

Battle for Legend

Découvrez un Nouveau Type de Duel de Cartes, dans lequel, votre Stratégie et votre Bluff, feront ou déferont votre Légende.

Forgez votre Légende

**Dans cette bataille épique, deux factions s'affrontent.
Les purificateurs extrémistes face aux malsainistes obscurs.
Votre camp sera-t-il victorieux ?**



- *Ma première partie* -

Préparation de la partie - les différents paquets de cartes.

Les joueurs séparent le paquet en cinq piles de cartes : la pile armée, la pile d'artefacts, la pile de domaines, la pile de climats et enfin la pile de destinées. Chaque type de carte se distingue par un dos de couleur différente.
Ensuite, chaque paquet est mélangé.

Chaque joueur reçoit 50 **Points de Légende (PL)**.



Votre main au début de chaque **Bataille** : 3 cartes **Armée** et 1 carte d'**Artefact** à équiper à un personnage qui en a la capacité.

L'Attaquant et le Défenseur -

Déterminer les rôles - qui commence ?

On tire au sort pour savoir qui sera le premier à jouer. Ce joueur deviendra l'**Attaquant**. Le second sera le **Défenseur**. Chacun reçoit alors le jeton correspondant.

Avant même que la **Bataille** ne commence, l'**Attaquant** doit obligatoirement engager 1 **PL**. Le **Défenseur**, lui, doit obligatoirement engager 2 **PL**.
(Ces engagements obligatoires ne se font qu'au début de chaque **Bataille**).

Distribution des cartes - quelles sont nos forces ?

L'**Attaquant** distribue les cartes **Armée** et **Artefact**, sans les regarder, en commençant par son adversaire. Il distribue toujours une carte à son adversaire, puis une à lui-même, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait 3 cartes **Armée** et 1 carte **Artefact**.

1 - Symbole des Cartes Armée

2 - Nom de la Carte

3 - Puissance

4 - Artefact équipable

5 - Taille

6 - Mot-Clefs

7 - Capacité Spéciale

8 - Capacité Passive

9 - Cout de la Capacité Spéciale

Les joueurs peuvent alors regarder leurs mains respectives et évaluer leur **Puissance**.

Phase 1 : Engagement de Légende - qu'êtes-vous prêt à risquer ?

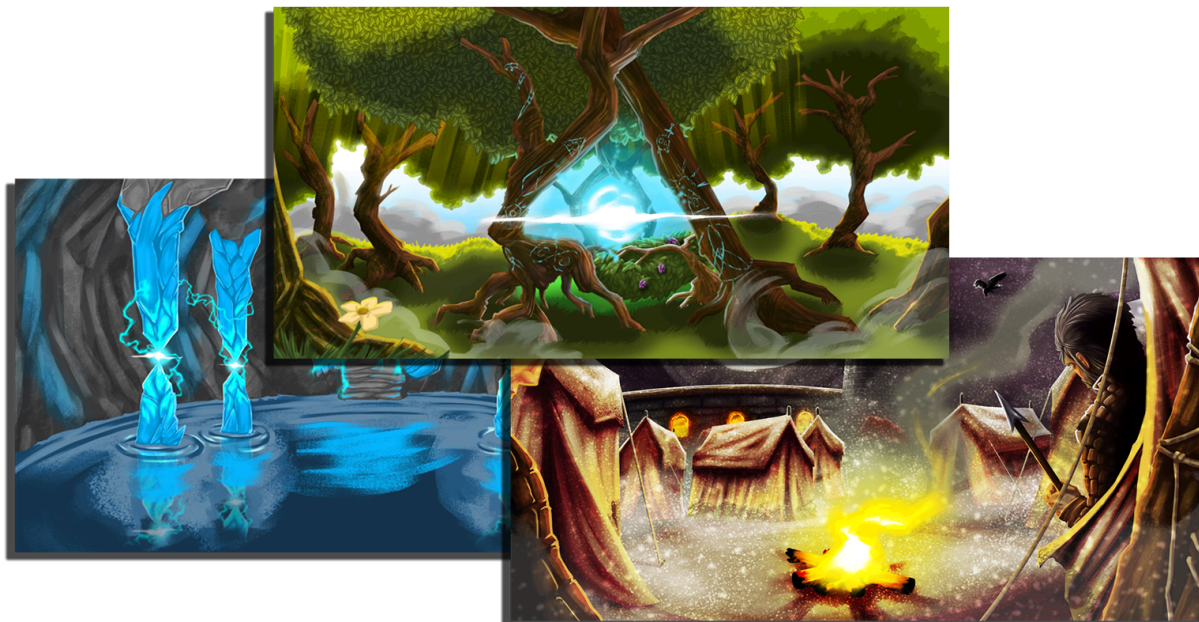
*Tour à tour, en commençant par l'**Attaquant**, chaque joueur peut :*

- **Attendre son Destin** : ne rien engager.
- **Suivre la Légende** : égaliser la mise adverse.
- **Amplifier la Légende** : augmenter l'enjeu.
- **Abandonner le Combat** : perdre les PL déjà engagés, et passer au tour suivant.

*Si le **Défenseur** Amplifie la Légende, la phase d'engagement se poursuit jusqu'à ce que les deux mises soient égales.*

*(Attention, lors de sa phase d'engagement, l'**Attaquant** doit au minimum égaliser l'engagement du **Défenseur** (2PL), et ne peut donc pas Attendre son Destin. S'il ne souhaite pas engager plus de **Légende**, il peut **Abandonner le Combat**).*

- Planifiez Vos Stratégies en Fonction du Champ de Bataille -



Phase 2 - Le Domaine vous sera favorable... ou non !

Si aucun des joueurs n'a cédé à la pression des **engagements de Légende** et quitté la partie, l'**Attaquant** pioche la première carte du paquet de **Domaines** et la dépose face visible entre les deux joueurs. Elle détermine le lieu de la bataille et influence la puissance des cartes de chaque joueur, en bien ou en mal.

Les champs de bataille influent sur les capacités de vos cartes **Armée**. Certains environnements favorisent vos cartes, d'autres les pénalisent. Adaptez votre stratégie et votre manière de parier (engagement de légende) à la situation de chaque bataille.



Une nouvelle **phase d'engagement** débute alors, fonctionnant comme la précédente, excepté qu'aucun des joueurs n'a d'**engagement obligatoire**.

Lorsque les deux joueurs ont engagé la même quantité de **Points de Légende**, ils placent leurs cartes **Armée** face cachée en face du **Domaine** et les révèlent simultanément.

(Attention, une fois une carte placée devant le **Domaine**, il est impossible de la reprendre pour l'échanger avec une autre, même si elle n'a pas encore été révélée !)

Chaque joueur peut alors lire sa carte à l'adversaire à sa demande.

L'**Attaquant** doit alors choisir d'activer ou non une **Capacité Spéciale** ou **Canalisation** en engageant des points de Légende (sauf contre-indication du **Domaine**).

Il peut également décider de jouer un **Artefact** si sa carte **Armée** le lui permet, auquel cas il engagera la **Légende** indiquée sur l'**Artefact** (sauf contre-indication du **Domaine**).

Il devra ensuite déterminer si les effets de la **Capacité Passive** de sa carte **Armée** s'appliquent, et resoudra ensuite les divers bonus ou malus accordés par le **Domaine**.

Puis, ce sera au tour du **Défenseur** de faire de même.



Voici les 10 Domaines sur lesquels vos armées s'affronteront lors de vos folles parties de **Battle for Legend**.

- Engagez votre Légende après avoir Étudié le Climat du Combat -



Phase 3 - Le Climat influence votre sort.

Une carte **Climat** est alors révélée ! Comme pour le **Domaine**, c'est à l'**Attaquant** de piocher la carte **Climat** et de la placer à droite du **Domaine** (du point de vue de l'**Attaquant**).

Ce changement de climat peut venir chambouler votre plan de jeu ou, au contraire, jouer en votre faveur. Prenez en compte ces données ainsi que les forces et faiblesses de vos cartes **Armée** pour vous adapter au mieux.

C'est une nouvelle phase d'engagement de **Points de Légende**, qui se résout comme la précédente.

Lorsque les deux joueurs ont engagé la même quantité de **Points de Légende**, ils placent leurs cartes armée face cachée devant le **Climat** et les révèlent simultanément.

(Attention, une fois une carte placée devant le **Climat**, il est impossible de la reprendre pour l'échanger avec une autre, même si elle n'a pas encore été révélée !)

Chaque joueur peut alors lire sa carte à l'adversaire à sa demande.

L'**Attaquant** doit alors choisir d'activer ou non une **Capacité Spéciale** ou une **Canalisation** en engageant des **Points de Légende** (sauf indication contraire du **Domaine** ou du **Climat**).

Il peut également choisir ou non de jouer un **Artefact** si sa carte **Armée** le lui permet, auquel cas il engagera la Légende indiquée sur l'**Artefact** (sauf contre-indication du **Domaine** ou du **Climat**).

Il devra ensuite déterminer si les effets de la **Capacité Passive** de sa carte **Armée** s'appliquent, puis résoudre les divers bonus ou malus accordés par le **Domaine** et le **Climat**.

Puis, ce sera au tour du **Défenseur** de faire de même.

1 - Symbole Cartes Climat	3 - Mot-Clefs
2 - Nom de la Carte	4 - Effets du Climat

1

2 **Glace Surnaturelle de la Toundra**

3 **Visibilité Réduite**

4 Réduit de -2 la puissance de tous les types de cartes se trouvant sur la zone "Climat" (sauf cartes de type "Légendaire").
Aucun effet si le Domaine est de type "Intérieur".

(Attention : les **Climats** n'ont aucun effet sur les **Domaines** de type **Intérieur**).



Les armées des deux joueurs vont s'affronter sous tout type de **Climats** !

- Quand les Dieux Interviennent... -

...Adaptez-Vous aux Facéties du Destin.



Phase 4 - Faites face à votre Destinée.

C'est ici que tout va se jouer : l'**Attaquant** pioche une carte **Destinée** et la place à droite du **Climat**.

La **Destinée** peut vous aider à renverser une situation désespérée... mais évitez d'engager toute votre légende en comptant sur un coup de pouce final de la chance... Les dieux sont facétieux et la destinée peut vous jouer des tours.

Une nouvelle phase d'engagement de **Points de Légende** commence alors, qui se résout comme la précédente.

Lorsque les deux joueurs ont engagé la même quantité de **Points de Légende**, ils placent leurs cartes armée face cachée en face de la **Destinée** et la révèlent simultanément.

(Attention, une fois une carte placée devant la **Destinée**, il est impossible de la reprendre pour l'échanger avec une autre, même si elle n'a pas encore été révélée !)

Chaque joueur peut alors lire sa carte à l'adversaire à sa demande.

L'**Attaquant** doit alors choisir d'activer ou non une **Capacité Spéciale** ou **Canalisation** en engageant des points de **Légende** (sauf contre-indication du **Domaine**, du **Climat** ou de la **Destinée**).

Il peut également choisir ou non de jouer un **Artefact** si sa carte **Armée** le lui permet, auquel cas, il engagera la **Légende** indiquée sur l'**Artefact** (sauf contre-indication du **Domaine**, du **Climat** ou de la **Destinée**).

Il devra ensuite déterminer si les effets de la **Capacité Passive** de sa carte **Armée** s'appliquent, puis résoudre les divers bonus ou malus accordés par le **Domaine**, le **Climat** et la **Destinée**.

Puis, ce sera au tour du **Défenseur** de faire de même.

1 - Symbole Cartes Climat**3 - Mot-Clefs**

2 - Nom de la Carte**4 - Effets du Climat**

1

Tremblement de Terre

Nécessite

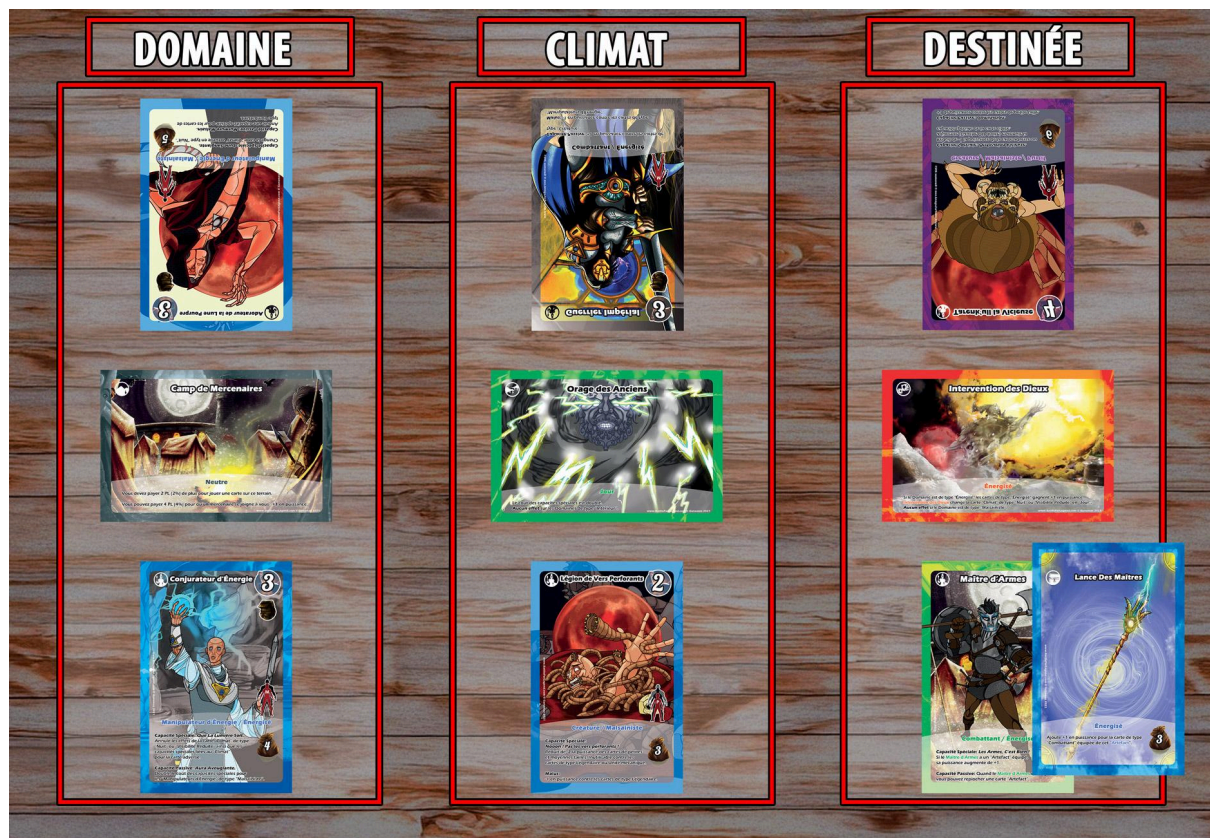
Réduit de -1 la puissance des cartes se trouvant sur la zone "Domaine", -2 en puissance sur la zone "Climat" et -3 en puissance sur la zone "Destinée".

4

Si le Domaine est de type "Eau" le Tremblement de Terre se transforme en "Tsunami" : Le Tsunami réduit de -2 la puissance des cartes se trouvant sur la zone Domaine, -3 en puissance sur la zone "Climat" et -4 en puissance sur la zone "Destinée" (Sauf carte de type "Eau").

À la fin de cette phase, on additionne la **Puissance** des cartes **Armée** de chaque joueur, et c'est le joueur ayant le plus de **Puissance** qui remporte les **Points de Légende** engagés au cours de cette bataille !

Placement des cartes :



Les batailles s'enchainent !

Les joueurs replacent alors les cartes dans leurs paquets respectifs, mélangent les cartes et échangent leurs jetons **Attaquant** et **Défenseur**.

La **Guerre de Légende** se poursuit jusqu'à ce qu'un des joueurs ait épuisé son stock de **Points de Légende**.

Toutes les 3 batailles, l'**Engagement de Légende** obligatoire des **Attaquants** et **Défenseurs** augmente de 1 **PL** pour l'**Attaquant** et de 2 **PL** pour le **Défenseur**.



Les nombreuses destinées auxquelles vos armées devront faire face lors de vos parties de **Battle for Legend**.



Cartes du Camp Énergisé: Ayuntar le Colosse et Proto-Type



Cartes du Camp Malsainiste: Légion de Vers Perforants et Contrôleuse Mental

- Les Cartes du Camp Énergisé -



- Les Cartes du Camp Malsainiste -



- L'Univers du Jeu -

Le jeu repose sur un univers étendu. Voici un extrait d'un «Guide du voyageur» écrit par l'un des rares guides assez astucieux (ou fous) pour oser faire découvrir les nombreuses (et souvent dangereuses) contrées de ce monde palpitant !



Une carte du monde d'Orbelone. Elle a été fournie par ce même guide. On y voit les terres énergisées à l'est. Et des territoires bien plus malsains à l'ouest.



Bienvenue voyageur, permettez à votre humble serviteur de vous guider à travers toute la grandeur de l'empire.

Partant de la plus belle des cités, Avalor, passant par monts et par vaux jusqu'à la mystérieuse forêt de Maa'r.

Redoublant de vigilance pour traverser les putrides marais des afflications jusqu'aux terribles terres fantômes, je vous conterai les légendes et merveilles de notre monde...

Mais... Prenez garde. Aussi belles et fertiles que soient nos terres, elles regorgent de dangers et de créatures mortelles que seuls les plus aguerris, ou les plus informés pourront éviter.

Votre dévoué scribe, à le plaisir, et même le devoir de vous renseigner sur ces viles malsainités, afin que vos voyages se déroulent pour le mieux...

Installez vous confortablement, prenez une gorgée de pus de jomme, et laissez vous guider...

Avalor, la cité-empire

Comment ne pas débiter notre voyage sans vous parler de la grande cité-empire d'Avalor, joyaux du royaume, et berceaux de notre illustre civilisation.

Elle fut bâtie et baptisée jadis en l'honneur du dieu suprême Avalor par notre grand empereur et ses loyaux demi géants.

Dotée d'une architecture quasi divine, cet imposant chef d'œuvre militaire se dresse fièrement depuis des siècles au centre de la région d'Avaliath, éclairant les fidèles et le peuple de son imposante lumière.

Pas moins de dix mille âmes vivent sous la bienfaisante protection de la citadelle. Bon nombre d'entre elles portent la marque des Élus énergisés, des êtres bénis par notre généralissime et empereur Ayuntar lui-même.

Il y a encore peu de temps, les fidèles énergisés les plus assidus et ayant prouvé leur foi inébranlable après un long périple initiatique, pouvaient avoir l'immense honneur de rencontrer leur souverain et guide spirituel.





Une cérémonie mondiale était alors donnée en cette occasion et tous les sujets importants de l'empire y étaient invités.

Durant ces jours de célébration, les marchands venaient de tous les pays et régions du continent, et même les gens du bas peuple pouvaient avoir une chance d'apercevoir au loin leur sauveur.

Mais depuis les récents événements, la citadelle ne permet plus aux civiles d'entrer et chaque citoyen participe à l'effort de guerre. Le couvre-feu et la loi martiale ont été décrétés dans tout le royaume, et ce afin de protéger le peuple.

La menace de cette "engeance du mal" est la priorité absolue de notre armée et Avalor elle-même rayonne de mille éclats, comme pour montrer à notre ennemi sa divine détermination.



Ayuntar le Colosse Énergisé



Taille : 3 mètres

Age : Inconnu

Lieu d'origine : Avalor, la cité-empire

Statut : Empereur et Généralissime du royaume d'Avalor

La légende d'Ayuntar, le colosse énergisé, est à n'en pas douter la plus passionnante et la plus importante de toutes.

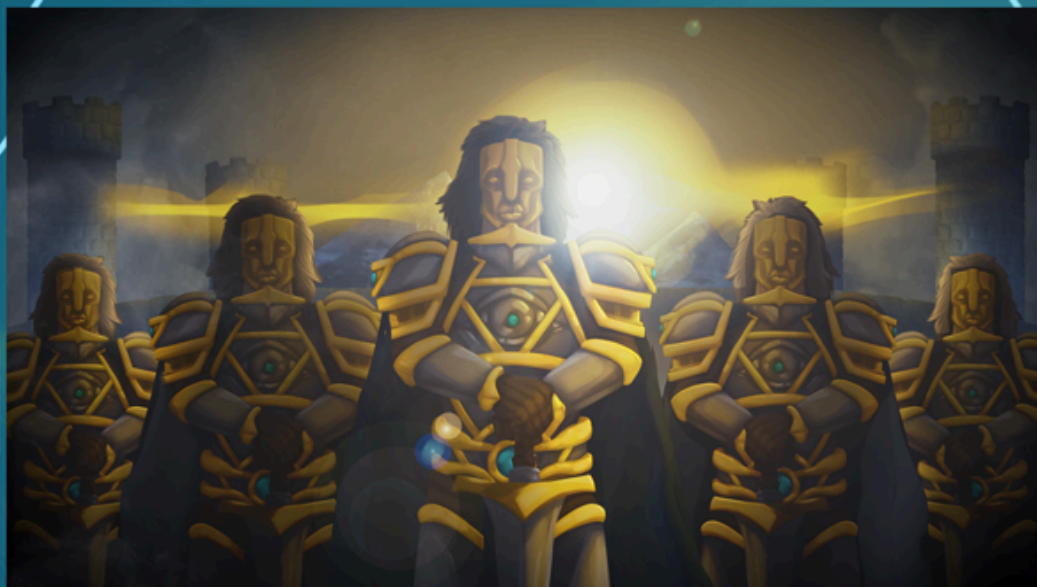
D'après les écrits sacrés, il n'est pas "simplement" notre Empereur.

En des temps immémoriaux, lorsqu'il entra en contact pour la première fois avec Avalor, il fut inspiré d'une mission divine.

Exalté et aidé de ses plus fidèles guerriers, ils partirent en quête de ce qui devait leur permettre de canaliser l'énergie d'Avalor afin de créer des êtres parfaits.

Leurs recherches prirent des années, et nombre de ses lieutenants périrent face aux dangers d'une telle épopée.

Guerriers impériaux



Guerriers impériaux

Taille : 1 m 80

Age : entre 18 et 45 ans

Lieu d'origine : Avalor, la cité-empire

Statut : Défenseur de l'empire

Nobles et fervents défenseurs de la Cité-Empire d'Avalor dont ils sont originaires, Les Guerriers impériaux constituent le gros des troupes de l'empire.

Portant tous la marque des Élus, Ils incarnent les remparts tout puissants des Énergisés, et sont le bras armé de notre souverain.

Nés sans peur et sans faiblesse, ils marchent sur les rangs ennemis avec le courage de mille hommes. Quiconque oserait se dresser sur leur chemin, serait aussitôt réduit en poussière.

Maître d'Arme



Taille : 1 m 80/85

Age : entre 40 et 80 ans

Lieu d'origine : Avalor, la cité-empire

Statut : Défenseur de l'empire, troupe d'élite.

Les maîtres d'armes de la citadelle d'Avalor forment depuis des générations les meilleurs guerriers de tout l'empire.

Personne n'est mieux qualifié pour vous faire acquérir une solide expérience du combat.

Implacables et surdoués dans le maniement de tous types d'armes, ils excellent dans l'art de la guerre.

Ils figurent parmi les combattants d'élite de l'Empire d'Avalor et sèment la terreur dans les rangs ennemis.

Faburius le Fourbe



Nul ne sait depuis combien de temps ce sombre immortel arpente les terres d'Orbelon, corrompant le cœur des hommes, et se nourrissant de leur malsainité.

Grand maître du culte de la lune pourpre, il a sous ses ordres des légions entières de créatures difformes et d'adeptes fanatiques.

Ses noirs desseins ont de quoi pétrifier de peur les plus courageux guerriers Énergisés. Mais pire encore, il serait guidé par une force encore plus sombre...

La Mégère des Marais



Ces créatures déformées et hideuses vivent en solitaire dans les marais pour y piéger les pauvres voyageurs et orphelins.

Douées d'une passion macabre pour les bouillons humains, elles sont les terreurs des Marais des Afflictions. Jamais personne n'est revenu vivant de cet endroit maudit.

On dit qu'elles sont les souveraines de ces sombres territoires et que le sang des enfants leur stimule l'appétit.

Tarenk'ull La Vicieuse



Cette abomination fut créée autrefois par Faburius le Fourbe lui-même. Il utilisa les corps des plus robustes prisonniers énergisés qu'il tortura pendant des semaines, brisant leur volonté et les réduisant à l'état de fanatiques malsainiste.

Par d'horribles manipulations génétiques, il incorpora les malheureux à sa plus puissante arachnide géante, Tarenk'ull.

Dotée d'une redoutable intelligence et d'un instinct féroce pour tuer, Tarenk'ull est la créature préférée de son maître...

Lexique

- "***l'appel de légende***" : Équivalent du small blind (la mise la plus petite obligatoire)
- "***Défendre sa légende***" Équivalent du Big blind (la mise la plus grosse obligatoire)
- "***bataille pour la légende***" Équivalent d'une manche, d'un tour complet.
- "***abandonner le combat***" : Équivalent à passer sa main.
- "***Mausolée légendaire***" : Équivalent du cimetière.
- "***Suivre la légende***" : Équivalent à suivre le pari de son adversaire.
- "***Attendre son destin***" : Équivalent à checker (Attendre sans passer sa main)
- "***Légende***" : Équivalent du pot. Là où se trouve le total des PL de chaque joueur
- "***Domaine***" : Première carte du plateau.
- "***Climat***" : Deuxième carte du plateau.
- "***Destinée***" : Troisième carte du plateau.
- "***Engagement***" : Équivalent à "payer" la mise minimale.
- "***Amplifier la légende***" : Équivalent à "raiser" (augmenter la mise)
- "***l'impôt des dieux***" Équivalent du "rake" (impôt prélevé à chaque main)
- "***Guerre de légende***" Équivalent d'une partie complète
- "***l'ivresse de la victoire***" Bonus en point de légende
- "***Force du désespoir***" Équivalent à la protection "All in"
- "***PL d'arène***" : Points de légendes utilisés pour les tournois
- "***Bibliothèque***" : La collection de carte du joueur dans une partie

- L'équipe -

© Ganamax 2021

Greg

Capacité Spéciale: Créateur du jeu / Concepteur du lore

Joueur de poker et de nombreux jeux de plateau, son objectif a été de concevoir un jeu réunissant le meilleur des deux mondes. Il a travaillé pendant plusieurs années sur la mécanique et l'équilibrage, afin de proposer un game play le plus tactique et le plus fun possible.

Marina



Capacité Spéciale: Card illustrator / Testeur

Dessinatrice chevronnée depuis sa plus tendre enfance, elle apporte une touche féminine aux cartes et à l'univers Battle for legend. Elle aide également aux tests et à l'équilibrage des parties à 3 et 4 joueurs.

© Ganamax 2021

William

Capacité Spéciale: *Card illustrator / Testeur*

Dessinateur et art concepteur de la majorité des cartes présentes dans la saison 1, il aide également à l'équilibrage du jeu en testant de nombreuses parties.

© Ganamax 2021

Chris

Capacité Spéciale: Co-créateur / Webmaster

Cocréateur de l'univers Battle for Legend, il permet au projet de prendre vie grâce à sa diffusion sur internet via le site web, le contenu graphique, la réalisation et le montage de vlogs et la communication par les réseaux sociaux.