MISE EN PLACE INSPIRÉE DE GRANDES BATAILLES

Bataille de Bosworth, 22 août 1485.

La bataille de Bosworth fut l'une des plus marquantes de l'époque médiévale anglaise. Pour beaucoup, elle marqua la fin de la guerre des Deux-Roses. La faction d'York, sous le commandement du roi Richard III, s'était déployée sur une crête : les lanciers de Norfolk à droite, Richard au milieu, et les cavaliers de Northumberland à gauche. En contrebas, l'armée d'Henry Tudor, commandée par le comte d'Oxford, se déploya d'un seul tenant, contrairement à l'usage. Dès l'engagement initial, il parut clair que les hommes d'Oxford avaient le dessus, mettant en fuite les lanciers de Norfolk.

Constatant la déroute de ses troupes, Richard demanda à sa cavalerie d'intervenir, mais celle-ci resta immobile. C'est alors que Richard vit Henry, à l'autre bout du champ de bataille, faire mouvement. Il décida de lancer une charge avec ses bannerets et la fine fleur de la noblesse pour tenter de le tuer, espérant saper le moral adverse. Henry réagit en descendant de cheval et en s'abritant derrière les piquiers que le comte d'Oxford lui avait laissés pour assurer sa protection.

C'est le moment que le baron William Stanley choisit pour intervenir. Il tenait ses hommes en réserve depuis le début de la bataille en observant la situation, afin d'être sûr de rallier le vainqueur. Il se porta donc au secours d'Henry, prenant les forces de Richard à revers. Dans la mêlée qui suivit, Sir Percival Thirlwall, porteur de la bannière royale, perdit ses deux jambes, puis fut tué, toujours accroché à son étendard. Quand Richard fut tué à son tour, le moral des forces royales s'effondra et elles se dispersèrent aussitôt.

Unités de Lancastre : Comte, Héraut, Mercenaire, Piquier

Unités d'York : Banneret, Cavalerie, Chevalier, Soldat

CRÉDITS

Auteurs : Trevor Benjamin, David Thompson
Chef de projet : Nicolas Bongiu
Production : David Lepore
Développement : Mark Wootton
Direction artistique : Brigette Indelicato
Rédaction : Mark Wootton
Relecture : John Goodenough, Erik-Jason Yaple
Testeurs : Ryan S. Dancey, Kyle Huibers, David Lepore, Lorenzo Mastropaolo, Mike McDonald, Andrew Rosenberg, Erik-Jason Yaple, John Zinser
Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

2505 Anthem Village Dr., Suite E-521
Henderson, NV. 89052, USA
© 2019 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés.

Données et adresse à conserver. 02-2020

Adaptation et distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

CHAMP D'HONNEUR®

EXTENSION NOBLESSE

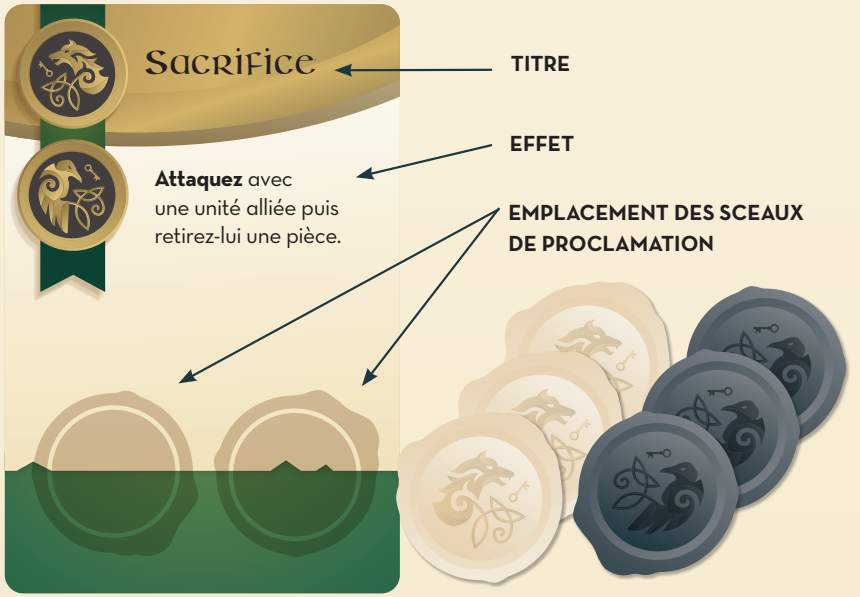
Une extension pour Champ d'honneur, *par Trevor Benjamin et David Thompson.*
2-4 joueurs, à partir de 14 ans.

MATÉRIEL

Cette extension contient :
19 pièces Unité
4 cartes Unité
7 cartes Décret royal
6 sceaux de proclamation
16 marqueurs Contrôle

En plus des nouvelles unités de cette extension, vous trouverez une carte corrective pour l'unité de la Garde Royale du jeu de base. Après discussion avec les membres de la communauté de Champ d'honneur, nous avons décidé d'ajouter cette version améliorée de la Garde Royale pour parvenir à une meilleure expérience de jeu.

CARTES DÉCRET ROYAL



L'extension Noblesse propose un nouveau type d'action, un nouveau type de carte et de nouvelles unités. Ce feuillet décrit comment intégrer ces nouvelles règles au jeu.

MISE EN PLACE

Avant de distribuer les unités, **mélangez les 7 cartes Décret Royal et révélez-en 3 de manière à ce qu'elles soient bien en vue de chaque joueur**, puis rangez les 4 autres. Les 3 cartes révélées sont les décrets disponibles pendant la partie. Donnez à chaque camp les 3 sceaux de proclamation qui correspondent à sa faction.

Ajoutez les 4 nouvelles cartes d'unité aux 16 autres et mélangez les 20 cartes.

Disposez 8 cartes Unité au hasard face visible, puis suivez les étapes de la Mise en place avancée (p. 12 du livret de base).

JOUER AVEC L'EXTENSION

L'extension apporte un nouveau type d'**action**. Il y a donc maintenant quatre actions disponibles en tout (les trois du jeu de base et celle de l'extension).

4. PROCLAMER (DÉFAUSSER LE SCEAU ROYAL)

L'action **Proclamer** vous permet d'utiliser une carte Décret royal. Pour faire cette action, défaussez la pièce Sceau royal.

Proclamer

- Défaussez la pièce Sceau royal depuis votre main (face visible).
- Choisissez l'un des trois Décrets royaux révélés en début de partie et placez-y l'un de vos sceaux, pourvu que le décret ne soit pas déjà marqué d'un sceau vous appartenant (vous pouvez proclamer un Décret marqué d'un sceau adverse). Par défaut, chaque Décret ne peut être utilisé qu'une seule fois par camp (sauf avec la **tactique** du Comte).
- Appliquez l'effet indiqué sur la carte choisie. Vous ne pouvez pas choisir un Décret si vous n'êtes pas en mesure d'appliquer intégralement son effet.
- Les termes en gras tels que **déplacer, attaquer, déployer** etc. sont des actions normales et peuvent interagir avec des tactiques, des capacités ou des restrictions (voir FAQ).
- À quatre joueurs, chaque équipe se partage trois sceaux. Les joueurs d'une même équipe doivent se coordonner pour jouer les décrets aux moments opportuns.

FOIRE AUX QUESTIONS

Si une de mes unités peut se déplacer de plus d'une case, peut-elle traverser une case occupée, pourvu que sa case d'arrivée soit libre ? Non. Toutes les cases de votre chemin doivent être libres si votre mouvement se fait sur plusieurs cases.

Les capacités du Moine Soldat, du Berserk et du Soldat se déclenchent-elles s'ils attaquent grâce au décret Sacrifice ou Garde ? Oui, tant qu'il leur reste une pièce sur le plateau après l'utilisation du décret, c'est une **attaque** normale. Dans le même ordre d'idée, la capacité du Piquier s'exerce s'il est visé par une telle **attaque**. Un Piquier visé par le Sacrifice d'une unité d'une seule pièce n'empêche pas l'attaque ; considérez simplement qu'il n'a plus de cible une fois l'unité sacrifiée.

Puis-je utiliser le décret Sacrifice ou Garde sur l'Archer ou le Lancier ? Non, ces unités peuvent uniquement **attaquer** avec leur **tactique**.

Puis-je utiliser le décret Sacrifice avec une unité d'une seule pièce ? Oui. L'unité attaque normalement puis sa pièce est retirée du jeu. L'unité est détruite et doit être redéployée pour être réutilisée.

La capacité du Mercenaire fonctionne-t-elle s'il est recruté avec le décret Enrôlement ? Oui.

La capacité du Comte fonctionne-t-elle s'il est déployé avec le décret Redéploiement ? Oui.

Si un adversaire déplace mon unité avec la capacité du Banneret, considère-t-on que mon unité a fait une manœuvre ? La capacité du Banneret ne provoque pas de manœuvre, c'est pourquoi le mot « déplacer » n'apparaît pas en gras comme sur les véritables manœuvres. Les règles de déplacement normales s'appliquent cependant.

La capacité du Héraut se déclenche-t-elle après la tactique du Comte ? Oui car la **tactique** du Comte génère une action **proclamer**, ce qui donne une **manœuvre** gratuite au Héraut.

Quelle pièce faut-il utiliser lorsque le Héraut utilise sa tactique ? Vous ne pouvez utiliser qu'une pièce correspondant à l'unité ciblée (et non au Héraut), à condition qu'il vous en reste en réserve.

Le Héraut peut-il se renforcer ? Non, une unité n'est jamais adjacente à elle-même, mais seulement aux unités des cases qui lui sont adjacentes.

Si des effets de jeu se déclenchent simultanément lorsqu'un événement les déclenche, dans quel ordre les résoudre ? Le joueur actif choisit l'ordre de résolution. Cependant, toute action doit être complètement résolue avant de passer à la suivante. Vous ne pouvez pas couper une action avec une autre action.