

BATTALIA

THE CREATION

BUFF LE SANS BANNIÈRE - RÈGLES

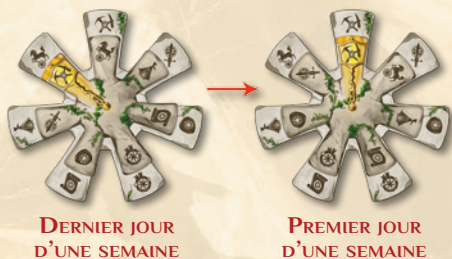


Buff Le Sans Bannière est le chef terrifiant d'une horde de mercenaires frontaliers. La horde pille les territoires de l'Oracle Solaire depuis sa périphérie, causant des ennuis aux joueurs les moins généreux. Mais si un joueur est disposé à dépenser quelques ressources, Buff Le Sans Bannière pourrait le laisser tranquille, voir même devenir un allié précieux.

BUFF LE SANS BANNIÈRE ENTRE EN JEU

Buff Le Sans Bannière entre en jeu à la fin de la première semaine. Après une rotation complète de l'Oracle, quand les pales portant le symbole de l'outil se superposent à nouveau, le jeu est brièvement interrompu (avant le tour du premier joueur). A ce moment tous les joueurs choisissent **secrètement une ou plusieurs cartes de leur main** afin d'encherir. Chaque carte doit avoir une force de combat **non nulle** (il n'y a par contre pas de limite au nombre de cartes que l'on peut choisir). Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, ils les révèlent simultanément. Le joueur qui « sacrifie » la force de combat **totale la plus élevée** gagne le droit de choisir **l'endroit par lequel Buff entrera en jeu**. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de point de victoire qui gagne ce privilège. S'il y a toujours égalité, un des joueurs à égalité est choisi au hasard. Le gagnant de l'enchère choisit une des **villes de départ d'un des angles du plateau de jeu** et place dessus la figurine de Buff. La carte spéciale de Buff Le Sans Bannière est placée à côté du plateau de jeu et l'on place sur cette carte un **jeton universel de niveau 6**. Ce jeton représente la force de combat initiale de la horde. La force de combat de la horde est de 6 pendant toute la durée de la seconde semaine de jeu.

Une fois que Buff Le Sans Bannière est entré sur le plateau de jeu, toutes les cartes utilisées pour enchérir sont **défaussées** et chaque joueur **complète sa main à 6 cartes**.



Exemple : après le dernier jour de la première semaine dans une partie à 3 joueurs, les joueurs devraient enchérir pour le privilège de choisir le point d'entrée de Buff Le Sans Bannière. Le joueur vert remporte l'enchère et il doit maintenant décider entre les 3 villes de départ (A, B et C). Il espère que Buff pourra causer des ennuis au joueur qui mène et il décide donc de placer la figurine sur la ville de départ du joueur rouge (B).

Une fois que Buff Le Sans Bannière est positionné, le jeu reprend son cours, avec les changements suivants:

- A la **fin de son tour**, **chaque joueur** a le droit de **déplacer** la figurine de Buff. Pour ce faire, le joueur lance un dé et peut déplacer la figurine en fonction du résultat de ce dé. Le joueur n'est pas forcé d'utiliser tous les points de mouvements fournis par le dé. Par exemple, si un joueur obtient un 3, il peut déplacer Buff de une, deux ou trois cases ou il peut décider de ne pas le déplacer du tout.
- Buff Le Sans Bannière **se déplace** uniquement sur les **routes existantes**, comme tous les autres héros. Durant un même tour, la figurine de Buff **ne peut pas** passer deux fois par la même case lorsqu'elle se déplace. Cela implique qu'elle ne peut pas passer par la case où elle a débuté son mouvement ou faire demi-tour. Si la figurine atteint une impasse alors son mouvement s'arrête, et tous les points de mouvement restants sont **perdus**.
- Quand Buff Le Sans Bannière atteint une case **contenant la figurine d'un héros**, son mouvement **s'arrête** immédiatement et le héros est **automatiquement attaqué**. Ceci inclut aussi le cas suivant : quand la figurine de Buff entre en jeu et qu'elle est positionnée directement sur une ville de départ avec un héros dessus. La horde s'attaque **uniquement aux héros, jamais aux villes** (trop dangereux) ! A partir de ce moment, le propriétaire du héros a **trois options**:

I. **Soudoyer** Buff avec de la nourriture en jouant **3 cartes de provisions**. Dans ce cas aucun combat n'a lieu et les deux figurines partagent le même espace. Buff et sa horde s'engagent à laisser tranquille les héros de ce joueur pour une durée d'une semaine. A partir de cet instant, si Buff rencontre à nouveau les héros de ce joueur durant les 7 jours suivants, aucun combat ne se déclenche automatiquement entre eux, mais les héros gardent la capacité de recruter Buff (voir l'option suivante). Les héros ne sont de plus pas autorisés à attaquer Buff sciemment pendant cette semaine (car ce serait contraire à leur accord). Pour garder trace des 7 jours le joueur place son marqueur de temps à côté du bras extérieur de l'oracle qui est illuminé à ce moment là. Après une rotation complète le marqueur de temps est retiré et les héros du joueur sont à nouveau vulnérables aux attaques des mercenaires.

II. **Recruter** Buff pour une semaine en jouant **4 cartes de provisions**. Le joueur recrute **uniquement le chef, sans sa horde** (dans le jeu, la horde est considérée comme étant un groupe d'unités abstraites représenté par le pion placé sur la carte spéciale de Buff). Le joueur place la carte de Buff devant lui pour rappeler qu'il est le propriétaire de la figurine et retourne le pion de niveau 6 dans la boîte de jeu. **Buff ne peut être recruté que pour une semaine**. Pour garder trace des 7 jours le joueur place son marqueur de temps à côté du bras extérieur de l'oracle qui est illuminé à ce moment là. Après une rotation complète le marqueur de temps est retiré et Buff Le Sans Bannière est à nouveau libre de ses actions. Son précédent propriétaire replace la carte de Buff à côté du plateau de jeu, en y positionnant un nouveau jeton universel pour indiquer la force de la horde. La figurine de Buff est laissée sur l'espace du plateau de jeu sur laquelle elle se trouve et les joueurs peuvent recommencer à la déplacer.

III. **Combattre Buff.** Dans ce cas, étant le défenseur, le joueur a besoin de former une ligne de combat avec des cartes dont la force est au moins égale à la force de la horde. Si le joueur repousse avec succès la horde, la figurine de Buff Le Sans Bannière est retirée du plateau de jeu jusqu'au début de la semaine suivante. Si le joueur perd la bataille, il doit se séparer de son héros, conformément aux règles de combat.

REGLES ADDITIONNELLES

- Si la horde se déplace sur une case contenant les figurines de **plusieurs héros**, le joueur qui est pour le moment responsable du déplacement de Buff décide lequel des héros est attaqué. Seul un des héros peut être attaqué.
- Si un **héros se déplace** sur une case contenant la figurine de Buff Le Sans Bannière, le héros est **attaqué**. **Important** : dans ce cas Buff Le Sans Bannière est là aussi considéré comme étant l'attaquant, puisque il est supposé représenter la faction la plus agressive.
- Si à la **fin d'une semaine** Buff Le Sans Bannière **n'est pas présent** sur le plateau de jeu, sa figurine **rentre à nouveau** en jeu. Chaque fois que Buff pille à nouveau le royaume, les joueurs doivent **enchérir** pour le privilège de choisir par où il fera son entrée – C'est toujours une ville de départ.

CONTROLLER BUFF LE SANS BANNIÈRE

Quand un joueur recrute Buff Le Sans Bannière, il reçoit dans les faits une **troisième figurine de héros pendant une semaine**. Ce joueur peut **déplacer** Buff, **attaquer** des héros et des villes, voir même **attaquer les ruines**, comme si Buff était l'un de ses héros normaux. Si d'autres joueurs décident d'attaquer Buff, son propriétaire est supposé le défendre. Il y a **deux différences** majeures entre le mercenaire Buff et les héros normaux d'un joueur :

- Buff le Sans Bannière **n'a pas de terre natale**, ce qui implique que son propriétaire doit toujours payer le **coût** de ses **mouvements**, même dans le jeu avancé. Ceci ne doit pas être confondu avec le **bonus de terrain** obtenu pendant un combat, car ce dernier est attribué au joueur et non au héros lui-même (cela signifie que le joueur reçoit ce bonus pendant un combat sur sa terre natale, même si c'est Buff qui combat).

Exemple : le joueur *Insulaire* est le propriétaire actuel de Buff en mode de jeu avancé. Il souhaite déplacer la figurine de Buff de sa ville de niveau 4 (A) à la ville de niveau 1 du joueur *Ambrardent*. Il doit jouer une carte cheval ou trois cartes de provisions pour atteindre la ville de son adversaire, bien qu'il y ait une case de lac sur le trajet de la figurine.



- Buff Le Sans Bannière **ne reçoit pas le bonus de moral standard** durant un combat car il n'appartient à aucune faction ordinaire. Le bonus de moral est ici interprété de façon légèrement différente et le mercenaire reçoit à la place un autre avantage. Buff Le Sans Bannière reçoit **+1 en force** durant un combat pour **chaque carte d'unité sans bannière** dans la ligne de bataille qu'il conduit – un bonus qui peut être très utile suivant les circonstances.

Exemple : Le joueur *Insulaire* attaque la ville de niveau 3 du joueur *Ambrardent* avec Buff Le Sans Bannière. La force totale de l'attaque est de **13** : **10** pour la force des unités ; bonus de **+2** pour les **deux cartes sans bannière** ; bonus de **+1** pour le terrain. Le joueur *Insulaire* a une carte de *Nébuleux* dans sa ligne de bataille, mais cela ne joue ici aucun rôle. Même si toutes les cartes de sa ligne de bataille étaient des cartes d'*Insulaires* (à l'exception des cartes mercenaires), la force totale de l'attaque n'en serait pas modifiée pour autant car Buff Le Mercenaire ne reçoit pas de bonus de moral de +1 dans ce cas. La seule chose qui compte est le nombre de mercenaires sans bannière sous son commandement dans la ligne de combat. Si le joueur perd un combat dans lequel Buff Le Sans Bannière participe, la figurine de Buff est retirée du plateau de jeu. Il entrera à nouveau en jeu plus tard en fin de semaine, conformément aux indications déjà fournies.



LA FORCE DE LA HORDE

Au début de la seconde semaine, lorsque Buff Le Sans Bannière entre en jeu pour la première fois, la force de la horde est de **6**. Cette valeur **va varier** pendant la partie. Chaque semaine la horde devient plus forte. Arrivé à la troisième semaine de la partie, la force de la horde devient **8** car les mercenaires ont de nouvelles recrues :

- Si aucun joueur n'est propriétaire de la figurine de Buff au début de la nouvelle semaine (admettons pour cet exemple que ce soit la troisième semaine), les joueurs remplacent le **jeton de niveau 6** se trouvant sur la carte de Buff par un **jeton de niveau 8**.
- Si un joueur a recruté Buff durant la semaine précédente (seconde semaine), quand ce dernier est libéré de ses obligations sa carte reçoit un jeton de niveau 8 pour indiquer la force de la horde.



Chaque semaine qui passe voit la force de la horde augmenter de **2 points**. Durant la quatrième semaine de la partie la force de la horde est de 10, elle sera de 12 durant la cinquième semaine, et ainsi de suite. Il est recommandé d'empiler les **jetons de valeur paire** correspondants, triés par force croissante, avec le jeton de niveau 6 au sommet. De cette façon, quand un nouveau jeton devrait être placé sur la carte de Buff, prenez simplement le jeton se trouvant au sommet de la pile, ce qui vous évitera de devoir garder trace du numéro de la semaine en cours. *Dans le cas rare où la partie durerait plus longtemps que 6 semaines, souvenez-vous que le niveau 16 se trouve au dos du jeton de niveau 14, et que le niveau 20 se trouve au dos du jeton de niveau 18.*

© 2016 FANTASMAGORIA LTD.

Tous droits réservés. AUCUNE PARTIE DE CE DOCUMENT NE PEUT ÊTRE REPRODUITE SANS AUTORISATION SPÉCIFIQUE. MATÉRIEL PROMOTIONNEL KICKSTARTER – PEUT ÊTRE PUBLIÉ LIBREMENT SUR INTERNET SANS NOTRE AUTORISATION.



IF YOU LIKE BATTALIA, PLEASE RATE US ON BGG!

OFFICIAL WEB SITE: BATTALIA.EU

FACEBOOK PAGE: BATTALIA.BG

MAIL: BATTALIA@FANTASMAGORIA.BG

ADDRESS: GEO MILEV STR. 30, SOFIA 1111, BULGARIA