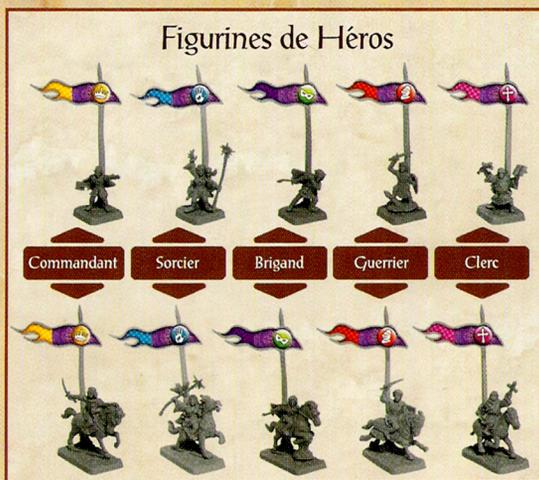
Brigand – 4

Sorcier – 3

Clerc – 3

Le joueur raye les crânes en excès sur sa feuille de personnage. Par exemple, un Clerc commencerait avec deux des cinq crânes rayés, pour indiquer qu'il peut prendre jusqu'à trois blessures.

5) Le joueur prend la figurine du Héros choisi. Il doit prendre la figurine montée du Héros s'il a choisi la compétence «Cavalier» pour son Héros. Le joueur prend également la bannière de classe correspondante qu'il place dans la base de sa figurine de Héros.



6) Le joueur choisit une compétence pour le Héros. Il regarde les cartes Compétence de la classe de son Héros et en prend une. Certaines cartes Compétence ont des préalables qu'il faut remplir si le joueur veut prendre cette compétence. Ces préalables sont indiqués sur la carte Compétence. La carte Compétence est placée à côté de la feuille de personnage.

Les compétences suivantes sont celles recommandées comme compétences de départ pour chaque classe de personnage :

Commandant – «Cavalier»

Guerrier – «Pourfendre»

Brigand – «Larcin»

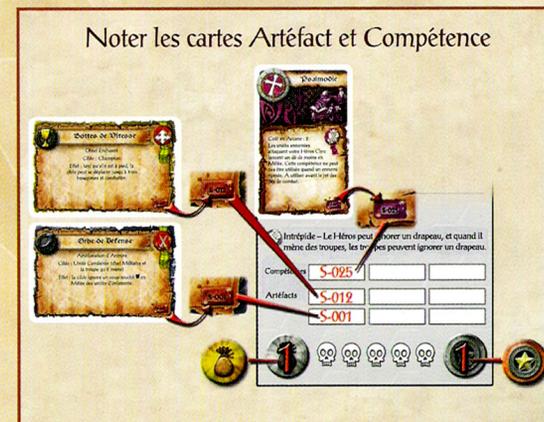
Sorcier – «Boule de Foudre»

Clerc – «Remède à Base de Plantes»

7) Le joueur choisit un artéfact pour son Héros. Un Héros qui sort de l'académie possède un artéfact. Pour savoir quel artéfact, le joueur mélange les cartes Artéfact et prend les trois premières du paquet. Si parmi ces trois cartes, se trouve un Artéfact ayant un préalable que le Héros ne remplit pas, le joueur peut défausser la carte Artéfact et en piocher une autre. Puis, il choisit une des cartes Artéfact et remet les autres dans le paquet. La carte Artéfact choisie est placée à côté de la feuille de personnage.

Héros en Continu

Une fois que le Héros d'un joueur a participé à une ou plusieurs aventures, le joueur doit garder la feuille de personnage du Héros et noter ses cartes Artéfact et Compétence ainsi que les pions gagnés pour indiquer l'état de son Héros pour les prochaines aventures (cf. Étape 8 des Actions d'Après Aventure).



Déploiement du Héros

Chaque joueur ne peut normalement déployer qu'un seul Héros sur le champ de bataille. Les héros sont déployés sur le champ de bataille avant le premier tour du premier joueur. Le camp qui commence déploie son Héros en premier.

Le joueur doit avoir un Maître des Arcanes de la même classe que le Héros au Conseil de Guerre de son camp, sinon le Héros ne peut pas être déployé.

Un Héros, quand il est déployé, est placé sur un hexagone occupé par une troupe amie dont le mode de mouvement est compatible (une unité d'infanterie si le Héros est à pied, une unité de cavalerie si le Héros est sur une monture). Un tel hexagone est appelé «Héros Compatible».

Il ne peut y avoir qu'un Héros par hexagone «Héros Compatible».

Rôle du Héros

Avant d'activer un héros, il est important de savoir quel rôle tient actuellement le Héros. Si le Héros occupe seul un hexagone, c'est un Champion. Si le Héros occupe un hexagone avec une troupe amie dessus, c'est un Chef Militaire.

Activer un Champion

Un Champion est activé d'une de ces deux façons :

1) Un Champion peut être activé pour se déplacer et se battre au coût d'une activation.

OU

2) Un Champion peut être activé pour rejoindre une troupe amie en terminant son mouvement dans l'hexagone d'une troupe amie. S'il se déplace et combat, le Champion ne peut pas choisir cette option.

Activer un Chef Militaire

Un Chef Militaire est activé d'une de ces deux façons :

1) Un Chef Militaire peut être activé pour se déplacer et combattre avec sa troupe comme une seule unité (au coût d'une seule activation pour l'unité combinée).

OU

2) Un Chef Militaire peut être activé pour se séparer de sa troupe au coût d'une activation si le Chef Militaire est activé mais pas la troupe, pour deux activations si le Chef Militaire et la troupe sont activés séparément.

Changer le rôle d'un héros durant un tour ne l'autorise pas à outrepasser la limite d'une activation par unité par tour. Activer le Héros ne fait pas que la troupe qu'il rejoint ou quitte soit activée.

Notes sur les Cartes Tactique et les Héros

Arcane de Guerre – un symbole  obtenu peut être utilisé pour activer un Champion ou pour activer un Chef Militaire afin qu'il se sépare de l'unité qu'il dirige.

Assaut d'Infanterie – Un Champion à pied peut être activé. Un Chef Militaire à pied peut être activé pour qu'il se sépare de l'unité qu'il dirige.

Ordres Directs – En plus de l'unité activée par cette carte, tous les Chefs Militaires et leurs unités combinées sont également activés. Ces unités combinées reçoivent également un dé de bataille supplémentaire pour le reste du tour.

Charge de Cavalerie – Un Champion monté peut être activé. Un Chef Militaire monté peut être activé pour se séparer de l'unité qu'il mène pour une activation.

Déplacement d'un Champion

Un Champion se déplace selon les caractéristiques de sa feuille de personnage. Par défaut, un Champion peut se déplacer d'1 ou 2 hexagones et combattre s'il est à pied, et peut se déplacer jusqu'à 4 hexagones et combattre s'il a une monture.

Un Champion est soumis aux mêmes restrictions de déplacement dues au terrain que toute autre unité, avec les exceptions suivantes :

- Un Champion peut aller dans ou traverser un hexagone occupé par une autre unité amie (y compris une troupe, une troupe avec un Chef Militaire, une Créature, ou un autre Champion).

- Si le Champion entre dans un hexagone ayant une troupe amie avec un mode de déplacement compatible (un hexagone Héros compatible), le Champion peut choisir de s'arrêter dans l'hexagone et de rejoindre les troupes en tant que Chef Militaire.

- Un Champion ne peut pas s'arrêter dans un hexagone ayant une unité ennemie, une Créature ennemie, un autre Champion (ami ou autre), ou une troupe qui n'a pas un mode de déplacement compatible.

- Un Champion peut battre en retraite du côté de son camp sur le champ de bataille pour sauver sa peau. Cela permet d'empêcher sa bannière de tomber entre les griffes de l'ennemi, mais le Héros ne participe plus à la bataille pour le reste de l'aventure.

- Une troupe amie peut se déplacer ou faire retraite dans un hexagone ayant un Champion si la troupe n'a pas déjà un Chef Militaire et que son mode de mouvement est compatible avec celui du Champion. Pour entrer dans l'hexagone du Champion, la troupe doit s'arrêter et rejoindre le Champion (qui devient un Chef Militaire) même si la troupe n'a pas accompli la totalité de son mouvement de retraite.

Déplacement d'un Chef Militaire

Un Chef Militaire doit suivre le déplacement de la troupe avec laquelle il est à moins que le Chef Militaire n'ait été activé pour se séparer de la troupe lors de la Phase Activation. Un Chef Militaire peut se séparer d'une troupe et se déplacer pour rejoindre une autre troupe ayant un mode de mouvement compatible lors du même déplacement.

Héros au Combat

Un Champion combat avec ses propres caractéristiques de combat, telles qu'indiquées sur sa feuille de personnage. Un Champion peut également résoudre des actions complémentaires normales pour une unité de combat : s'emparer d'une position (s'il est à pied), recevoir et donner du soutien, riposter, et faire une poursuite avec une attaque bonus de mêlée (s'il est sur une monture).

Un Champion à pied en Mêlée contre une unité montée est désavantagé, et l'unité montée ignore un coup touché 🟡 du Champion.

Un Chef Militaire doit respecter les règles de combat de la troupe qu'il accompagne, y compris les ripostes et/ou les retraites.

Les artefacts ou les compétences du Héros qui augmentent le nombre de dés de combat à lancer durant le combat ne sont pas soumises aux limitations du terrain lors des combats qui imposent une limite maximale au nombre de dés de combat lancés.

Test de Blessure du Héros

Certaines situations imposent au Héros de faire un test de blessure :

- Un Champion doit faire un test de blessure quand il reçoit au moins un coup touché 🟡. Contrairement aux autres unités montées, un Champion monté n'ignore pas un coup touché 🟡 obtenu en mêlée face à des troupes d'infanterie sauf s'il combat un Champion ennemi à pied. Un coup touché 🟡 ignoré ne génère pas de test de blessure.

- Un Chef Militaire doit faire un test de blessure quand la troupe qu'il mène reçoit au moins un coup touché 🟡.

- Un Chef Militaire doit faire un test de blessure quand le Porte-bannière de la troupe qu'il mène est éliminé.

- Quand un Héros cherche un trésor, le Héros doit faire un test de blessure si le coffre est un piège.



L'unité à Bannière Bleue lance trois dés contre un Héros. Comme l'un des résultats est un 🟡, le héros doit faire un test de blessure.



Le  obtenu par l'unité à Bannière Rouge oblige le Champion à faire un test de blessure (à 1d).



Une carte Arcane transforme le dé  en un coup touché. Le champion doit faire un test de blessure (à 2d).



L'unité à Bannière Bleue du Chef Militaire est touchée deux fois et doit perdre deux figurines. Aucun  n'a été obtenu, le Chef Militaire ne fait donc pas de test de blessure.



L'unité à Bannière Bleue du Chef Militaire est éliminée, le Chef Militaire doit donc faire un test de blessure (à 2d : 1d à parce que la troupe a reçu un coup touché  et 1d parce que la troupe a été éliminée).

- Un Héros doit faire un test de blessure si un symbole  obtenu fait un coup touché contre lui ou son unité.

Procédure de Test de Blessure

1) L'adversaire du Héros lance un dé par coup touché  et par coup touché  au combat, plus un dé si la troupe que le Héros menait a été éliminée, ou le nombre de dés d'un pion piège révélé.

2) On regarde s'il y a eu au moins un  obtenu. Si c'est le cas, le Héros est blessé.

Un Héros blessé est retiré du champ de bataille et placé sur le Tableau de Victoire de l'adversaire. Le Héros perd également le ou les artefacts dont il était équipé. Ces cartes Artéfact retournant dans le paquet approprié. Les Artéfacts face cachée sous la feuille de personnage du Héros et les cartes Compétence ne sont pas perdus quand le héros est blessé.

Si le symbole  n'est pas obtenu, le Héros résiste au test de blessure et n'est pas blessé.

Lors du test de blessure, tous les résultats autres que  sont ignorés.

Un Héros qui attaque peut être capable de modifier le nombre de dés lancés lors d'un test de blessure contre un Héros ennemi comme indiqué sur les cartes Compétence ou Artéfact en sa possession. De même un Héros qui fait un test de blessure peut être capable de modifier le nombre de dés lancés lors d'un test de blessure comme indiqué sur ses cartes Compétence ou Artéfact.

Troupes Blessant un Héros

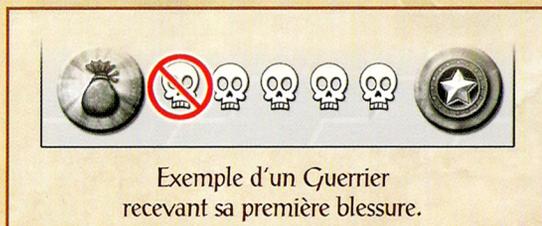
Une troupe sans Chef Militaire qui blesse un Héros ennemi en Mêlée gagne un pion Arcane du Puits commun. Le joueur place ce pion Arcane dans l'hexagone avec la troupe pour indiquer qu'il a accompli un acte héroïque.

La troupe peut dépenser son pion Arcane qui retourne dans le Puits commun pour faire une des choses suivantes :

- Se déplacer d'un hexagone supplémentaire lors d'un déplacement ou d'une retraite.
- Combattre avec un dé supplémentaire.
- Ignorer un drapeau.

Vie d'un Héros

Quand un Héros est blessé, son joueur raye un des symboles crâne de sa feuille de personnage.



Un Héros blessé récupère suffisamment entre les aventures et peut donc être déployé normalement lors de l'aventure suivante. Mais les blessures du Héros (les crânes rayés sur sa feuille de personnage) sont permanentes. Quand tous les crânes d'un Héros sont rayés, c'est la fin des aventures de ce Héros. Il ne peut plus participer à aucune aventure.

Moral du Héros

Un Champion est considéré comme Intrépide comme indiqué sur sa feuille de personnage et peut ignorer un drapeau. Un Champion fournit et reçoit du soutien des unités amies adjacentes.

Un Chef Militaire motive les troupes qu'il mène, et elles deviennent Intrépides. L'unité peut ignorer un drapeau.

Battre en Retraite - Champion

Quand il est obligé de battre en retraite, le Champion fait retraite d'une à trois cases, au choix de son propriétaire. Sinon, le Champion est soumis aux mêmes règles de retraite et de limitations de terrain qu'une autre unité du jeu à deux exceptions près :

1) Un Champion peut faire retraite en traversant une unité (amie, ennemie, Créature, Champion, etc.) qui bloque sa retraite même s'il y a des hexagones vides disponibles comme alternative.

Un Champion doit terminer son déplacement de retraite sur un hexagone «Héros compatible» ou un hexagone de terrain franchissable.

2) Un Champion qui survit à une attaque de Mêlée et qui n'est pas obligé de battre en retraite



Le Champion choisit de battre en retraite à travers un hexagone ennemi.



L'unité ennemie obtient une attaque de mêlée gratuite et obtient 1 drapeau et 2 cubes. Le Héros doit faire un test de blessure (à 2d).

peut choisir de faire retraite volontairement au lieu de riposter. Dans ce cas, le Champion fait retraite d'une à trois cases, au choix de son propriétaire.



Le Champion fait un test de blessure (à 1d) à cause du jet ci-dessus, mais n'est pas blessé. Le Champion peut ignorer le drapeau. Il choisit de rester et de riposter.



Le Champion, même si aucun drapeau n'a été obtenu, choisit de battre en retraite au lieu de riposter et d'affronter un troisième combat.

Fuite du Champion

Quand un Champion bat en retraite par un hexagone occupée par l'ennemi, l'unité ennemie a l'opportunité de le frapper. Cette frappe spéciale contre le Héros en fuite est traitée comme une Mêlée avec toutes les règles afférentes. Comme les armes, le terrain de l'hexagone, les cartes Arcane, etc. affectent le nombre de dés à lancer.

Si l'unité ennemie porte un coup touché contre le Champion, le Héros doit faire un test de blessure.

Si le Héros n'est pas blessé, il doit continuer à battre en retraite dans l'hexagone suivant, qui peut



aussi être un hexagone occupé par l'ennemi, ce qui génère une autre frappe spéciale. Un Champion qui fuit ne peut pas riposter.

Retraite d'un Champion du Champ de Bataille

Lors de sa retraite, un Champion peut se retirer du champ de bataille du côté de son camp s'il a suffisamment de points de déplacement. Le retrait par son côté du plateau d'une case adjacente au bord du plateau est considéré comme un hexagone de déplacement.

Un camp ne gagne pas de Bannière de victoire quand un Champion ennemi sort du plateau lors de sa retraite. Un Champion qui s'est retiré du champ de bataille ne fait plus partie de l'aventure et ne peut revenir lors d'un tour ultérieur.

Batte en Retraite – Chef Militaire

Quand une troupe avec un Chef Militaire est obligée de battre en retraite, le Chef Militaire doit rester avec la troupe tout au long du mouvement de retraite de la troupe.

Si la voie de retraite de l'unité combinée est bloquée, et que l'unité doit prendre des coups touchés pour chaque case de retraite non parcourue, tous les coups touchés s'appliquent à la troupe, pas au Chef Militaire.

Si la troupe avec le Chef Militaire perd son Portebannière lors d'une retraite (comme résultat des pertes subies par la voie de retraite bloquée ou comme



Les résultats des dés de mêlée indiquent 2 drapeaux et 2 casques verts. Si la troupe ignore un drapeau, elle ne peut pas ignorer les deux et est donc éliminée. Le Héros doit alors faire un test de blessure.



Si le Héros survit, il doit battre en retraite et essayer de fuir par un hexagone contrôlé par l'ennemi. Après ce déplacement à travers l'ennemi, le Héros subit une Mêlée avant de continuer.

résultat d'un test de panique), le Héros (désormais un Champion) doit faire un test de blessure (à 1d). S'il survit au test, il doit battre en retraite si possible.

Quêtes des Héros

Quand les règles spéciales de l'aventure indiquent qu'il y a une quête à accomplir ou qu'il y a un trésor caché, les joueurs placent des pions sur le plateau selon les indications des notes de l'aventure lors de la mise en place du jeu (étape 3).

Terminer une Quête

Après avoir accompli une quête où la valeur des trésors était connue à l'avance, le Héros ayant accompli la quête est récompensé de la valeur du pion coffre assigné.

Chercher les Trésors Cachés

Quand il y a un trésor caché, on mélange tous les pions coffre face visible (image du coffre visible, valeur cachée). Puis, on prend le nombre de coffres indiqué par l'aventure et on les place aléatoirement sur les hexagones, toujours valeur cachée. Les pions inutilisés retournent dans la boîte sans qu'on prenne connaissance de leur valeur.



Quand un Héros entre dans un hexagone avec un pion coffre, il doit s'y arrêter et ne peut plus se déplacer à ce tour. Au lieu de combattre, il peut fouiller l'hexagone. On ne peut pas fouiller un hexagone s'il y a une unité ennemie dans un hexagone adjacent. Pour fouiller un hexagone, le Héros prend un des pions de l'hexagone et révèle sa valeur. Après la fouille, les pions coffre restants sont remis dans la boîte.

Si le coffre a un symbole expérience ou trésor, le joueur prend le nombre de pions indiqués du type correspondant.

Si le coffre a un symbole artéfact, le joueur prend le nombre de cartes indiqué du paquet Artéfact. Si le coffre indique un piège, le Héros doit faire un test de blessure en lançant autant de dés que le chiffre indiqué.

PARTIE II – LES ARTÉFACTS

Les paragraphes suivants décrivent l'utilisation des artéfacts par les Héros sur le champ de bataille.

Carte Artéfact

Les artéfacts couvrent une grande variété d'objets et d'équipement. Beaucoup ont des pouvoirs magiques qui modifient différents éléments du jeu. Chaque artéfact a une cible spécifique. Quand un joueur reçoit une carte Artéfact qu'il ne peut pas utiliser parce que le Héros ne remplit pas la condition de la cible (même s'il allait changer de rôle), il remet la carte dans le paquet Artéfact et en pioche une nouvelle. Le symbole dans le coin supérieur gauche de la carte Artéfact indique quel rôle doit endosser le Héros s'il veut utiliser cette carte.

N'importe quel Héros peut utiliser une carte Artéfact avec un symbole vert.



Les cartes Artéfact avec un symbole jaune peuvent être utilisées uniquement par un Héros qui agit en tant que Champion.



Les cartes Artéfact avec un symbole bleu peuvent être utilisées uniquement par un Héros qui agit en tant que Chef Militaire.



Gagner des Artéfacts

Un Héros peut gagner des cartes Artéfact de plusieurs manières. Il faut toujours mélanger le paquet Artéfact avant d'y piocher des cartes.

Lors de la Création du Héros

Avant la première aventure d'un Héros, son joueur pioche les trois premières cartes du paquet

Artéfact. Le joueur choisit un artéfact pour son Héros et remet les autres dans le paquet Artéfact.

Lors d'une Aventure

Un artéfact gagné lors d'une aventure est placé à côté de la feuille de personnage comme un artéfact supplémentaire équipé et peut être utilisé pour le reste de l'aventure. Si cet artéfact fait que le Héros dépasse sa limite d'artéfact, il doit en défausser un.

Quand un Héros bat (blesse) un Héros ennemi, le Héros blessé rend ses cartes Artéfact équipées au paquet Artéfact. Puis, le vainqueur pioche la première carte du paquet Artéfact pour son Héros.

Quand un Héros accomplit une quête, comme indiqué par les notes de l'aventure, le Héros peut gagner des cartes Artéfact.

Après une Aventure

Tous les Héros ayant participé à l'aventure actuelle gagnent une ou plusieurs cartes Artéfact lors des Actions d'Après Aventure. Chaque joueur pioche son nombre de cartes Artéfact (cf. Partie IV – Actions d'Après Aventure).

Le joueur ne peut garder qu'une de ces cartes Artéfact pour son Héros, les autres cartes piochées retournent dans le paquet Artéfact. Lors des Actions d'Après Aventure, le joueur peut aussi acheter une carte Artéfact en échange de pions Trésor (cf. Partie IV – Actions d'Après Aventure).

Limite de Cartes Artéfact

Un Héros peut avoir un maximum de six cartes Artéfact. Quand cette limite est dépassée, le joueur doit immédiatement défausser des cartes Artéfact pour revenir à cette limite de six cartes. Les pions Trésor et Expérience d'un Héros ne comptent pas dans la limite d'Artéfacts.

S'Équiper d'Artéfacts

Avant le début de chaque aventure, chaque joueur peut équiper son Héros avec des artéfacts obtenus jusque là (deux maximum). Un Artéfact équipé est placé à côté de la feuille de personnage du Héros. Les cartes Artéfact inutilisées pour l'aventure en cours sont placées face cachée sous la feuille de personnage du Héros. Les Artéfacts récupérés lors d'une aventure ne comptent pas dans cette limite de deux artéfacts équipés pour la durée de l'aventure.

Utiliser des Artéfacts

Quand le joueur utilise un artéfact, il déclare la cible (comme indiqué sur la carte) et résout ensuite les effets de l'artéfact. S'il n'y a pas de cible possible, ou si le Héros n'a pas le rôle demandé par la carte, l'artéfact ne peut pas être utilisé.

Quand deux joueurs souhaitent utiliser des artéfacts au combat et qu'il y a un problème de timing, le joueur attaquant agit en premier.

Une potion est une carte Artéfact qui n'est utilisée qu'une seule fois. Après la résolution de son effet, la carte est remise dans le paquet Artéfact. Une carte Artéfact qui augmente le nombre de dés de combat n'est pas soumise aux limitations du terrain qui imposent un nombre maximum de dés de combat à lancer.

L'effet de chaque artéfact prend place lors de la phase de jeu spécifiée sur la carte. La phase de jeu est identifiée par les symboles suivants :



Phase Commandement



Phase Activation



Phase Déplacement



Phase Combat



Effet Uniquement Durant la Mêlée



Effet Uniquement Durant le Combat à Distance



Carte Arcane



Actions d'Après Aventure



Actions d'Avant Aventure

PARTIE III – COMPÉTENCE DES HÉROS

Les sections suivantes décrivent l'utilisation des compétences par les Héros sur le champ de bataille.

Cartes Compétence

Un Héros commence sa carrière d'aventurier avec une compétence spécifique à sa classe. Au cours des aventures, les Héros gagnent des pions Expérience. Quand un Héros a gagné cinq pions Expérience, il peut les transformer en compétences communes ou spécifiques à sa classe. Un Héros ne peut pas avoir plus de trois compétences.

Les compétences choisies par un joueur forgent la personnalité de son Héros et lui permettent de modifier certains éléments du jeu. Certaines compétences ont des conditions qui doivent être respectées si le Héros veut gagner cette compétence. Ces conditions sont notées sur les cartes Compétence.

Cartes Compétence



Spécifique à une classe



Commune

Gagner des Pions Expérience



Les pions Expérience marquent les connaissances du combat glanées sur le champ de bataille. Un Héros peut gagner un pion Expérience dans les situations suivantes :

- Quand un Héros bat (blesse) un Héros ennemi, le Héros victorieux gagne un pion Expérience.
- Quand un Héros bat une Créature, il gagne un pion Expérience.
- Quand un Héros accomplit une quête, il peut gagner un pion Expérience selon les notes de l'aventure.
- Quand un Héros gagne la carte Artéfact «Expérience» et décide de la garder, il échange cette carte contre un pion Expérience lors des Actions d'Après Aventure.
- Tous les Héros ayant participé à l'aventure gagnent un pion Expérience quand l'aventure est terminée (lors des Actions d'Après Aventure). L'expérience récupérée est empilée sur la case appropriée de la feuille de personnage.

Monter de Niveau

Quand un héros a collecté cinq pions Expérience, il peut «monter de niveau» durant les Actions d'Après Aventure. Quand il monte de niveau, le Héros rend les cinq pions Expérience à la réserve. Puis, le joueur regarde les cartes Compétence correspondant à la classe du Héros et/ou les cartes communes et en choisit une qui est placée à côté de la feuille de personnage du Héros.

Un Héros ne peut monter de niveau qu'une fois par phase Actions d'Après Aventure. Les pions Expérience supplémentaires en possession du Héros peuvent être gardés pour un usage ultérieur.

Utiliser des Compétences

Un Héros peut toujours utiliser les actions spéciales ou les capacités de ses cartes Compétence. Avant usage, le joueur doit annoncer ce que fait le Héros et comment ses compétences affectent la situation. Quand deux Héros sont opposés en Mêlée, l'attaquant déclare les compétences utilisées, suivi par le défenseur.

Une carte Compétence qui augmente le nombre de dés de combat n'est pas soumise aux limitations du terrain qui imposent un nombre maximum de dés de combat à lancer.

Les cartes Compétence, contrairement aux cartes Artéfact, ne risquent rien quand le héros est blessé.

Chaque effet de compétence prend place durant la phase de jeu spécifiée sur sa carte. La phase de jeu est identifiée par son symbole correspondant (cf. page 10).

PARTIE IV – ACTIONS D'APRÈS AVENTURE

Quand votre Héros participe à une aventure, il y a des actions à accomplir une fois le vainqueur de l'aventure connu.

1. Échanger ou Rançonner le Retour des Héros

À la fin de l'aventure, un Héros sur un Tableau de victoire est rendu à son propriétaire.

Échange – quand les deux camps ont au moins un Héros sur le Tableau de victoire de l'adversaire, tous les héros sont échangés. Par conséquent, un camp peut récupérer deux Héros contre un seul.

Rançon – si un seul camp a un Héros sur son Tableau de victoire, l'adversaire doit payer une rançon d'un pion Trésor pour récupérer son Héros. S'il ne peut pas payer la rançon, il récupère tout de même son Héros, mais il doit rayer un crâne sur la feuille de personnage du Héros à cause du mauvais traitement qui lui a été infligé.



2. Butin de Guerre

Tous les Héros ayant participé à l'aventure et qui sont toujours sur le champ de bataille à l'issue de l'aventure reçoivent un pion Trésor. Quand un Héros est blessé ou quitte le champ de bataille, il ne reçoit pas son butin de guerre.

3. Gagner de l'Expérience

Tous les Héros ayant participé à l'aventure reçoivent un pion Expérience, même s'ils ont été blessés ou se sont retirés du champ de bataille.

4. Acheter des Artéfacts

Un Héros qui a cinq pions Trésor peut les rendre à la réserve pour prendre la carte Artéfact de son choix du paquet.

5. Piocher des Cartes Artéfact

Tous les Héros ayant participé à l'aventure piochent des cartes Artéfact. Le vainqueur pioche en premier. Chaque Héros pioche une carte Artéfact pour chacune des conditions suivantes :

- Un Héros ayant participé à la bataille pioche une carte Artéfact.
- Un Héros présent sur le champ de bataille à la fin de l'aventure pioche une carte Artéfact. Un Héros blessé ou retiré du champ de bataille ne pioche pas.

• Tous les Héros ayant combattu pour le camp vainqueur piochent une carte Artéfact.

• Un Héros peut échanger deux cartes Artéfact en sa possession contre la pioche d'une carte Artéfact. Le Héros peut le faire plusieurs fois.

• Un Héros peut échanger deux pions Expérience contre la pioche d'une carte Artéfact. Le Héros peut le faire plusieurs fois.

Quand un joueur pioche des cartes Artéfact, on mélange le paquet Artéfact et on prend le nombre approprié de cartes Artéfact du sommet du paquet. Mais le joueur ne garde qu'une de ces cartes.

La carte Artéfact «Trésor» choisie par le Héros est échangée contre un pion Trésor. La carte est remise dans le paquet Artéfact après l'échange.

Une carte Artéfact "Expérience" choisie par le Héros est échangée contre un pion Expérience. La carte est remise dans le paquet Artéfact après l'échange.

La carte Artéfact «Médecin» choisie par le Héros est échangée contre une visite chez le Médecin qui guérit d'une blessure le Héros contre un pion Trésor et quatre pions Expérience. Le joueur rend les pions à la réserve et la carte est remise dans le paquet Artéfact après effacement d'une croix sur un des crânes de la feuille personnage de son

héros. Le Médecin ne permet pas de récupérer plus de blessure que le nombre initial du Héros.

6. Rendre les Cartes Artéfact

Une fois que tous les Héros ont pioché leurs cartes Artéfact, les joueurs remettent dans le paquet les cartes Artéfact non choisies. Les joueurs rendent aussi les cartes Artéfact en excès par rapport à la limite d'artéfact du héros.

7. Monter de Niveau

Un Héros qui a 5 pions Expérience peut les dépenser en les rendant à la réserve pour choisir une nouvelle compétence. Le vainqueur choisit en premier. Un Héros ne peut pas avoir plus de trois compétences.

Un Héros qui a acquis trois cartes Compétence et qui a gagné au moins trois pions Expérience peut rejoindre le Conseil de Guerre (cf. Partie V – Héritage du Héros).

8. Mettre à Jour la Feuille de Personnage du Héros

Enregistrer les progrès du Héros entre les aventures est une tâche importante surtout si les parties sont espacées dans le temps. Nous vous suggérons de noter après chaque partie quelles cartes Artéfact et Compétence sont en possession du Héros en notant les numéros des cartes (-coin

inférieur droit de la carte) dans les cases appropriées de la feuille de personnage.

On note également le nombre de pions Trésor et Expérience dans les emplacements adéquats.

Lors de la mise en place de la prochaine partie, si le joueur veut déployer son Héros, il devra prendre les cartes Artéfact, Compétence, et pions notés sur la feuille de personnage.

On peut trouver des feuilles supplémentaires de personnage sur le site

www.EdgeEnt.com.

PARTIE V – HÉRITAGE DU HÉROS

Une fois qu'un Héros a acquis une troisième carte Compétence et a gagné au moins trois pions Expérience, il peut rejoindre le Conseil de Guerre avant de commencer une nouvelle aventure. Le joueur reçoit le pion Conseiller de la classe du Héros en échange de tous ses pions Expérience. L'échange se fait durant l'étape Monter de Niveau des Actions d'Après Aventure. Un Héros avec un pion Conseiller n'a plus besoin de cartes Compétence ou Artéfact, et elles retournent dans leur paquet. Un Héros au Conseil de Guerre ne gagne plus d'expérience, ni de trésors et ces pions doivent retourner dans la réserve.

Le joueur note la date à laquelle le Héros a reçu son pion Conseiller sur sa feuille de personnage, ce qui met un terme aux exploits guerriers du Héros sur le champ de bataille.

Au début de l'aventure, quand le Héros siège au Conseil de Guerre de son camp, son joueur place le pion Conseiller du Héros sur l'emplacement Invité. Le pion Conseiller est en plus du nombre de niveaux indiqué pour le camp dans les notes de bataille. La présence du pion sur l'emplacement de l'invité augmente d'un niveau le Maître des Arcanes correspondant assis au Conseil de Guerre. Si l'emplacement du Maître des Arcanes pour cette classe est vide, on considère que le conseil a un Maître des Arcanes de niveau 1 de cette classe à cause du pion Conseiller. Le Conseil de Guerre d'un camp ne peut avoir qu'un pion Conseiller de Héros sur son emplacement Invité. Une fois que le Héros a subi cinq défaites quand il est au Conseil de Guerre, on lui demande de se retirer.

Pion Conseiller du Héros Clerc



Héritage du Héros

Une fois qu'un Héros s'est retiré du Conseil de Guerre, il prend résidence à l'Académie pour instruire et guider les étudiants dans les arts des Arcanes. Le dernier acte d'un Héros est de donner son Artéfact le plus précieux à un nouveau Héros qui vient d'être diplômé. Le prochain Héros du joueur commencera sa carrière avec deux artéfacts, un comme cadeau normal pour son diplôme et un autre donné comme cadeau par son instructeur. Le cadeau est l'un des artéfacts listés sur la feuille de personnage de l'instructeur du Héros. L'instructeur d'un Héros ne peut faire qu'un don, et une fois donné, on retire la feuille de personnage de ce Héros.



Le Conseil de Guerre ci-dessus utilise un Maître des Arcanes Clerc de niveau 2. Mais le Conseiller Clerc invité ajoute un niveau pour un total de trois niveaux pour le Maître des Arcanes Clerc.

PARTIE VI – LES HÉROS DANS D'AUTRES CONFIGURATIONS DE BATTLELORE

Les paragraphes suivants décrivent comment cette extension Héros interagit avec les différents modes de jeu de Battlelore.

Héros – Les Aventures Aux Armes !

Chaque joueur peut déployer un Héros dans un hexagone «Héros Compatible» d'une zone du champ de bataille. Les Héros sont déployés sur le champ de bataille avant le premier tour du joueur qui commence au même moment que les réserves du camp.

Héros – Fragiles Alliances et Aventures Multi-joueurs

Chaque joueur peut déployer un Héros dans un hexagone «Héros Compatible» d'une zone du champ de bataille sous son commandement.

Quand les joueurs utilisent les Héros et qu'il y a plusieurs Héros dans un camp, celui avec le plus de Héros voit son Conseil de Guerre réduit d'un niveau par Héros en excès déployé.

Les Héros sont déployés sur le champ de bataille avant le premier tour du joueur qui commence. Le camp qui commence, déploie tous ses Héros en premier.

Avec la variante Fragiles Alliances, les joueurs ne peuvent pas activer le Champion ou l'unité combinée (Chef Militaire et troupe) de son joueur allié.

Quand une rançon est payée pour libérer un Héros après une aventure, tous les joueurs du camp recevant la rançon se battent pour celle-ci. Chaque joueur de ce camp lance six dés. Celui qui obtient le plus de symboles Arcane récupère le pion Trésor ayant servi à payer la rançon.

PART VII – TROUPES DE COMBAT ROUBLARDES

Les troupes de combat roublardes sont des combattants vétérans qui connaissent l'art de la guerre. Ces unités roublardes de combat respectent 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 roublardes de combat avec des armes à distance ne récupèrent pas de pions Arcane au combat à distance.

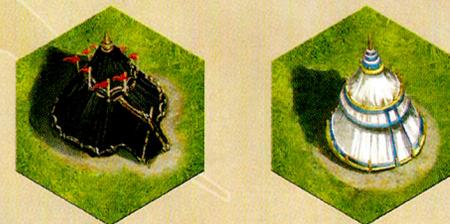
- Les unités roublardes de combat avec des armes à distance récupèrent de l'Arcane en Mêlée.
- Les troupes de combat roublardes avec des armes à distance et les autres unités qui normalement ne portent pas de coup touché quand un  est obtenu en Mêlée, obligent le Champion à faire un test de blessure quand au moins un symbole  est obtenu.



PARTIE VIII – NOUVEAUX LIEUX REMARQUABLES

Cette extension Héros introduit les trois lieux remarquables suivants :

TENTE DE COMMANDEMENT



Déplacement

Une unité qui pénètre dans une Tente de Commandement doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

Combat

Une Tente de Commandement n'impose aucune restriction de combat.

Ligne de mire

Une Tente de Commandement bloque la ligne de mire.

Moral

Une unité dans une Tente de Commandement peut ignorer un drapeau.

Effets spéciaux

Les notes de l'aventure indiquent quand les règles de la Tente de Commandement prennent effet.

Chaque camp déploie une Tente de Commandement sur le champ de bataille avant le début de l'aventure. La Tente de Commandement est placée sur un hexagone de campagne adjacent à une unité amie, à moins que le placement de la Tente de Commandement ne soit précisé sur le plan de bataille de l'aventure. Le camp qui commence déploie en premier sa Tente de Commandement.

Si l'unité d'un joueur occupe la Tente de Commandement adverse au début de son tour, il peut retirer la Tente de Commandement pour gagner une Bannière de victoire. Il place la Tente de Commandement adverse sur son Tableau de victoire. Un Héros, comme indiqué dans les notes de l'aventure, peut gagner des récompenses supplémentaires quand il capture une Tente de Commandement adverse.

CIMETIÈRE



Déplacement

Une unité qui pénètre dans un Cimetière doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

Combat

Un Cimetière n'impose aucune restriction de combat.

Ligne de Mire

Un Cimetière bloque la ligne de mire.

Moral

Les unités dans, ou adjacentes à, un Cimetière doivent battre en retraite de 2 hexagones et font un test de panique quand elles sont obligées de battre en retraite.

Effets spéciaux

Les notes de l'aventure indiquent quand les règles du Cimetière prennent effet et détaillent les règles spéciales supplémentaires. Un Héros peut gagner des récompenses quand il fouille un Cimetière selon ce qu'indiquent les notes de l'aventure.

HUTTE DE SORCIÈRE



Déplacement

- Une unité d'infanterie qui pénètre dans une Hutte de Sorcière doit s'arrêter et ne peut plus se déplacer pendant ce tour.

- Une unité de cavalerie ou une Créature ne peut pas pénétrer dans une Hutte de Sorcière.

Combat

- Une unité qui pénètre dans une Hutte de Sorcière ne peut combattre à ce tour.

- Une unité dans une Hutte de Sorcière combat avec un maximum de deux dés.

- Une unité attaquant une unité ennemie dans une Hutte de Sorcière combat avec un maximum de deux dés.

Ligne de mire

La Hutte de Sorcière bloque la ligne de mire.

Moral

Une unité dans une Hutte de Sorcière peut ignorer un drapeau.

Effets spéciaux

Les notes de l'aventure indiquent quand les règles de la Hutte de Sorcière prennent effet et détaillent les règles spéciales supplémentaires.

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 and Wil Springer

Illustrations : Tim Arney-O'Neil et Miguel Coimbra

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 Sommerfeld, Jason Steinhurst, Rick Thomas, et Dan Van Horn

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Nicolas Doguet et Olivier Prévot



© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. BattleLore et BattleLore : Héros, 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.