

I. Le Matériel

Pour jouer à Battlelore : Invasion il faut posséder la boîte de base du jeu BattleLore ainsi que l'extension Héros. En plus de cela il est nécessaire de fabriquer les tuiles qui constitueront le plateau de jeu.

LES FIGURINES

Les figurines représentant les héros **Clerc**, **Guerrier**, **Brigand** et **Sorcier** à pied seront utilisées pour le ou les joueurs incarnant(s) les héros. Les Gobelins à bannières vertes et bleues équipés d'épées courtes ainsi que ceux équipés d'arcs seront utilisés par le joueur incarnant le **Seigneur des Monstres**.

Il est possible que dans de futures extensions de nouvelles unités soient nécessaires. Mais pour ce jeu, seul les figurines précédentes sont nécessaires.

LES JETONS

Certains des jetons de l'extension Héros sont utilisés. Voici leurs nouvelles significations.



Représentent les **Diamants** que les Héros doivent retrouver.



Représentent les **Points de Vie (PV)** des Héros.



Redonne 1 PV au Héros découvrant ce trésor; sans dépasser le maximum. Sans effet si les PV sont à 3.



Représentent les pièges faisant apparaître de nouveaux Gobelins.



Représentent les points d'invocations (PI) du Seigneur des Monstres.



Représentent des PI supplémentaires, donnés au Seigneur des Monstres.



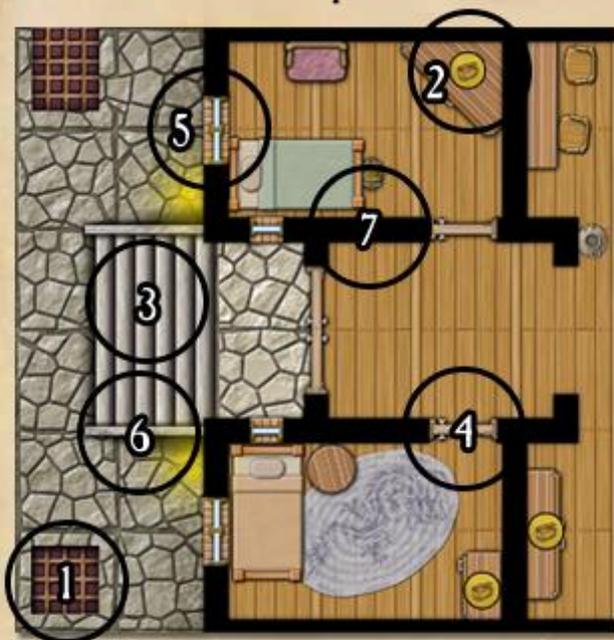
Représentent une potion utilisable par les Héros; redonnant 2 PV.

LES TUILES

Le plateau de jeu se compose de 4 tuiles formant un carré.

BATTLELORE

Voici un exemple de tuile :



Description d'une Tuile :

1. Egouts.
2. Emplacement possible de trésors.
3. Escalier.
4. Porte.
5. Fenêtre.
6. Bordure d'Escalier.
7. Mur.

Il y a 8 Tuiles différentes. Vous êtes libre de construire votre propre zone. A la fin de ce livre un exemple de plateau vous est proposé.

II. Mise en Place

Commencez tout d'abord par construire un plateau en plaçant les 4 tuiles de votre choix de manière à former un carré.

LES HEROS

Le ou les joueurs jouant les Héros place(nt) ces derniers sur des cases comportant une chaise autour d'une table :



Le(s) joueur(s) incarnant les Héros prennent les gros jetons représentant le Guerrier, le Voleur, le Sorcier et le Clerc et place(nt) prêt de ceux-ci 3 jetons PV.

Les deux potions doivent être assignées chacune à 1 seul et unique héros. Au cours de la partie, seul ce héros pourra l'utiliser et regagner 2 PV.

LE SEIGNEURS DES MONSTRES

Le joueur incarnant le seigneur des monstres place face cachée les 10 jetons trésors sur des cases comportant un symbole d'emplacement possible de trésors.

Le seigneur des monstres place 6 gobelins, de son choix (archers ou épéistes) sur des cases comportant des égouts; à raison de 1 goblin par case.

Il prend ensuite 6 PI.

La mise en place est maintenant terminée et la partie va pouvoir commencer.

III. Tour de Jeu

Le tour se décompose en 2 phases : la phase des héros et la phase du seigneur des monstres.

A. PHASE DES HEROS

Chaque héros dispose d'une base de 6 points de déplacement et de 2 attaques. Cette base peut-être modifiée par les pouvoirs des héros (voir plus loin).

Un héros peut utiliser ses points

de déplacement et ses attaques dans l'ordre qu'il le souhaite. Cependant, une fois la dernière attaque effectuée ou lorsqu'un un trésors est ramassé, le tour du héros prend fin, même si ce dernier n'avais pas épuisé tout ses points de mouvement.

Un héros doit avoir finit son tour pour que celui d'un autre commence.

A. Déplacement

Chaque héros dispose de 6 points de déplacement :

- Se déplacer d'une case nécessite 1 point de déplacement.
- Ouvrir une porte nécessite 1 point (pour traverser une porte il faut donc 2 points).
- Passer par dessus une bordure d'escalier nécessite 2 points.

Il n'est pas possible de traverser des figurine, ni de franchir une porte derrière laquelle se trouve une figurine.

B. Combat

a. Mêlée

Lorsqu'un héros se trouve sur une case adjacente à un gobelin il peut décider de l'attaquer.

Une attaque ne nécessite aucun point de déplacement.

Le joueur controlant le héros lance 1 dé.

Sur :



Le Gobelin est tué

Sur :



Le Combat continu.

Sur :



Le Gobelin doit battre en retraite

BATTLECORE

Si le Gobelin n'est pas tué ou forcé à battre en retraite il peut à son tour lancer un dé.

Sur :



Le combat continu

Sur :



Le Héros perd 1 PV

Sur :



Le Héros doit battre en retraite.

Si le Héros n'est pas tué (lorsqu'il perd son dernier PV) ou forcé à battre en retraite il peut à son tour lancer un dé.

Le combat continu jusqu'à ce que l'un des deux combattant bate en retraite, que le goblin soit tué ou que

b. Retraite

Lorsqu'un combattant doit battre en retraite, il doit le faire sur la case située sur une ligne comprenant le héros et le goblin, comme décrit sur le schéma :



Si la retraite n'est pas possible, l'attaquant relance le dé. Un deuxième drapeau provoque la mort ou la perte d'1 PV.

c. Enfoncer une Porte

Il peut arriver qu'une figurine se trouve derrière une porte, il est alors impossible de rentrer/sortir dans une pièce. Il faut utiliser une attaque pour tenter d'enfoncer la porte.

Pour enfoncer une porte, l'unité

attaquant doit lancer un dé et obtenir un résultat qui contre un adversaire infligerait une perte de PV ou tuerait l'unité (casque pour les héros, avantage offensif et arcane pour les gobelins).

Si le jet de dé est réussi l'attaquant doit relancer le dé et le réussir. Dans le cas contraire, la porte n'est pas enfoncée.

Lorsque la porte est enfoncée, la figurine derrière la porte doit reculer de la même manière que pour une retraite. Cependant si un goblin ne peut reculer il meurt, tandis qu'un héros ne pouvant reculer perd 1 PV et le goblin attaquant n'enfoncé pas la porte.

L'unité attaquante quand à elle prend la place laissée libre par la figurine derrière la porte. Si la case n'est pas libre l'unité attaquante n'avance pas.

d. Combat à Distance

Lors d'un combat à distance, la

riposte n'est possible que si l'unité attaquée est équipée d'une arme à distance et que le combat ne se fait pas au corps à corps.

Une unité équipée d'arme à distance ne peut pas riposter contre une unité combattant en mêlée.

Les résultats des jets de dés sont les mêmes que lors d'un combat en mêlée.

C. Ramasser des Trésors

Lorsqu'un Héros passe sur une case sur laquelle se trouve un trésor, il peut décider de ramasser le trésor. Son tour prend alors fin, le jeton est retourné et l'effet est appliqué immédiatement.

Un diamant est placé prêt des héros. Si le deuxième est trouvé, les héros remprotent la partie.

Un jeton PV redonne 1 PV au héros l'ayant découvert sans dépasser 3.

Un piège permet au seigneur des monstres de placer immédiatement autant de gobelins que la valeur du piège sur des cases d'égoûts libres.

Les jetons PI sont donnés au seigneur des monstres. Leur utilisation est décrite plus loin.

PHASE DU SEIGNEUR

Le seigneur des monstres commence son tour par une invocation de monstre supplémentaire. Il va ensuite déplacer les monstres.

Chaque monstre dispose de 3 points de mouvement et d'une seule et unique attaque.

A. Invocation de Monstres

Le seigneur des monstres dispose de 6 jetons points d'invocations. Il doit former un paquet de 3, un de 2 et un

dernier paquet de 1.

Au début de son tour, le seigneur doit utiliser un de ses paquets pour invoquer un nombre de gobelins correspondant au nombre de jetons.

Durant la partie les héros vont trouver des jetons PI. Ces jetons pourront être dépensés avec un paquet pour augmenter le nombre d'invocation.

Chaque paquet joué n'est récupéré que lorsque le dernier des 3 paquets est joué.

Exemple :

Tour 1 : le paquet de 3 est joué.

Tour 2 : le paquet de 1 est joué.

Tour 3 : le paquet de 2 est joué.

Tour 4 : Le seigneur récupère ses 3 paquets et peut jouer celui qu'il désire.

Les gobelins invoqués doivent être placés sur des cases d'égoûts libres.

B. Déplacement

Chaque Gobelins dispose de 3 points de mouvement. Ils suivent les mêmes règles que les héros.

C. Combat

Chaque Gobelins dispose d'une seule et unique attaque par tour et lance un seul dé. Voir la section combat dans la phase héros pour une description du résultat du dé, de la retraite et de la riposte.

IV. Précision sur les Figurines

Chaque figurine représente un combattant équipé d'une arme spécifique. Les gobelins sont armés d'épées et d'arcs. Tandis que les héros sont équipés de bâtons, d'épées et ont tous un pouvoir spécial.

ARMES DES GOBELINS

L'épée courte est l'arme standard. Un gobelins équipé d'une épée courte ne peut attaquer qu'un héros situé sur une case adjacente.

Un arc permet au gobelins d'attaquer jusqu'à 3 cases. Il faut pour pouvoir tirer, avoir une ligne de mire. Une figurine, ou un mur bloque la ligne de mire. Tout les autres éléments du décors ne bloquent pas la ligne de mire.

ARMES ET POUVOIRS

A. Guerrier

Le guerrier est équipé d'une épée courte (voir arme gobelins).

Il peut effectuer 3 attaques durant le même tour. Son tour se termine une fois la 3ème attaque effectuée, ou une

fois un trésors ramassé.

B. Brigand

Le brigand est équipé d'une épée courte.

Il peut traverser les fenêtres comme il le ferait pour les portes. Il peut aussi les enfoncer.

C. Clerc

Le clerc est équipé d'un bâton. Il ne peut faire qu'une seule attaque par tour, sur une case adjacente.

Le clerc peut décider de ne pas se déplacer et de ne pas combattre pour redonner 1 PV à un héros. Sans dépasser la limite de 3 PV.

D. Sorcier

Le sorcier est équipé d'un bâton magique pouvant attaquer jusqu'à 3 cases en respectant les règles de combat à distance.

IV. Fin de la Partie

La partie prend fin lorsque les héros parviennent à découvrir les 2 diamants ou bien lorsque le dernier héros meurt.

La durée d'une partie étant relativement faible il peut être intéressant d'inverser les règles tout en gardant le même plateau de jeu.

