

LA GUERRE DE CENT ANS

Bienvenue à tous parmi les cranequiniers et hallebardiers
de la Guerre de Cent Ans!

Cette extension introduit trois nouveaux types d'unités, ainsi qu'une nouvelle figurine pouvant être intégrée aux armées françaises et anglaises :

- Quatre unités de cranequiniers à bannière bleue
- Deux unités de piquiers à bannière bleue
- Une unité de hallebardiers à bannière rouge
- Quatre figurines de sonneurs de cor

Cette extension comprend suffisamment de bannières pour pouvoir placer toutes ces unités dans l'un ou l'autre camp – fanions ou étendards -, ainsi que les cartes spécialistes permettant de déployer ces unités dans le cadre du système de déploiement de *Aux Armes !*, et quatre nouvelles aventures médiévales prêtes à jouer. Elle comprend également une nouvelle version de la bataille d'Azincourt pour jouer en mode épique, ainsi que des règles permettant d'adapter le système d'Arcane aux aventures médiévales, c'est à dire historiques.

Quelques mots sur les nouvelles unités

Comme toutes les unités d'infanterie françaises et anglaises, les nouvelles unités présentées dans ce livret se conforment aux restrictions de déplacement et de combat correspondant à leur couleur de bannière, comme indiqué sur le tableau de la p.16 du Manuel du joueur de Battlelore.

Cranequiniers

4 unités
de 4 cranequiniers
chacune



1 carte résumé Cranequin



2 cartes spécialiste Cranequiniers

Permettant à un vulgaire fantassin de démonter aisément un Chevalier, le cranequin, ou arbalète lourde, fut souvent considéré comme une arme déloyale. Les batailles de Crécy, Poitiers et Azincourt ont pourtant montré que le bon vieil arc long anglais était largement aussi efficace.

Piquiers

2 unités de 4 Piquiers
chacune



1 carte spécialiste Piquiers



1 carte résumé Pique



Que ce soit dans les mains d'une foule désordonnée en formation de « hérisson », ou dans celles d'une troupe bien entraînée, les piques sont des armes dévastatrices qui peuvent enfoncer et renverser n'importe quel ennemi – du moins tant que les piquiers tiennent bon sur leurs jambes.

Hallebardiers

1 unité de 4 hallebardiers



1 carte spécialiste Hallebardiers



1 carte résumé Hallebarde



Parfois considérée comme l'équivalent médiéval de l'ouvre boîte, la hallebarde est munie d'un gigantesque crochet qui permettait de désarçonner un chevalier tout en éventrant sa monture.

Sonneurs de cor

4 figurines



2 cartes spécialiste Sonneurs de cor



1 carte résumé Cor

Les sonneurs de cor sont des figurines particulières, et ne peuvent pas à eux seuls constituer une unité. Au lieu de cela, un Sonneur de cor solitaire peut être intégré à une unité préexistante, en lieu et place d'une figurine normale de cette unité.

Un Sonneur de cor n'est jamais porteur de bannière. En cas de perte, c'est le joueur qui contrôle l'unité qui choisit la figurine à retirer. Le porte bannière doit toujours être la dernière figurine retirée d'une unité. Il s'en suit que le Sonneur de cor sera généralement l'avant-dernière figurine retirée d'une unité. Lorsque le Sonneur de cor est retiré, l'unité ne bénéficie plus de son pouvoir.

Sauf indication contraire dans les règles de l'aventure,

il ne peut y avoir qu'un seul sonneur de cor dans chaque unité d'infanterie. Il remplace toujours l'une des figurines normales de l'unité, il ne s'y ajoute pas. La présence d'un Sonneur de cor dans une unité lui permet d'appeler à la rescousse une unité amie voisine pour combattre ensemble en mêlée un ennemi commun. Pour ce faire, il est nécessaire que les deux unités soient activées durant la phase de commandement, et que l'unité appelée en renfort soit adjacente à la fois à l'unité du Sonneur de cor et à l'unité ennemie attaquée en Mêlée.

Les dés de combat des deux unités sont ajoutés et lancés simultanément, comme un seul lancer de dé, au lieu d'être traités comme deux attaques distinctes.

L'unité du Sonneur de cor est considérée comme étant l'unité attaquante. Toute réaction de l'unité adverse, par exemple une riposte, affecte donc l'unité du Sonneur de cor. L'unité appelée à la rescousse ne peut non plus bénéficier d'aucun avantage ou action supplémentaire dans le combat (avantage offensif, poursuite ou attaque supplémentaire...), ces derniers ne concernant que l'unité du Sonneur de cor. Pour résumer, la seule participation effective au combat de l'unité appelée à la rescousse consiste à augmenter le nombre de dés lancés contre l'ennemi commun.

Lorsqu'une unité avec un Sonneur de cor appelle une unité amie à la rescousse pour attaquer ensemble une unité ennemie se trouvant sur un terrain qui limite le nombre de dés lancés contre elle, cette restriction s'applique individuellement à chacune des deux unités attaquantes. Ainsi, par exemple, deux unités d'infanterie à bannières bleues attaquant une unité ennemie retranchée dans une case de forêt adjacente lanceront en tout 4 dés de combat (3 ramenés à 2 + 3 ramenés à 2).

Les cartes de commandement et les cartes Arcane qui augmentent le nombre de dés lancés en Mêlée peuvent affecter l'une des deux unités attaquantes, ou les deux, et leur effet s'ajoute au total de dés des deux unités.

Arcanes médiévales Utiliser le système d'Arcane dans les aventures médiévales

Afin d'enrichir quelque peu l'atmosphère des batailles de la Guerre de Cent Ans, comme celles figurant dans ce livret, nous vous suggérons d'utiliser les règles d'Arcane suivantes dans vos aventures médiévales :

- Chaque camp dispose d'un Commandant, mais n'a pas de véritable conseil de guerre. Mélangez les cartes de commandement et distribuez-en aux joueurs le nombre indiqué dans les notes de l'aventure.
- Aucun camp ne dispose de cartes ou de pions Arcane en début de partie.
- Les pions Arcane sont acquis au combat selon les règles habituelles, c'est à dire en obtenant au dé un symbole Arcane qui n'est pas dépensé pour un autre usage.
- Comme dans les aventures fantastiques, la phase 5 *Fin du Tour – Piochez une carte Commandement* est modifiée comme indiqué à la p.53 du Manuel du Joueur – *Fin de Tour modifiée pour les aventures fantastiques*.
- Un joueur ne peut cependant avoir en main qu'une seule et unique carte Arcane. Il s'en suit qu'un joueur peut être amené à défausser des cartes Arcane.

- Toutes les cartes Arcane jouées sont considérées comme jouées hors-personnage. Le coût de pouvoir à payer pour jouer une carte Arcane est donc toujours augmenté de 3, et toutes les cartes sont considérées comme jouées au niveau 1.

Afin de conserver une ambiance historique, le paquet de cartes Arcane doit, en début de partie, être constitué en mélangeant les cartes suivantes :

- Toutes les cartes *C*guerrier;
- Toutes les cartes Brigand sauf les n°1 - *Pick Pocket*, n° 3- *Rebelote !*, n°7- *Ordres factices*, n°8- *Terrifiant !*, et n°15 - *Pas de ça avec moi !*;
- Les cartes Sorcier n°4 - *C*eil de faucon et n°9 - *Vitesse collective*;
- Les cartes Clerc n°3 - *B*énédition et n°4 - *Vif comme le vent*.

De cette manière, tous les effets des cartes Arcane jouées en cours de partie non seulement sembleront toujours vraisemblables, mais même parfois pourront contribuer à expliquer comment des actions héroïques ont pu entrer dans la légende.

Un mot concernant les aventures qui suivent

La Bataille de Crécy nécessite 6 unités d'Archers du côté des Anglais. Comme il n'y en a que 5 dans la boîte de base, il vous faudra remplacer l'Étendard d'une unité d'Archers Français par un Fanion pris sur l'unité d'Archers Hobgoblin du jeu de base.

- De même, pour la Bataille de Poitiers, il vous faudra remplacer un Fanion d'Infanterie Rouge Anglaise par un Étendard pris sur l'unité de Nains rouges de la boîte de base.



Copyright (c) 2007 Days of Wonder, Inc.

BATTLELORE

