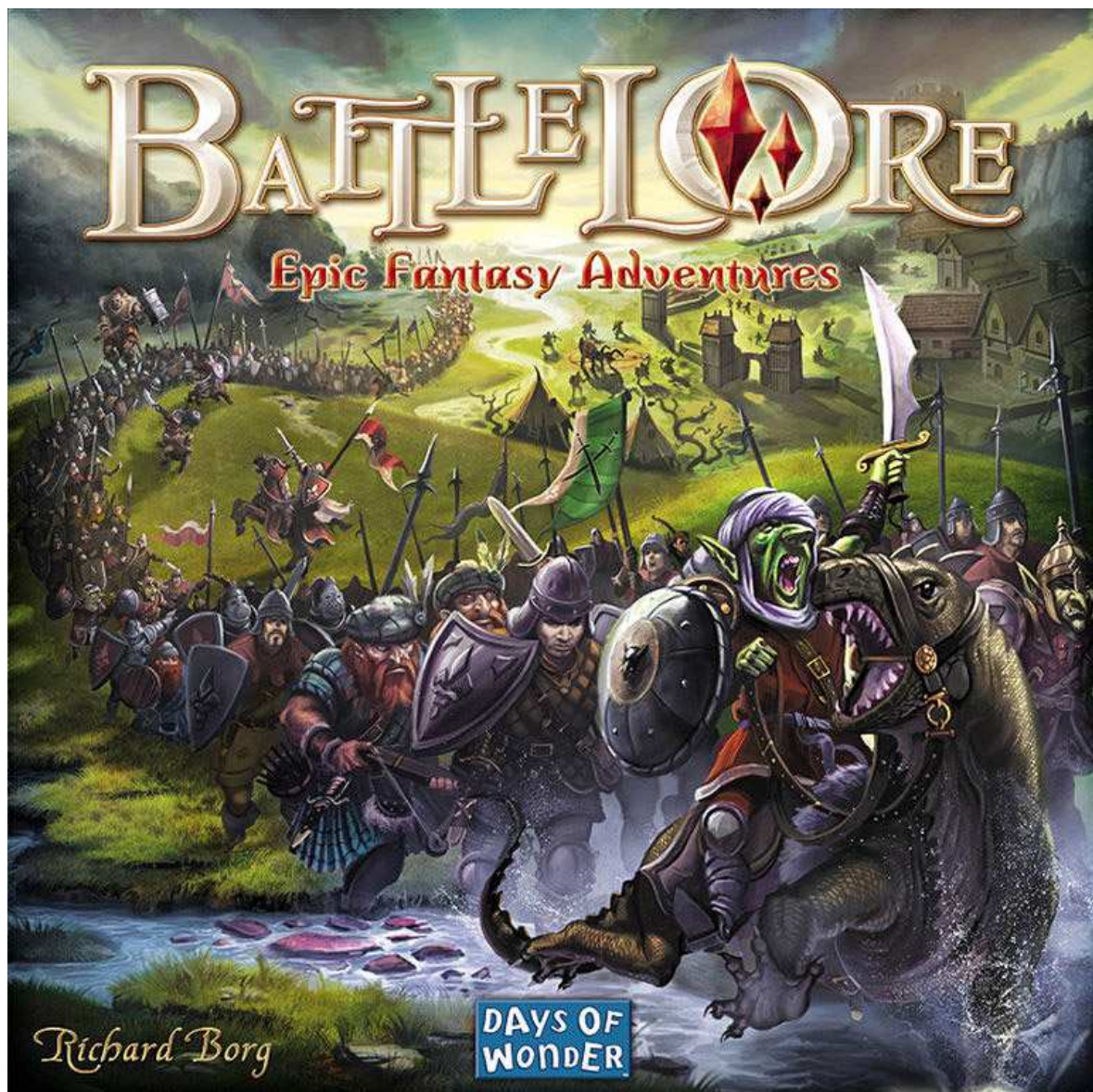


BattleLore

campagnes persistantes



par Bananutz

I. Royaume

Une zone est toujours délimitée par une ligne rouge frontalière sur la carte. A l'intérieur d'une zone, vous pouvez ériger une cité et deux villes moins importantes. Ceci forme un royaume complet. Tant que vous avez une cité votre royaume peut se défendre ou attaquer en alignant son armée. Lorsqu'un adversaire attaque et prends votre cité, vous perdez votre royaume.

Une ville produit des points de construction qui vous permettront de recruter des détachements pour votre armée principale de votre royaume. A savoir que les villes du royaume A ne produisent des points que pour le royaume A et non les autres.

Voici un tableau récapitulant les coûts d'unités:

- 20-1 cavalerie rouge
- 15-1 cavalerie bleu
- 12-1 cavalerie verte
- 18-1 infanterie rouge
- 13-1 infanterie bleu
- 10-1 infanterie verte
- 12-1 infanterie d'archets
- 14-1 infanterie d'arbalétriers



Au début de la campagne, chaque joueur débute avec 3 royaumes chacun incluant 1 cité et 2 villes.

A. Villes

Chaque royaume dispose de deux villes. Chacune rapporte à chaque tour de campagne (1 tour = 1 année) un total de 7,5 points de construction utilisable lors du Temps des fruits (voir tableau plus bas). Les villes du royaume A donne des points uniquement pour l'armée du royaume A.





B. Cités

Les cités fournissent les troupes de vos armées. Chaque cité dispose d'une armée. Si vous avez deux cités différentes chacune possède sa propre armée indépendante. A chaque début de tour (ou début d'année), à la Fête des récoltes, une cité fait gagné au joueur 1 point de campagne (voir plus loin).

Une cité peut être assiégée. Lorsqu'un adversaire s'est emparé des deux villes du royaume, il peut assiéger la cité. Il peut lancer son armée sur la cité. S'il parvient à vaincre, il s'empare de la cité et donc du royaume tout entier. Au début du prochain tour, les points générés par la cité et les villes lui reviendront.

II. Points de campagne

Les points de campagne ou PdC déterminent la puissance des joueurs. Ils se gagnent de deux manières différentes. Vous pouvez acquérir des points de campagne en gagnant une confronta-

tion ou en ayant des cités. Chacune apportant 1 point par tour de jeu.

Les points de campagne déterminent l'ordre dans lequel les joueurs vont déclarer leurs attaques. Le joueur ayant le plus de points aura l'initiative et en suivant.

IV. Année et tour de jeu

Un tour de jeu de la campagne représente une année. Chaque année est découpée en plusieurs temps (voir le manuel Dragonlore, le monde de Pilou). Voici un tableau récapitulatif des temps fort de l'année qui regroupent toutes les phases du jeu en campagne.

Été:

- Temps du dragon: Déclaration des attaques selon l'initiative des joueurs
- Fête des récoltes: Attribution des points de campagne et de construction
- Temps des fruits: Achat des troupes pour un royaume actif (un royaume attaquant ou défendant)
- Temps des vendanges: Stockage des points de construction non utilisés et mise à jour des points de campagne
- Temps des chevaux: Les joueurs livrent les batailles

Hiver:

- Temps des brûmes: Retour des armées dans leur royaume
- Temps du vent: Mise à jour des cités et des villes

V. Déclaration des attaques

Lors du Temps du dragon on détermine l'initiative de chaque joueur. Le joueur ayant le plus de points de campagne déclare une attaque sur un royaume adverse (une ville ou une cité si il peut déclarer un siège) puis le second joueur, puis le troisième, etc...

Un joueur ne peut déclarer qu'une seule attaque par tour. Il doit désigner sa cible. Par exemple "royaume X du joueur 3 ville A".

Note importante: Si un joueur est impliqué dans une bataille par un joueur ayant l'initiative l'ayant déclaré comme cible avant que lui-même ne déclare une attaque, il peut choisir de ne pas déclarer d'attaque. S'il fait ainsi, ses villes génèreront le double de points de construction pour le royaume où il est attaqué ce tour.

Situation de siège: Lorsqu'un joueur attaque un royaume n'ayant aucune ville, il s'attaque à la cité. Il met l'adversaire en situation de siège. Si l'attaquant gagne la partie, il s'empare du royaume. Les villes et la cité sont désormais siennes et les points de construction ainsi que de campagne seront attribués à ce joueur.

VI. Règles du dernier souffle

La règle du dernier souffle permet à un joueur qui n'aurait plus de royaume de rester en jeu et de continuer la lutte pour la survie de son



peuple. Un joueur dans cette situation peut verser la moitié de ses points de campagne divisé par le nombre de participants afin de rester dans le jeu. Ce joueur reçoit un nouveau royaume soit 1 cité et 2 villes. Il peut commencer le tour comme tout autre joueur.

