



EPIC™

BATTLELORE

BATAILLES
ÉPIQUES





Batailles Épiques

Cette extension offre aux joueurs aguerris l'opportunité de mettre en scène des batailles à grande échelle, en combinant plusieurs plateaux de jeu pour former un champ de bataille gigantesque.

Reconnaissant que tous les joueurs ne possèdent pas nécessairement deux copies du jeu, nous avons soigneusement conçu les cinq premières aventures épiques en ligne qui accompagnent ce livret, de sorte qu'elles puissent toutes être jouées en utilisant une seule boîte de BattleLore, avec les bannières, figurines et cartes que celle-ci contient.

Tout ce dont vous aurez besoin est d'un (ou de plusieurs) partenaire(s) de jeu, d'un deuxième plateau de jeu, et de quelques pièces ou marqueurs de petite taille, qui serviront de pions d'Arcane supplémentaires.

Matériel

Cette extension *Batailles épiques* contient:

- Un plateau de jeu de BattleLore supplémentaire
- 19 pions d'Arcane supplémentaires
- 36 pions Alliance recto-verso utilisables par les deux camps
- 4 pions Tour de jeu, utilisables par les deux camps
- 7 aventures épiques

Le plateau de jeu et les pions Arcane sont utilisés dans toutes les aventures épiques. Les pions Alliance et les pions Tour de jeu ne sont utilisés que dans les aventures exploitant la variante *Fragiles Alliances* décrite dans l'Annexe 2.



BATAILLES ÉPIQUES

Un Champ de Bataille Épique

Les aventures épiques se déroulent sur deux plateaux et non un. Chaque plateau est retourné et pivoté d'un quart de tour pour former un champ de bataille géant de 13 cases sur 17. Comme toujours, le plateau reste divisé en trois Zones - Flanc gauche, Centre et Flanc droit.

Un plus grand nombre de joueurs

Le format plus grand des aventures épiques permet de rassembler jusqu'à six joueurs autour d'une partie de combat de masse à grande échelle.

A six, chaque camp est composé de trois joueurs - un Seigneur de Guerre, qui est généralement assis au Centre, et deux Maréchaux, un sur chaque Flanc du champ de bataille.

Le Seigneur de Guerre décide des cartes de Commandement et/ou d'Arcane qui sont jouées par son camp; il lui est néanmoins recommandé, et souvent judicieux, de discuter de ses choix avec ses Maréchaux au préalable, comme dans un véritable conseil de guerre.

Le Seigneur de Guerre commande également toutes les unités situées au Centre du plateau de jeu, tandis que ses Maréchaux sont respectivement chargés du commandement des unités situées dans leurs Flancs respectifs. C'est le joueur contrôlant une unité qui se charge de lui donner les ordres, de la déplacer, et de la faire combattre si nécessaire.

Si une unité contrôlée par un joueur traverse la ligne pointillée séparant deux Zones du plateau durant un tour de jeu, c'est le joueur qui a activé l'unité en début de tour qui en garde le contrôle jusqu'à la fin de ce tour. Au tour suivant, c'est le joueur contrôlant la Zone dans laquelle se trouve désormais cette unité qui en assume le commandement.

Dans les parties rassemblant moins de trois joueurs dans un camp, le Seigneur de Guerre assume aussi la responsabilité des unités situées sur les Flancs dépourvus de Maréchaux.

Une mise en place épique

Choisissez une aventure épique et suivez les instructions de mise en place des pages 8 et 9 du *Manuel du Joueur de BattleLore*. Dans la plupart des aventures épiques, chaque camp a également un Conseil de Guerre, qu'il vous faudra aussi établir, en suivant les règles de mise en place propres aux Conseils de Guerre (chapitres 8 et 9 du *Manuel du Joueur*).



CHAMP DE BATAILLE ÉPIQUE

Si l'aventure épique que vous avez prévue de jouer est une aventure fantastique, regroupez dans un seul grand puits d'Arcane les 19 pions de cette extension et ceux d'une boîte de BattleLore.

Un seul jeu de 60 cartes Commandement est mis en jeu.

Pendant la mise en place, vous devez aussi prendre un pupitre à carte à chaque camp, et les assembler pour former un pupitre épique. Placez ce pupitre épique à côté du champ de bataille, près de la pioche des cartes Commandement.



Batailles Épiques



Avant de démarrer l'aventure à proprement parler, il vous faudra tirer trois cartes de Commandement de la pioche et les placer, face visible aux deux joueurs, sur le pupitre épique. Ces cartes doivent être facilement accessibles aux deux joueurs.

Durant toute la partie, ces trois cartes - et les cartes qui viendront les remplacer, une fois celles-ci piochées ou défaussées - représentent les tactiques et manœuvres sur le terrain propres à ce champ de bataille, et sont disponibles pour les deux camps.

Chaque camp conserve ses pupitres de cartes restant, qui lui serviront, comme dans une aventure normale, à placer les cartes Commandement et Arcane de son camp.

Les lieux remarquables, s'il y en a, peuvent être placés sur n'importe quelle case vide de la 4ème à la 8ème rangée en partant du côté du camp qui les contrôle.

TOUR DE JEU ÉPIQUE - Modifications

Durant chacune de ses phases de Commandement, lors de son tour, un camp peut soit :

- **Jouer jusqu'à deux cartes Zone**

Si deux cartes Zone sont choisies et jouées, l'une d'entre elles doit être prise dans les trois cartes de Commandement visibles sur le pupitre épique, et l'autre parmi les cartes de Commandement en possession de son camp, sur son propre pupitre.

Si une seule carte Commandement est jouée, elle peut être prise soit sur le pupitre épique, soit parmi les cartes Commandement du camp concerné.

OU

- **Jouer une seule carte Tactique**, qui peut provenir soit du pupitre épique, soit des cartes Commandement du camp concerné.

Les cartes d'Arcane sont jouées comme d'habitude, seules ou en combinaison avec des cartes de Commandement, en fonction des indications de la phase de tour de jeu de la carte d'Arcane jouée.

Dans les aventures épiques, le camp possédant le plus grand nombre d'unités à bannière verte sur le terrain au début de la bataille prend l'initiative et entame la partie.

En aucun cas, un camp ne peut jouer une autre combinaison de cartes Commandement pendant son tour (par exemple, vous ne pouvez pas jouer une carte Zone et une carte Tactique pendant le même tour ; et vous ne pouvez pas non plus jouer deux cartes Tactique ; ni une carte Arcane à la place d'une carte Commandement et une autre carte Commandement).

Compléter le pupitre épique

Au début de chaque tour de jeu, il doit toujours y avoir exactement trois cartes de Commandement visibles des deux camps, sur le pupitre épique.

Une fois qu'un camp a fini son tour, puis défaussé les cartes qu'il a jouées et enfin pioché les cartes Commandement (et éventuellement Arcane) nécessaires pour compléter son pupitre, le pupitre épique doit être lui aussi complété, si nécessaire.

Il n'y a généralement qu'une seule carte en moins, s'il en manque. Piochez la carte sur le dessus du paquet Commandement, et placez-la à côté des autres cartes du pupitre épique, face visible pour les deux camps.

Quand un camp choisit de jouer une carte Tactique du pupitre épique, il ne pioche pas de carte Commandement pour son propre pupitre à la fin de son tour. Seule la carte du pupitre épique est remplacée dans ce cas.

Quand vous tirez une nouvelle carte Commandement pour le pupitre épique, si les trois cartes du pupitre sont des cartes Tactiques, défaussez-les toutes et piochez trois nouvelles cartes Commandement. Le pupitre épique, une fois complété, doit toujours présenter au moins une carte Zone.

Si le paquet de cartes Commandement est épuisé, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Égal au Commandement

Dans les aventures épiques, quand une carte Zone ou Tactique active un nombre d'unités Égal au Commandement, les cartes Commandement situées sur le pupitre épique ne comptent pas dans ce total. Seul le nombre de cartes Commandement détenues par un camp comptent pour déterminer la valeur Égal au Commandement de ce camp.

Jouer deux cartes Zone

Quand un camp joue deux cartes Zone, les activations des deux cartes Zone sont effectuées. Parmi les exemples de combinaison de cartes Zone, on peut par exemple avoir :

- Attaque sur le Flanc gauche et Patrouille sur le Flanc droit, pour activer 3 unités sur le Flanc gauche et activer 2 unités sur le Flanc droit.
- En avant et En marche, pour activer 3 unités sur le Flanc gauche, 3 unités au Centre et 3 unités sur le Flanc droit.
- Percée au centre et En marche, pour activer au Centre autant d'unités que le nombre de cartes Commandement plus une, et une unité sur chaque Flanc.



- Percée au Centre et Percée sur le Flanc droit, pour activer autant d'unités que le nombre de cartes Commandement au Centre, et autant sur le Flanc droit.



- Patrouille au Centre et Attaque au Centre, pour activer 5 unités au Centre.



- Éclaireur au Centre et Attaque sur le Flanc gauche, pour activer 1 unité au Centre et 3 unités sur le Flanc gauche. De plus, en piochant une nouvelle carte Commandement pour votre pupitre, vous en piochez 2, vous en choisissez une et vous défaussez l'autre.



- Éclaireur au Centre et Éclaireur sur le Flanc gauche, pour activer 1 unité au Centre et 1 unité sur le Flanc gauche. De plus, en piochant une nouvelle carte Commandement pour votre pupitre, vous en piochez 2, vous en choisissez une et vous défaussez l'autre. Votre action de reconnaissance n'est pas doublée : vous ne pouvez piocher que deux cartes, même si vous avez joué 2 cartes Éclaireur (et l'effet ne s'applique pas pour les cartes du pupitre épique).



Jouer une carte Tactique

Les trois cartes Tactique suivantes sont légèrement modifiées lors des aventures épiques :

- **Arcane de Guerre** : Les unités activées combattent à +2d pour le reste du tour. Lorsque les pioches de Commandement et d'Arcane sont re-mêlées, une fois la carte jouée, les cartes de Commandement





Batailles Épiques

situées sur le pupitre épique restent où elles sont et ne sont pas mélangées.

- **Contre-Attaque** : Quand vous contrez une carte Zone du camp adverse, une seule des deux cartes Zone est contrée. Vous devez donc préciser laquelle.
- **Ordres Directs** : En plus de l'unité activée par la carte, vous pouvez aussi activer un nombre d'unités égal au niveau du Commandant dans votre Conseil de Guerre. Toutes les unités activées combattent à +1d pour le reste du tour.



Un Commandant de niveau 1 active ainsi 2 unités en jouant une carte Ordres directs, un Commandant de niveau 2 en active 3 et un Commandant de niveau 3 en active 4.

Jouer avec l'Arcane et les cartes Arcane

Dans les aventures épiques, l'étendue du champ de bataille est si grande que les pions Arcane sont gagnés uniquement dans les combats de Mêlée (y compris le Bout portant), mais jamais dans les combats à distance.

Les deux cartes Arcane suivantes sont également modifiées pour les parties épiques :

- **Ordres Factices du Brigand** – Si votre adversaire a joué deux cartes Zone, une venant du pupitre épique et une venant de son propre pupitre, ou bien une seule carte Commandement venant du pupitre épique, il doit remettre la carte Commandement qu'il a prise du pupitre épique. Choisissez ensuite une nouvelle carte Commandement pour lui, parmi les cartes Commandement de son propre



pupitre. Si c'est une carte Zone, il peut alors aussi choisir de jouer une carte Zone du pupitre épique (quitte, s'il le veut, à choisir de nouveau la carte qu'il avait précédemment prise comme carte Zone sur le pupitre épique).

- **Assaut Général du Guerrier** – Quand cette carte est jouée, le joueur actif ne gagne aucun pion Arcane pendant les combats de ce tour.



Conditions de Victoire épique

Dans les aventures épiques, le nombre de bannières de Victoire requis est généralement de 7. Le camp vainqueur doit de plus avoir au moins deux bannières de victoire de plus que son adversaire (par exemple 7 à 5, 8 à 6, etc.) pour remporter une victoire décisive. Sinon, la partie continue jusqu'à ce qu'un camp obtienne une victoire mineure en remportant sa 9ème bannière de victoire.



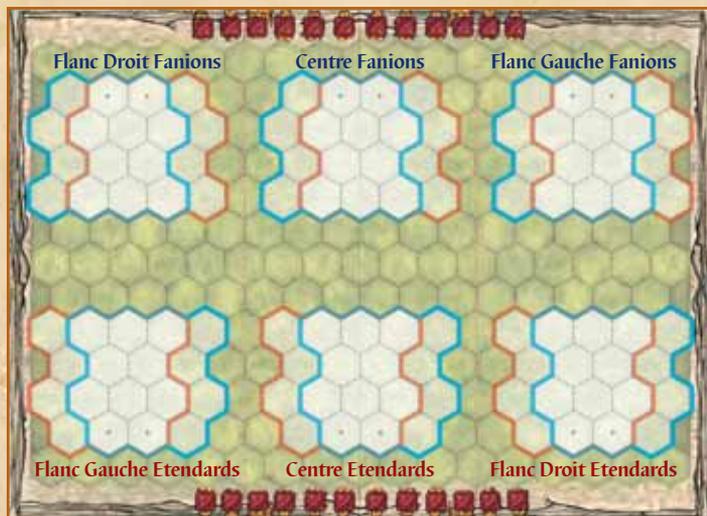
Annexe I

Utiliser *Aux Armes !* dans les batailles épiques

Si vous souhaitez utiliser les cartes Déploiement et Spécialiste de l'extension *Aux Armes !* dans les batailles épiques, vous devez modifier les règles de déploiement comme suit :

- Dans les Batailles épiques, la ligne de base de chaque camp, celle où sont notamment déployées les unités de réserve qui ne peuvent être déployées ailleurs, est *la seconde rangée d'hexagones de chaque camp* et non la première. Aucune unité ne peut être déployée dans la première rangée d'hexagones de chaque camp.
- Chaque joueur pioche cinq cartes Déploiement pour ses corps d'armée et non quatre.
- La cinquième carte de chaque camp représente les **éclaireurs**. Elle est déployée en premier, et toutes ses unités sont placées sur des cases libres, au choix du joueur, sur la cinquième rangée d'hexagones en partant du bord du plateau de jeu. Comme pour les autres cartes Déploiement, s'il n'y a aucune case libre, les unités doivent être déployées sur des cases libres de la ligne de base du joueur (c'est à dire, ici, la seconde rangée en partant du bord).
- Les corps d'armée du joueur et sa réserve sont ensuite déployés normalement. Cependant, contrairement aux règles classiques

Déploiement Epique



pour 2 joueurs, toutes les unités figurant sur la carte de réserve d'un joueur peuvent être, si cela est possible, déployées sur sa ligne de base.

- Lorsqu'il déploie ses corps d'armée sur les trois sections du champ de bataille, le joueur doit aligner ses trois cartes Déploiement avec soit les trois zones bleues, soit les trois zones rouges, indiquées sur le schéma ci-dessous.
- Si certaines des unités de l'un de vos corps d'armée devraient être placées dans une case déjà occupée par une unité de vos éclaireurs, vous devez les déployer à la place sur des cases libres de votre ligne de base. Chaque unité de réserve doit aussi être placée sur cette ligne de base, à moins que vous ne renonciez à cette unité.

Si vous souhaitez utiliser l'extension *Aux Armes !* dans les batailles épiques avec la variante des *Fragiles Alliances*, vous devez modifier les règles de déploiement comme suit :

- Chaque joueur choisit un set de 7 cartes Déploiement de son camp, et pioche trois d'entre elles.
- Ces cartes forment l'avant garde, le corps de bataille et l'arrière garde de l'armée du joueur. Les joueurs ne déploient ni éclaireurs, ni corps de réserve dans cette variante.
- Dans chaque camp, les joueurs choisissent (ou tirent au sort) une couleur chacun. Un joueur déploiera ses corps d'armée dans les zones rouges du schéma ci-dessus, son allié dans les zones bleues.
- Si des unités des deux joueurs devraient être placées dans la même case, la priorité va au joueur dont la carte porte le numéro le plus faible, ou en cas d'égalité celui dont la carte porte la première lettre dans l'ordre alphabétique. Son allié doit à la place déployer son unité sur case libre de la ligne de base de cette section (2ème rangée de cases à partir du bord du plateau de jeu).
- Chaque joueur peut jouer 2 cartes Spécialiste de son choix.



- Les joueurs alliés ne peuvent en aucun cas se consulter, ni durant l'attribution des cartes Déploiement à leurs corps d'armées, ni durant le choix des cartes Spécialiste ou la constitution du Conseil de Guerre.

Annexe II

Fragiles Alliances – Variante pour 4 joueurs

Dans cette variante pour Batailles épiques, chaque camp réunit deux joueurs alliés – jusqu'à un certain point !

Les joueurs d'un même camp utilisent le même type de bannières, mais chacun contrôle ses propres unités. Pour distinguer leurs troupes, un joueur de chaque camp place à côté de chacune de ses unités un pion Alliance. Les unités portant le même type de bannière mais sans pions Alliance constituent donc l'armée de son allié.

Chaque joueur contrôle donc ses propres unités sur le champ de bataille, et constitue en outre son propre Conseil de Guerre (Un Conseil de Guerre de niveau 6 constitué librement, sauf indication contraire du scénario de l'aventure). Chaque camp dispose donc de deux conseils de guerre indépendants, un pour chaque joueur.

Comme dans le jeu classique à 2 joueurs, le conseil de guerre d'un joueur détermine le nombre de cartes de Commandement, de cartes Arcane et de pions Arcane dont il dispose en début de jeu et dans la suite de la partie.

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit également un pion Tour de jeu, selon la procédure suivante :

Le joueur contrôlant le plus d'unités à bannières vertes dans le camp ayant le plus d'unités à bannières vertes sur le champ de bataille, prend le pion n°1, et son allié le pion n°3. Le joueur contrôlant le plus d'unités à bannières vertes dans le camp adverse prend le pion n°2, et son allié le pion n°4. Les égalités sont tranchées en faveur du joueur obtenant le plus de casques verts en lançant 6 dés.

La partie se déroule ensuite comme dans une bataille épique normale, avec les modifications suivantes :

- Les camps jouent à tour de rôle, en commençant par le joueur ayant le pion n°1, suivi de son adversaire ayant le pion n°2, puis de son allié au pion n°3, puis son second adversaire au pion n°4. Après avoir joué, le joueur qui termine son tour pose son pion Tour de jeu à côté du plateau de jeu, et ne le reprendra que lorsque tous les joueurs auront joué leur tour et placé de même leur pion à côté du plateau de jeu.
- Un joueur ne peut normalement, durant son tour de jeu, activer que ses propres unités. Un joueur peut activer une unité de son allié au lieu d'une des siennes, mais il doit pour cela utiliser DEUX ordres d'activation au lieu d'un seul.
- Lorsqu'un joueur active l'une de ses unités (ou une unité de son allié), il décide seul de ses actions. Il choisit où il la déplace, quand elle combat et contre qui, etc. C'est aussi lui qui lance les dés pour cette unité, et qui reçoit éventuellement les bannières de victoire qu'elle remporte.
- Toutes les ripostes sont de la seule responsabilité du joueur qui contrôle l'unité qui riposte. Cela signifie que, durant le tour du joueur n°1, les joueurs n°2 et n°4 peuvent tous deux être amenés à lancer les dés de combat si leurs unités sont attaquées et peuvent riposter.
- Seul de son camp, le joueur actif peut jouer une carte Arcane. En revanche, ses deux adversaires peuvent jouer une carte

Arcane en réaction. Chaque camp ne peut cependant jouer, en tout, qu'une seule carte Arcane par tour.

- A la fin de son tour, le joueur actif pioche de nouvelles Commandements et Arcane, et/ou des pions Arcane, comme dans le jeu classique. Ces cartes et pions ne peuvent en aucun cas être partagés avec le joueur allié.
- La bataille se termine à la fin de la série de tours durant laquelle un camp, pris collectivement, remporte sa huitième bannière de victoire. Ainsi, si le joueur n°1 remporte la 8ème bannière de son camp, la partie se termine après que les joueurs n°2, 3 et 4 ont joué à leur tour, permettant éventuellement aux joueurs n°2 et 4, dans un dernier sursaut d'héroïsme, de renverser la situation en leur faveur.
- Le camp vainqueur est celui qui a remporté le plus de bannières de victoire à l'issue de la bataille. Dans ce camp, le vainqueur ultime est celui des deux alliés ayant remporté le plus grand nombre de bannières.

Les précisions suivantes s'ajoutent aux quelques changements apportés aux effets des cartes par les règles des Batailles épiques, aux p. 5 et 6 :

- Pluie de flèches active *toutes* les unités équipées d'armes à distance de votre camp, c'est à dire les vôtres et celles de votre allié. Elles sont toutes soumises aux restrictions de combat indiquées par la carte – pas de mouvement et pas de tir à bout portant.
- Lorsque le joueur actif joue une carte Arcane affectant son adversaire (comme Pick Pocket pour le Brigand, Reflux d'Arcane pour le sorcier, etc), il peut la jouer sur l'un ou l'autre de ses adversaires, selon son choix.



- Lorsque le joueur actif joue une carte Arcane qui, dans une partie à 2 joueurs, affecterait ses propres unités, il peut à la place décider d'affecter des unités de son allié, mais en payant pour cela un pion Arcane pour chaque unité allié qu'il décide d'affecter à la place de l'une des siennes. Ainsi, par exemple, soigner une unité allié coûte un pion Arcane supplémentaire, et cacher deux unités alliées dans l'ombre coûte deux pions Arcane supplémentaires.

Annexe III

Aventures épiques



Les cinq premières aventures épiques ont été conçues pour pouvoir être jouées avec une seule boîte de BattleLore, ainsi que cette extension.

Les deux aventures épiques suivantes, *Logroño* et *La Route de Najera*, ont été conçues pour être jouées avec la règles des *Fragiles Alliances*, et nécessitent deux boîtes de base de BattleLore.

