

BATTLELORE : CRÉATURES

Mise à jour des règles

Dans la mise à jour des règles concernant les Créatures de BattleLore, nous nous sommes concentrés sur les sections de règles spécifiques qui ont produit la plupart des questions des joueurs. Donc, beaucoup de ces points spécifiques vous seront plus familiers. Ils ont été rationalisés pour plus d'équilibre et de clarté et augmenter ainsi le gameplay.

Bienvenue dans la mise à jour de Créatures et bon jeu !

Dans BattleLore, les Créatures monstrueuses ne sont pas simplement une invention de votre imagination. Ces bêtes puissantes sont réelles et incroyablement dangereuses. Heureusement, elles sont aussi très rares.

Sur le champ de bataille, une Créature est représentée par une figurine unique et possède une forme de bannière distinctive. Pour tous les aspects du jeu, on considère cette figurine unique comme une unité à part entière.



Les créatures se déplacent et combattent comme spécifié sur leur cartes résumés. Comme avec les autres unités, les Créatures ne peuvent pas se déplacer sur ou à travers des hexagones occupés par d'autres unités amies ou ennemis.

Une Créature bloque la ligne de vue, mais n'est pas considérée comme une unité de cavalerie ou d'infanterie. Ainsi, une carte Commandement tactique ou une carte arcane qui s'applique spécifiquement à une unité de cavalerie ou d'infanterie ne peut pas être appliquée à une Créature. Par exemple, une Créature ne peut pas participer à une Charge de cavalerie.

I. Activation d'une créature hors zone

Les créatures sont des unités très spéciales. En plus d'être plus résistantes aux attaques (voir « Coup critique » ci-dessous), elles peuvent aussi agir selon la volonté de leur maître.

En jouant une carte commandement de zone, vous pouvez activer une Créature située dans une zone différente de celles déclarées sur la carte, simplement en payant immédiatement 3 pions arcane de votre réserve de pion. Pour tout ce qui concerne les pions arcane et comment en gagner, reportez vous p.54 (Chapitre 8 – l'arcane) du manuel du joueur.

Une Créature ainsi activée comptera pour 1 unité dans le compte total d'unités activées par la carte pour ce tour, mais elle sera activée « hors zone ».

Cependant, une créature ne peut être activée par une carte tactique. Sauf bien sûr, la carte arcane de guerre.



En dépensant 3 pions arcane, le joueur envoie son Araignée Géante sur une patrouille, avec son unité d'Aile Gauche.

II. Mort d'une Créature - Coups Critiques

Les créatures sont beaucoup plus résistantes aux blessures infligées durant les combats. Elles sont éliminées seulement quand elles subissent un Coup Critique (Le Troll et L'Hydre suivent d'autres règles). Une créature qui reçoit un ou plusieurs coups touchés, doit faire un jet de dé de coup critique.

Après l'attaque contre une Créature, une unité qui a obtenue un ou plusieurs casque de la couleur de la bannière de la créature ou un ou plusieurs avantage offensif (si l'arme de l'unité attaquante en est dotée), met de côté ces dés pour la préparation du jet de dé de coup critique. Les autres résultats sont ignorés (à moins qu'une carte arcane ou autre ne stipule le contraire).

Lancez ces dés une deuxième fois. Un Coup Critique est obtenu si et seulement si un dé ou plus de ce deuxième jet correspond à un casque de la couleur de bannière de la Créature. Tous les autres résultats sont ignorés.

Quand la Créature reçoit un Coup Critique, elle meurt immédiatement. Enlevez-la du champ de bataille et placez-la sur le tableau de victoire de l'adversaire. Si aucun casque de couleur de la bannière de la Créature n'est obtenu lors du jet de coup critique, la créature survit.

V.

Une unité qui élimine une Créature gagne un pion arcane pris dans la réserve commune pour récompenser son acte héroïque. Placez ce pion dans l'hexagone de l'unité qui a accompli cet acte de bravoure. Si l'unité se déplace, le pion suit l'unité.



Les flèches des archers manquent leur cibles



Mais les lourdes épées de la cavalerie l'élimine

L'unité peut dépenser ce pion arcane et le remettre dans la réserve commune de la façon suivante :

- pour se déplacer d'un hexagone supplémentaire (en avançant ou en reculant),
- pour jeter un dé supplémentaire lors d'un combat,
- pour ignorer 1 drapeau de retraite.

Un jet de dé de coup critique est effectué dès que la créature subit des coups touchés. Peu importe la manière dont on a été généré les coups touchés. Par exemple, une Créature doit faire un jet de coup critique après des coups touchés générés par l'utilisation d'une carte arcane, ou quand une créature ne peut achever complètement un mouvement de retraite qu'elle doit effectuer.

III. Morale et soutien

Les créatures ne sont pas si facilement impressionnées par le fracas de la bataille et doivent toujours ignorer un drapeau de retraite obtenu contre elles. Elles ne reculent jamais, même quand une retraite semble préférable.

Les créatures apportent du soutien aux unités amies adjacentes, mais ne peuvent jamais en recevoir.

Contrairement aux unités normales qui peuvent devenir intrépide² ou plus, une créature ne peut dépasser le stade intrépide¹. Elles sont donc toujours considérées comme intrépides.

IV. Retraite et Piétinement

Une créature qui doit effectuer une retraite reculera de deux hexagones par drapeau qu'elle ne peut ignorer (à moins que la carte résumée de la créature ne stipule autre chose).

Si jamais une Créature ne peut pas reculer du total d'hexagone exigé par la retraite (soit à cause de terrains infranchissables, d'unité, du bord du plateau de jeu etc...), la Créature reçoit 1 coup touché par hexagone de retraite non effectués.

La créature subit alors un jet de coup critique, jetant un dé par case de retraite non effectuée. Si un casque de couleur est obtenu, la Créature meurt immédiatement.



Le casque Vert et l'avantage offensif sont des coups touchés pour l'Araignée. On rejette les deux dés pour le jet de Coup Critique, qui échoue. L'araignée survit! Maintenant les résultats des drapeaux sont appliqués et la retraite est effectuée. Le premier drapeau est ignoré et le second fait reculer l'Araignée de deux hexagones.

Quand deux unités amies ou ennemies ou une combinaison d'unité et d'obstacle, bloquent la retraite d'une Créature, chaque unité placée dans le chemin de retraite de la Créature peut être piétinée. D'abord, la Créature doit subir le jet de coup critique et, si elle survit, chaque unité bloquant le chemin de retraite de la Créature prend 1 coup touché. Peu importe le nombre d'hexagone que la créature aurait du encore parcourir.



L'Araignée ignore un drapeau, mais ne peut pas achever son mouvement de retraite de 2 hexagones



Elle prend deux coups touchés pour n'avoir pu achever sa retraite et subit un jet de Coup Critique de 2 dés. Un casque vert est obtenu, l'araignée est éliminée.

Exemple en cas de retraite bloquée par des unités :



L'araignée subit un jet de Coup Critique de 1 dé, elle ignore 1 drapeau et devra reculer de deux hexagones.



Le jet de coup critique est un échec. Le chemin de retraite de l'Araignée est bloqué, elle devra lancer 1 dé pour chaque hexagone de retraite non effectué.



On lance deux dés pour la retraite. Tout est manqué et le jet de coup critique n'a pas lieu d'être. L'Araignée survit et donc piétine les unités bloquant son chemin de retraite, causant un coup touché à chaque unité.



Le résultat final est que chaque unité perd 1 figurine. Cependant, si la Créature avait été tuée par le coup Critique, les troupes bloquant son chemin n'auraient pas perdu de figurines.

V. Pouvoirs Spéciaux

La plupart des Créatures ont des pouvoirs spéciaux ou des attaques uniques qu'elles peuvent effectuer pendant une bataille. Les pouvoirs spéciaux d'une Créature sont décrits sur sa carte résumé, avec les conditions requises pour invoquer ces pouvoirs. Sont inscrit également le nombre de pion arcane nécessaires pour le déclenchement de ce pouvoir pendant la bataille.

Aussitôt qu'une Créature remplit les conditions pour effectuer son pouvoir, il sera lancé. Donc, si une Créature a la chance de réunir assez de pions arcane au cours d'une bataille, elle doit immédiatement déclencher son pouvoir spécial. Le déclenchement du pouvoir spécial d'une Créature n'est pas facultatif et il est déclenché immédiatement dès que le résultat des jets de dés apporte le nombre de pion arcane nécessaire.

L'arcane gagné par une créature ne peut donc être placé dans la réserve du joueur (dans le gobelet) ni être conservé par la créature pour l'utiliser ultérieurement.

IV. Anatomie d'une Carte Résumé de Créature

Chaque Créature a sa propre carte résumé, décrivant ses caractéristiques et ses pouvoirs spéciaux. La carte résumé d'une Créature comporte les informations suivantes :

- Nom de la Créature et Illustration
- Niveau de la Créature (en haut à gauche) (quand rien n'est indiqué, la créature est de niveau 1)
- Couleur de Bannière de la Créature (image de bannière en bas à droite)
- Mouvement
- Retraite - le nombre d'hexagone à parcourir pour chaque drapeau comptant.
- Attaque / Arme

- Dégâts - les dégâts standard de la Créature (nombre de dés à lancer). En générale c'est le nombre de dés dicté par la couleur de Bannière de la Créature, comme pour les troupes vertes bleues ou rouges standard.
- Avantage offensif (si elle en possède un).
- Pouvoirs Spéciaux et Capacités Uniques - les pouvoirs spéciaux des Créatures sont classés par ordre croissant de pions arcane à posséder.

Liste des Créatures sorties à ce jour (2010) :

Jeu de base :

- Araignée Géante

Créatures Promotionnelles :

- Géant des Collines
- Élémentaire de Terre

Créature Seule :

- Troll

Extension Créature :

- Géant des Forêts
- Élémentaire de Pierre
- Hyde
- Araignée Bleue (carte uniquement)

Extension Dragon :

- Wyvern des Bois
- Drake de Glace
- Dragon de Feu
- Troll (carte uniquement)

Crédits :

Traduction : Marabout Shepard

Relecture : CBP & Adrezo

Mise en page : Adrezo

Liens Web :

Site Officiel :

<http://www.edgeent.com>

Site de la Fédération Française :

<http://ffbattlelore.free.fr>

Fabriquer un BattleLore en 3D :

<http://shepard-le-gueux.over-blog.com>

