

Demon Lord

Sur Narth, autrefois appelé le "continent de l'homme", les origines des démons sont obscures. Certains disent que l'invocation d'un sorcier est devenue incontrôlable. D'autres suggèrent que les démons eux-mêmes ont ouvert une porte magique, toujours étendue à la porte de Tor'zem, la capitale de Demonlord. Quelques philosophes croient même que les démons sont une race naturelle, comme les humains ou les nains, sauf que les démons sont devenus plus forts que les autres.

En tout cas, les Démons ont maintenant le pouvoir sur Narth, et chaque Demonlord dirige sa propre province sous l'Empereur. Bien que les démons soient une infime minorité, par leur grande puissance, leur magie et leur capacité à faire le mal, ils agissent comme capitaines, administrateurs et gouverneurs de nombreuses races inférieures telles que half-hommes, demi-hommes, gobelins, orcs et autres races obscures.

Nisshar est une province typique à l'ouest des domaines Demon, gouvernée par une capitale du même nom. Mais ici, les humains et les alliés semi-humains leur résistent, se regroupant sous l'influence de Hosar, un culte du soleil et du dieu. Parfois, ils ont eu tellement de succès que même Nisshar a été assiégé. Maintenant, les armées du Demonlord et de l'Alliance de Hosar se rassemblent une fois de plus, pour une autre campagne sanglante. Sauf maintenant, vous prenez le contrôle, en tant que chef de l'alliance Hosar, ou en tant que Demonlord de Nisshar. . .

Demonlord est un jeu de stratégie et de conquête. Un joueur est le Seigneur des Démons, l'autre dirige l'alliance de Hosar. Chaque joueur, durant sa «phase» du tour, déplace des personnages et des troupes sur la carte, lance des sorts et s'engage dans des batailles et / ou des sièges. L'objectif du jeu est de détruire les personnages et les troupes ennemis et de capturer ses forteresses.

Pendant votre phase, vous déplacez des unités de personnage et de troupe à travers la grille de la carte hexagonale, essayant d'acquérir une force écrasante pour une bataille réussie ou un siège. Les batailles sont menées par des troupes à l'extérieur des forteresses, et sont résolues hors de la carte en utilisant un système spécial de placement, de missiles et d'attaques de mêlée, et des tests de moral. Les sièges se produisent lorsque les troupes tentent de capturer une forteresse ennemie. Les sièges peuvent durer plusieurs phases, plusieurs tours, avant qu'un camp ne se rende ou ne manque de troupes. Certains personnages ont un pouvoir magique qui, sur une certaine «portée» magique (en hexagone), peut être utilisé pour faciliter les mouvements, les batailles ou les sièges, ou à des fins spéciales.

Chaque hexagone sur la carte représente une ligue (3 à 4 miles), chaque tour environ une demi-semaine, et chaque unité compte un personnage important (avec quelques gardes du corps / assistants) ou environ 500 troupes (y compris les officiers, etc.).

COMPOSANTS DU JEU :

Demonlords comprend les éléments suivants:

Une carte de couleur 11 1/2x14 ", une feuille de 154 compteurs de couleur découpés, une commande de feuille de bataille, ce livret d'instructions, et deux dés (die singulier).

La carte :

La carte en couleur montre la province de Nisshar des royaumes des démons, et les états voisins de l'alliance Hosar, ainsi que les neutres. Une grille hexagonale sur la carte régule le mouvement et le placement des unités. Les pions d'unité sont placés dans un hexagone, comme les pièces à jouer à l'intérieur des cases. Les hexs partiels le long du bord de la carte sont des pièces de jeu actives et peuvent être utilisés comme s'ils étaient entiers.

Le tableau de terrain répertorie tous les principaux types de terrain sur la carte. Chaque type est séparé d'un autre par une bordure noire. Le vert clair qui prédomine au nord et à l'ouest est la campagne ouverte, tandis que le marbré brun et vert au sud-est est steppe. Le vert foncé est la forêt, la lumière rouge-brun est des collines, brun foncé est des montagnes, et les zones blanches le long des côtés hexagonaux sont des Alpes. Il y a un marécage des deux côtés de la rivière près de Bartheke (0218), et une zone désertique jaune dans les steppes. Les rivières sont représentées en bleu, avec des ponts et des routes en marron, des gués en blanc.

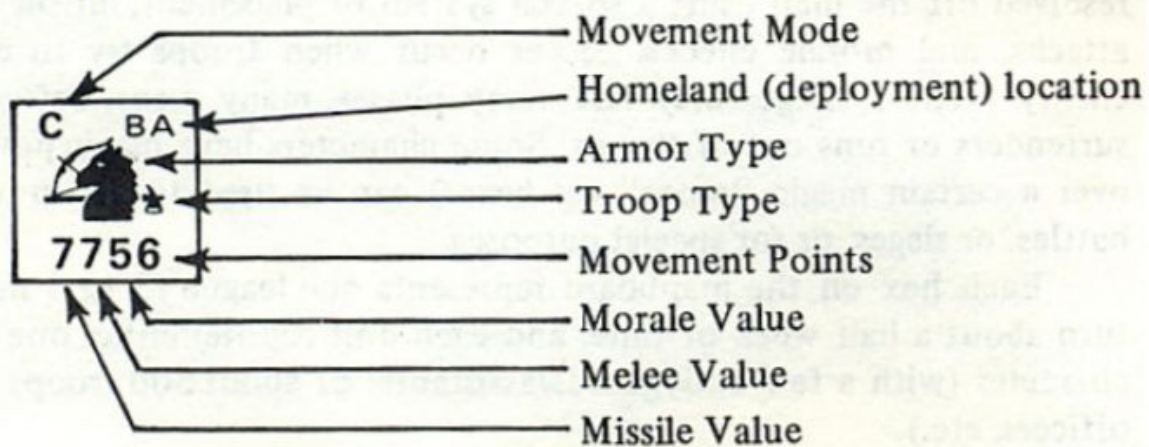
Le plan comprend également des villes fortifiées telles que Nisshar et Timur, de petits châteaux (tels que Lyung ou Midazu), des temples (comme Ninnghez ou un temple de Hosar) et dans les petits villages de l'ouest (tels que Horkan ou Kimat).

Notez que plusieurs types de terrain peuvent être dans le même hexagone, mais certains types de terrain ne couvrent que les côtés hexagonaux, à savoir les rivières et les Alpes.

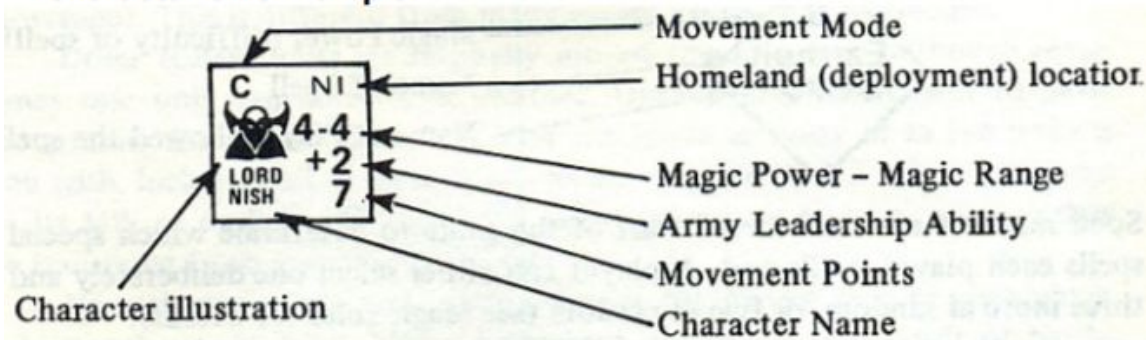
Ordres de bataille :

Ces cartes montrent toutes les unités de troupe et de personnage dans le jeu, et leur déploiement initial sur la carte, y compris les notes pour les arrivées variables, les invocations, etc. Cette feuille de référence pratique montre en un coup d'œil la "situation de départ" du jeu. peut être utilisé comme un double contrôle pour les compteurs d'unités perdues.

Troop Unit Example:



Character Unit Example:



Compteurs d'unité :

Chacun des compteurs en carton découpés à l'emporte-pièce est une "unité". Certains sont des unités «de caractère» (avec les grands nombres descendant du côté droit) et d'autres sont des unités de «troupe» (avec les grands nombres dans le bas). Chacun a un code de couleur pour montrer son allégeance. En outre, certains marqueurs supplémentaires pour les sorts magiques spéciaux et le suivi des valeurs ponctuelles sont inclus.

Couleurs de l'unité:

Les unités démoniaques sont en violet, les unités Hosar sont en or. Les Barbarians des Great Woods sont vert foncé, les unités Lyung sont bleues, les alpinistes Altu'han sont vert clair, les Anciens sont bruns et les Mines d'Ula sont violet pâle. Les marqueurs de sorts magiques sont noirs avec des caractères de couleur appropriée.

Mode de mouvement: "F" comprend les unités de pied (infanterie), "C" indique les unités de cavalerie (montées), "W" indique les unités ailées (volantes).

Homeland (déploiement) Emplacement: une abréviation de deux lettres indiquant où l'unité commence le jeu (c'est-à-dire, où elle «vit» ou est basée). Cette identification est principalement destinée à faciliter le tri et la configuration.

Type de troupe: Symboles visuels montrant le type de troupes. Les unités avec des boucliers sont normalement des pieds, celles avec une cavalerie symbole cheval et des monstres spéciaux (qui agissent comme des troupes) représentées avec une illustration unique. Les armes représentées représentent les armes dominantes de l'unité, la plupart des unités ayant une capacité de missile puissante avec un arc ou une arbalète.

Type d'armure: La couleur du symbole du type de troupe indique l'armure. Un symbole noir solide signifie une armure lourde. Un symbole de couleur unitaire délimité en noir signifie une armure moyenne. Un symbole blanc signifie pas d'armure.

Illustration de personnage: Une représentation visuelle du personnage. Le type d'armure n'a aucune importance avec les caractères.

Points de mouvement (MP): le taux de mouvement de base de l'unité. Généralement, une unité dépense un (1) PM chaque fois qu'elle traverse un côté d'hex dans un nouvel hex sur la carte.

Valeur morale: un nombre représentant le moral et le «maintien en puissance» des troupes. Plus la valeur est élevée, meilleur est le moral. Le moral ne peut jamais dépasser six (6) en valeur.

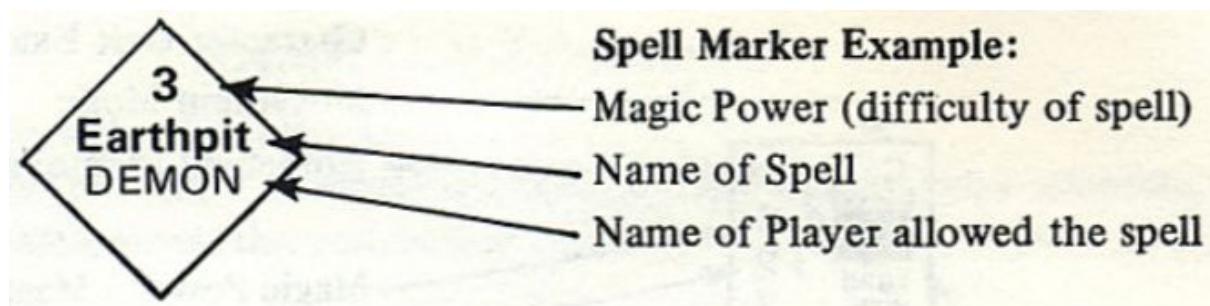
Valeur de mêlée: un nombre représentant la capacité de combat au corps à corps de l'unité en combat. Le plus haut sera le mieux. Il n'y a pas de limite à la valeur de mêlée.

Valeur de Missile: un nombre représentant les capacités de tir de missiles d'une unité en combat, le plus haut sera le mieux. Il n'y a pas de limite à la puissance des missiles.

Capacité de leadership de l'armée: pour les personnages seulement. Tout personnage avec un numéro, même "+0" a la capacité de leadership de l'armée. Cependant, certains caractères marqués «non» n'ont aucune capacité de leadership de l'armée. Cette capacité améliore le mouvement des troupes et peut aider les valeurs de mêlée et de moral au combat, comme dans les sièges.

Magic Range: la portée stratégique du sort du personnage, en hexagone.

Pouvoir magique: le pouvoir (la capacité) du personnage de lancer des sorts. N'importe quel personnage ayant un pouvoir magique de 1 ou plus peut lancer des sorts, plus le pouvoir est élevé, plus la variété de sorts est grande, et plus la magie de ce personnage est puissante et efficace.



Les marqueurs de sorts sont utilisés au début de la partie pour déterminer quels sorts spéciaux chaque joueur est autorisé. Un joueur peut en choisir un délibérément et trois de plus au hasard, ou cinq au hasard (voir les règles de magie pour plus de détails).

PROCÉDURE DE TOUR

Demonlord est joué à tour de rôle. Chaque tour comporte deux phases, d'abord la phase du joueur Hosar, puis la phase du joueur démon. Au cours de sa propre phase, un joueur est appelé "joueur en phase", et son adversaire est le joueur "non en phase". Chaque phase comporte les étapes suivantes:

Hosar (première) Phase:

- (1) Mouvement d'unité: le joueur en phase déplace ses unités sur la carte, y compris de nouveaux renforts.
- (2) Invocation: le joueur en phase peut tenter d'invoquer des unités magiquement nouvelles.
- (3) Batailles: le joueur en phase résout toutes les batailles qu'il a causées, y compris l'utilisation de la magie de combat.
- (4) Sièges: dans toutes les situations de siège, un tour de la procédure de résolution de siège est utilisé (même si le joueur en phase est le défenseur du siège).
- (5) Alliances: les neutres peuvent devenir des alliés, et le changement de statut des alliés semi-permanents est possible.

Démon (deuxième) phase:

- (1) Mouvement d'unité: comme ci-dessus dans la première phase.
- (2) Invocation: comme ci-dessus en première phase
- (3) Batailles: comme ci-dessus en première phase

(4) Sieges: comme ci-dessus en première phase

(5) Alliances: comme ci-dessus en première phase

Les sorts magiques peuvent être lancés par l'un ou l'autre joueur à tout moment pendant une phase, y compris au début (avant le mouvement), ou à la fin (après les alliances), ou pendant n'importe quelle étape de la phase. Cependant, certains sorts peuvent être lancés seulement à certains moments pendant un tour ou dans certaines situations spéciales.

Procédure générale

MOUVEMENT

Points de mouvement: chaque unité a un certain nombre de points de mouvement (MP), indiqués sur le compteur de l'unité. Chaque fois qu'une unité se déplace dans un nouvel hexagone, elle doit

dépenser MP pour traverser le côté d'hex (ligne) dans le nouvel hexagone. Généralement, le coût pour traverser un côté d'hex est de 1 PM. Cependant, cela varie en fonction du mode de déplacement et du terrain (voir Terrain et mouvement ci-dessous).

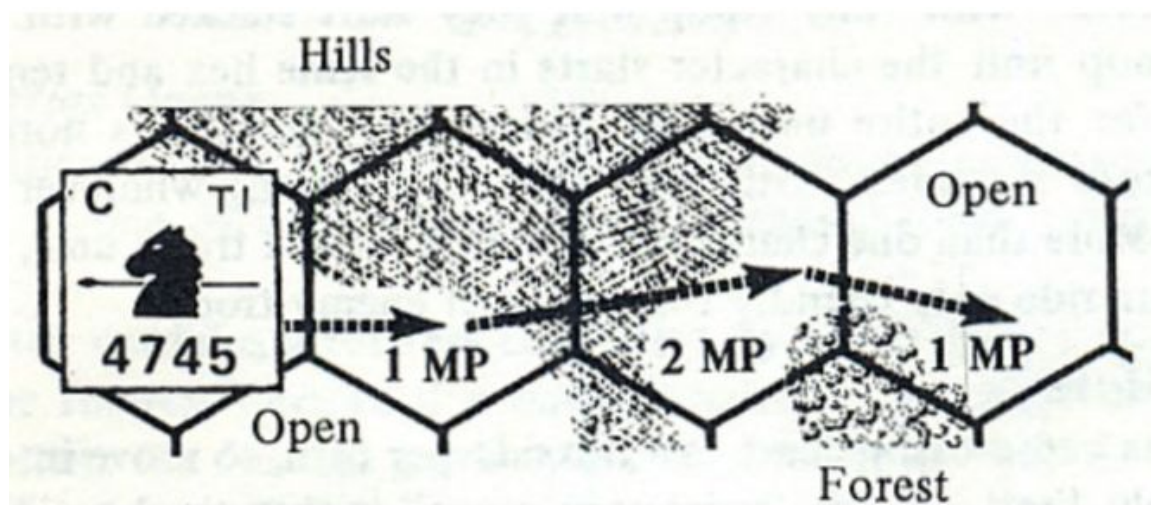
Hexsides: chaque fois qu'une unité se déplace dans un nouvel hex, elle paie le coût MP approprié par hexSIDE. Notez que le terrain dans un hexagone n'affecte pas le mouvement. Au lieu de cela, c'est le terrain le long de l'hexSIDE qui est traversé qui affecte le mouvement. Ceci est différent de nombreux jeux utilisant un hexadécimal.

Autres règles: les unités sont normalement déplacées une à la fois, bien que parfois une unité puisse se déplacer avec une autre. Habituellement, il est pratique de déplacer d'abord les unités de troupes, puis les personnages. Vous pouvez déplacer autant ou aussi peu d'unités que vous le souhaitez, y compris toutes ou aucune. Vous pouvez déplacer une unité entière MP, ou seulement une partie de son MP, comme vous le souhaitez. MP ne peut pas être sauvegardé d'un tour à l'autre, ni transféré d'une unité à l'autre.

Le mouvement normal ne se produit que pendant le bon pas dans votre phase. Un recul supplémentaire du mouvement de bataille peut survenir à la suite d'une bataille. Cette retraite s'ajoute toujours au mouvement normal, et ne restreint pas ou ne pénalise pas les mouvements normaux ultérieurs.

Terrain et mouvement

La plupart des hexsides ont deux ou plusieurs types de terrain. Le joueur en phase décide quel type de terrain, le long du côté d'hex, son unité va traverser. Il peut ignorer les autres types de terrain sur le côté d'hex (à des fins de déplacement). Parfois, un seul type de terrain existe sur le côté d'hex, forçant l'unité à traverser ce type. Le coût en MP par côté d'hex dépend du type de terrain et du mode de déplacement de l'unité (F, C ou W). Faites une référence croisée entre le type de terrain et le mode de déplacement sur le tableau de terrain pour trouver le coût MP approprié.



Exemple de mouvement: l'unité illustrée, avec le mode de mouvement C, traverse d'abord un côté d'hex ouvert (1 PM), en ignorant les collines également sur ce côté d'hex; Ensuite, il traverse un hex

de colline complètement (2 MP); et enfin il traverse un autre hex ouvert (1 MP), ignorant la forêt aussi sur ce côté d'hex.

Rivières: cette caractéristique de terrain le long d'un hexagone impose un délai de mouvement supplémentaire. Le délai varie selon qu'un gué est présent ou non. En traversant une rivière, le terrain sur la rive opposée de la rivière (le long du côté de l'hex) est ajouté à la rivière elle-même. Par exemple, une unité en mode F traversant une rivière dans une forêt aurait besoin de quatre (4) PM, deux pour la rivière et deux autres pour la forêt. S'il y avait à la fois la forêt et la campagne ouverte sur la rive opposée, l'unité pourrait traverser la rivière dans la campagne pour un coût total de seulement trois (3) PM.

Alpes et Lacs: les terrains alpins et lacustres sont impraticables au pied (F) et à la cavalerie (unités en mode 0. Naturellement, tout le côté d'hex doit être alpin et / ou lac pour empêcher le mouvement, sinon le joueur en phase pourrait choisir un autre passage. Les hexsides des lacs sont 0318-0417, 0318-0418 et 0318-0319, les hexsides alpes sont 1313-1412, 1313-1413, 1313-1314, 1214-1314, 1214-1315 et 1419-1519.

Empiler

Vous pouvez empiler n'importe quel nombre d'unités dans un hex, ami et ennemi.

Indépendamment du nombre d'unités dans une pile, d'autres unités amies peuvent entrer dans l'hexagone. Vous pourriez même avoir toutes vos unités empilées dans le même hex, si vous le souhaitez. Voir Unités ennemies, ci-dessous, pour plus de détails sur l'entrée des hexagones occupés par l'ennemi.

Unités cachées

Vous ne pouvez pas examiner les piles ennemies. Vous pouvez voir seulement l'unité supérieure.

Il y a deux exceptions à cette règle. Premièrement, les unités individuelles deviennent visibles lorsqu'ils sont placés pendant la procédure de combat, bien que cela ne s'applique qu'aux unités impliquées dans cette bataille. Deuxièmement, un sort magique "Visions" peut être utilisé pour examiner le contenu d'une pile ennemie (voir Règles magiques).

Leadership et personnages

Armée de l'Armée: si une unité de troupes ne commence pas sa phase de mouvement dans le même hexagone qu'un personnage avec une capacité de commandement de l'armée (de +0 ou plus), le PM de l'unité de troupe est divisé par deux. Une unité de troupe doit commencer avec un personnage de capacité de leadership pour utiliser son PM complet. L'unité de troupe n'a pas besoin de rester avec le personnage, elle obtient toujours le MP complet même si elle s'éloigne du leader. Les personnages dont le «non» est indiqué pour la direction de l'armée n'ont aucune capacité et ne peuvent pas aider les unités des troupes à recevoir leur PM complet.

Mouvement de personnage: les unités de personnage peuvent se déplacer seules au PM complet, ou elles peuvent se déplacer «avec» n'importe quelle unité de troupes avec laquelle elles commencent à être empilées. Pour se déplacer "avec" une unité de troupe, le personnage commence dans le même hexagone et reste avec les troupes pendant toute la phase de mouvement. Le PM normal du personnage est ignoré, mais il «chevauche» avec l'unité de troupe, se déplaçant partout où l'unité de troupe se déplace. Plus d'un personnage peut monter sur la même unité de troupe, si désiré. Les personnages ne peuvent monter que des troupes amies, jamais des troupes ennemies.

Déplacement minimum

Toutes les unités peuvent traverser au moins un côté d'hex par tour, pour se déplacer dans l'hex suivant. La seule limite à ce "mouvement minimum" est que le côté d'hex doit être praticable (ne peut pas être tout le lac ou l'alpage et une unité F ou C). Ce déplacement minimum est autorisé même si le coût MP normal dépasse celui disponible pour l'unité.

Unités ennemies

Troupes ennemies: une ou plusieurs unités de troupes ennemies dans un hexagone bloque vos unités de troupe. Lorsque vos troupes entrent dans l'hexagone, elles doivent s'arrêter et terminer leur mouvement. Cela causera une bataille ou un siège.

Si votre unité de troupe commence dans un hexagone occupé par des troupes ennemies, vous pouvez y rester ou partir comme vous le souhaitez (exception: voir les règles de siège).

Caractères: notez que les unités de troupes bloquent seulement le mouvement des unités de troupes ennemies. Les personnages seuls peuvent se déplacer dans ou à travers les troupes et / ou les personnages ennemis (bien qu'ils risquent d'être capturés, voir ci-dessous). Les personnages seuls ne peuvent pas bloquer les troupes ennemies.

Si une pile d'unités ennemies occupe un hexagone et qu'un personnage est en haut, l'ennemi doit révéler une unité de troupes (en le plaçant au-dessus) s'il veut bloquer le mouvement. Sinon, la pile est supposée contenir uniquement des caractères, comme l'unité supérieure.

Capture de caractères

Situations de capture: si un personnage entre seul dans un hex ayant une unité de troupe ennemie, ou vice versa, le personnage peut être capturé par les troupes. Un personnage est protégé de la capture s'il y a des unités de troupes amies dans l'hexagone. Un personnage est vulnérable à la capture une seule fois par tour dans chaque hexagone, quel que soit le nombre d'unités de troupes ennemies présentes. Cependant, chaque hex est une nouvelle situation de capture.

Résoudre des captures: dans une situation de capture, chaque joueur lance un dé. Si le personnage roule plus haut, il échappe à la capture dans l'hexagone ce tour. Si le joueur de l'unité de troupe roule plus haut, il capture le personnage (le mettant dans sa pile "prisonniers" de la carte). Si les jets sont égaux, le personnage a échappé à la capture, mais ne peut plus avancer cette étape de la phase.

Modificateurs de résolution: si un personnage entre dans un hexagone avec une forteresse contrôlée par l'ennemi, le personnage doit soustraire deux (-2) de son jet de dé de situation de capture. Si l'un des joueurs a un personnage ayant un pouvoir magique dans l'hexagone, le joueur ayant l'unité de puissance magique la plus forte ajoute un (+1) à son jet de dé.

Cela ne compte pas comme si vous utilisez un sortilège, la simple présence d'un personnage plus puissant donne le bonus.

Situations multi-personnages: si un joueur a deux personnages ou plus dans un hexagone, dans une situation de capture, il peut "se séparer" et laisser chacun résoudre sa propre capture séparément, ou il peut regrouper tout ou partie dans une partie et utiliser une situation de capture (et un jet de dé) pour toute la partie.

Quand les batailles se produisent

BATAILLES

Une bataille se produit si les joueurs adverses ont une ou plusieurs unités de troupe dans le même hexagone. Si un joueur ou les deux ont juste des personnages dans un hexagone, il n'y a pas de bataille.

Si un hexagone contient une forteresse contrôlée par l'un ou l'autre des joueurs, le joueur qui contrôle la forteresse décide si une bataille a lieu ou si un siège se produit à la place. Cela représente la garnison de la forteresse qui décide soit de se battre en plein air, soit de se retirer derrière leurs murs. Le joueur adverse (qui ne contrôle pas la forteresse) doit alors soit combattre une bataille ou un siège, selon ce qui lui est imposé.

S'il y a plus d'une bataille dans cette phase, le joueur en phase décide de l'ordre dans lequel les batailles sont résolues.

Procédure de combat

Zone: d'abord, les joueurs adverses se déploient pour la bataille dans n'importe quelle zone proche de la carte. Aucun affichage tactique ou carte n'est utilisé; toute surface claire et plane servira.

Round: après le déploiement, les joueurs se battent "Battle Rounds" en utilisant la procédure ci-dessous. Les rounds de bataille continuent jusqu'à ce qu'un joueur perd toutes ses troupes, ou qu'un joueur utilise la procédure de retrait pour mettre fin à la bataille.

Indépendamment du nombre de rounds, toute la bataille se déroule pendant l'étape de combat dans la phase. Les batailles ne se prolongent jamais dans la phase suivante ou le tour. C'est parce que chaque tour de bataille représente environ une heure de temps, plus ou moins, tandis que chaque phase représente une demi-semaine ou plus.

La procédure du round de bataille est:

- (a) Chaque joueur peut engager des réserves sur la ligne de bataille;
- (b) La magie de combat est simultanément résolue par les deux joueurs, battleline les troupes peuvent se redéployer si l'ennemi qui leur fait face a été détruit;
- (c) Le tir de missile est simultanément résolu, les troupes de bataille peuvent redéployer si l'ennemi qui leur fait face a été détruit;
- (d) le combat en mêlée est résolu simultanément;
- (e) L'un ou l'autre joueur peut retirer des unités survivantes, en utilisant des règles de retrait. Si aucun joueur ne se retire après le tour, et que les deux ont des unités de troupe survivantes, un nouveau round de bataille commence. La bataille continue jusqu'à ce qu'un joueur soit anéanti ou se retire.

Sélection du terrain

L'hex où se déroule une bataille peut avoir un ou plusieurs types de terrain. Si l'hex contient seulement un type de terrain, alors c'est le terrain pour la bataille. Si l'hexagone contient deux types de terrain ou plus, le joueur non en phase sélectionne le terrain utilisé pour la bataille. Notez que le joueur en phase pourrait se déplacer dans l'hexagone par un type de terrain, mais être forcé de se battre sur un autre type de terrain.

Déploiement initial pour la bataille

Battleline: toutes les unités d'un joueur dans l'hex de bataille doivent participer à la bataille.

Pour se déployer pour la bataille, les joueurs forment des lignes opposées en plaçant alternativement des unités de troupes dans la zone de combat, en paires correspondantes. D'abord, le joueur en phase place une unité de troupe et le joueur non en phase sélectionne l'un de ses adversaires pour l'affronter. Ensuite, le joueur qui n'est pas en phase met une de ses unités de troupe en bas et le joueur en phase choisit l'un d'entre eux. Cela continue jusqu'à ce qu'un joueur soit à court d'unités de troupes, ou que le nombre de paires opposées soit égal à la "taille de bataille" pour le terrain (voir le tableau de terrain pour la taille de bataille dans chaque type de terrain). Toutes les paires correspondant représentent les lignes de front, ou battleline.

Réserves: toutes les unités restantes des deux joueurs sont désormais placées derrière la ligne de bataille en «réserve». Si le nombre de paires adverses est inférieur à la taille de la bataille, le joueur disposant d'unités supplémentaires peut engager des unités supplémentaires, jusqu'à la bataille. limite de taille (voir ci-dessous pour plus de détails).

Personnages: enfin, chaque joueur place maintenant ses personnages. Chaque personnage doit être placé avec une unité de troupe. Plus d'un peut être placé avec une unité de troupe. Les personnages sont placés un par un, d'abord le joueur en phase en place un, puis le joueur non en phase, jusqu'à ce que tous soient placés. Aucun joueur ne peut sauter une étape de placement avant qu'il ne manque de personnages dans la bataille.

Missile et attaques de mêlée

Dans l'étape du tir de missile, toutes les unités de troupes avec une valeur de tir de missile tirent simultanément. Au pas de mêlée, toutes les unités survivantes frappent avec leur valeur de mêlée. Les procédures pour les attaques de missiles et de mêlée sont très similaires, mais les attaques de missiles se produisent toujours en premier, puis en mêlée.

Restrictions d'attaque: chaque unité de troupe peut attaquer une fois avec des missiles (si elle a une valeur de missile) et une fois en mêlée par round de combat. Si deux unités de troupe ou plus font face à une seule unité de troupes ennemies, chaque unité attaque une fois. L'unité en infériorité numérique sélectionne l'ennemi qu'elle attaque avec des missiles, mais le joueur en infériorité choisit celui qu'elle doit attaquer en mêlée. Seules les unités de troupes ennemies directement opposées dans la ligne de bataille peuvent être attaquées par des missiles ou des mêlées, les unités d'autres paires ne peuvent pas être attaquées.

Simultanéité: toutes les attaques de missiles sont simultanées, les résultats ne sont pas appliqués tant que toutes les unités de troupes n'ont pas terminé leurs attaques de missiles. Ensuite, après cela, les attaques de mêlée sont faites et sont également résolues simultanément.

Procédure d'attaque: pour attaquer avec une unité de troupes, lancez les deux dés. Si la total est égal ou inférieur à la valeur de l'attaquant (pour les missiles ou la mêlée, selon le cas), l'ennemi est touché. Si le résultat est supérieur à la valeur de l'attaquant, l'ennemi n'est pas touché (un échec).

Modificateurs de valeur d'attaque: le terrain de bataille peut changer la valeur de missile et / ou de mêlée d'une unité dans cette bataille. De plus, l'ennemi attaqué peut aussi affecter la valeur:

Modificateurs de valeur de missile:

+1 targethasnoarmor (whitetrooptypeillustration)

-1 targethasheavyarmor (blacktrooptypeillustration)

Modificateurs de valeur de mêlée:

+? attaquant avec le caractère de leadership de l'armée (+? = valeur de leadership)

+1. l'attaquant a une armure supérieure * à l'ennemi

* l'armure lourde est supérieure à moyenne, l'armure moyenne est supérieure à aucune

Effet des coups: les coups sont des attaques réussies. Si une unité de troupe est touchée par un tir de missile ou de mêlée, elle doit vérifier son moral. Si une unité subit deux coups ou plus simultanément, elle doit vérifier le moral de chacun et appliquer le résultat le plus défavorable (détruit est pire, puis déroute, puis pas d'effet).

Chèques de moral

Une unité de troupe touchée par un missile ou une attaque de mêlée doit vérifier son moral dans le cadre de la procédure de résolution. Si le résultat est inférieur à la valeur de moral, l'unité survit au coup. Si le résultat est égal à la valeur de moral, l'unité déroute. Si le résultat est supérieur à la valeur de moral, l'unité est détruite.

Modificateurs de valeur de moral: un personnage avec un commandement de l'armée +1 ou plus améliorera le moral de l'unité de troupe de cette valeur (voir Personnages en combat).

La magie peut également affecter le moral. Les coups de magie de combat provoquent toujours un relâchement temporaire de moins un (-1) au moral de l'unité lors de la vérification de moral de ce coup (seulement).

Survivre Résultat: si une unité survit à un test de moral, elle peut continuer la bataille ou se retirer, le coup n'a eu aucun effet.

Résultat de déroute: l'unité est retirée de la bataille et mise dans une pile d'unités «en déroute» près de la zone de combat. A la fin de la bataille, l'une des deux choses peut arriver aux unités de troupes en déroute:

(a) si le joueur a gagné la bataille (les unités de troupe survivantes ne se sont pas retirées), toutes ses unités en déroute sont retournées intactes dans sa pile, libre de fonctionner normalement à partir de l'étape suivante de la phase.

(b) si le joueur a perdu la bataille (s'est retiré de la bataille, ou a perdu toutes ses unités de troupe au combat), toutes ses unités en déroute sont capturées par l'ennemi et placées dans la pile de «prisonniers» du tableau.

Résultat détruit: l'unité est définitivement retirée du jeu.

Réserves et redéploiement

Situations de Redéploiement: après la magie de combat et le tir de missile, certaines unités de troupes dans la ligne de bataille peuvent être déroutees ou détruites. Si une unité de troupe n'a plus de

unités de troupes ennemies face à elle dans la ligne de bataille, il est libre de redéployer contre un autre ennemi dans la ligne de bataille. De plus, au début de chaque nouveau round seulement, de nouvelles unités de la réserve peuvent être redéployées dans la ligne de bataille, ainsi que celles qui sont libres pour avoir vaincu leur (s) adversaire (s) au combat de mêlée.

Règles de base: toutes les unités de troupes redéployées (y compris les réserves) doivent affronter des unités de redéploiement ennemies lorsque cela est possible. Ils sont jumelés

comme le déploiement initial, avec le joueur en phase mettant son unité en premier pour un match, puis le joueur non en phase. Si aucune unité de redéploiement ennemie n'est disponible, vos unités de redéploiement excédentaires peuvent rejoindre des unités amies dans la ligne de bataille pour créer des situations de combat deux contre un. Si vous avez des unités de redéploiement supplémentaires, vous pouvez créer plus de situations deux-en-un, ou trois-en-une ou plus, comme vous le désirez.

Redéploiement progressif: une fois qu'une unité est redéployée, elle reste dans sa nouvelle position sur la ligne de bataille jusqu'à ce que l'ennemi soit vaincu ou que des unités de redéploiement ennemi apparaissent. Dans ce dernier cas, si une unité ennemie devient "libre" à redéploier, vous devez faire face à celle-ci avec l'une de vos unités de redéploiement, même si elle est déjà sur la ligne de combat, ou utiliser une unité de réserve (si vous pouvez redéploier toutes les unités de la réserve à ce stade du combat). Cela évite que des situations deux contre deux ou plus importantes ne se produisent n'importe où sur la ligne de bataille, puisque toutes les situations deux contre deux doivent être divisées en un contre un par la procédure de redéploiement décrite ici.

Limite de la ligne de bataille: la taille de la bataille est le nombre maximum d'unités de troupes pouvant avoir dans la ligne de bataille, y compris toutes les unités de redéploiement et de réserve actuellement déployées dans la bataille.

Note: la capacité de redéploier des unités est un avantage puissant, puisque vous pouvez vous concentrer sur des ennemis vulnérables ou obtenir un avantage sur des unités ennemies fortes. Un objectif typique de la bataille est de forcer l'ennemi à épuiser toutes ses réserves, puis d'infliger plus de pertes afin que vous puissiez redéploier et obtenir des situations favorables deux contre un ou trois contre un ou mieux dans la ligne de bataille.

Personnages à la bataille

Tous les personnages en combat doivent être empilés avec une unité de troupe. Un ou plusieurs peuvent être empilés avec une unité de troupe unique, et reste avec lui pendant toute la durée de la bataille. Les personnages jouent seulement un rôle de «soutien» dans la bataille, ils ne peuvent pas fonctionner comme des unités de troupe indépendantes.

Redéploiement: au début de chaque round de combat, les personnages peuvent être redéployés vers de nouvelles unités de troupe. Ceci est fait comme le déploiement initial, avec le joueur en phase de redéploiement d'un personnage, puis le joueur non en phase, etc. Le redéploiement des personnages est autorisé même si leur unité de troupe est incapable de se redéploier. Les personnages ne comptent pas dans la limite de la taille de la bataille. En outre, un personnage peut être forcé de se redéploier instantanément si l'unité qu'il accompagne est mise en déroute ou détruite (voir ci-dessous).

Leadership in Battle: un personnage doté d'une capacité de commandement de l'armée ajoute cela à la valeur de mêlée et de moral de l'unité de troupe avec laquelle il est empilé. Si deux ou plusieurs personnages de capacité de leadership sont avec une unité, le bonus le plus important est ajouté et les autres ignorés. Aucune unité ne peut avoir une valeur de moral supérieure à six (6), indépendamment des bonus de leadership.

Routage et destruction: si un personnage est empilé avec une unité de troupes qui déroute ou est détruite, il peut subir des effets adverses. Lancer immédiatement un dé et appliquer le résultat suivant: 1,2 caractère tué; Routage à 3 caractères; 4,5,6 - personnage indemne, doit redéploier immédiatement.

Retrait

Après chaque tour, chaque joueur peut décider de se retirer. Le retrait est facultatif, jamais

requis. Si l'option de retrait est prise, toutes les unités du joueur doivent se retirer, pas seulement certaines.

Procédure: pour se retirer, toutes les unités de troupe du joueur dans la bataille doivent vérifier le moral immédiatement. Tous les résultats de la déroute deviennent des prisonniers, toutes les unités précédemment acheminées (pendant la bataille) sont également des prisonniers. Les personnages n'ont pas besoin de vérifier leur moral lors d'un retrait, ils survivent automatiquement et se retirent avec les troupes survivantes. Les personnages ne peuvent pas améliorer le moral des unités de troupes qui se retirent, pas même l'unité avec laquelle elles ont été empiquées!

Retraites: si le joueur non en phase se retire du combat, ses unités survivantes se retirent dans un hex adjacent sur la carte. Si le joueur en phase de retrait se retire, tous ses survivants effectuent un mouvement de retraite complet, en utilisant leur pleine allocation de PM. Ce mouvement complet peut être effectué en pile, au rythme de l'unité de troupe la plus lente. Alternativement, certaines unités peuvent continuer avec tout MP supplémentaire qui leur reste. Le joueur qui se retire détermine ses propres mouvements de retraite.

Restrictions de mouvement de retraite: les unités en retraite ne peuvent pas traverser un terrain infranchissable et ne peuvent pas entrer dans des hexagones occupés par des unités de troupes ennemies. Les unités en retraite ne peuvent pas entrer deux fois dans le même hex pendant une retraite. Chaque unité de la retraite doit se déplacer d'au moins autant d'hexagones que l'unité la plus lente qui recule le long de cette route.

Les unités en retraite doivent se déplacer vers la forteresse amicale non assiégée la plus proche, et doivent prendre l'itinéraire le plus rapide (pour l'unité la plus lente, c'est-à-dire).

Forteresses & Retraites: si une unité en retraite entre dans un hexagone avec une forteresse amie non assiégée (ville ou château), la retraite peut s'arrêter là, sans considération de MP restant dans la retraite. Si le joueur se retire de la bataille dans le même hexagone qu'une forteresse amie, il peut se retirer dans cette forteresse au lieu de faire une retraite normale, que la forteresse soit assiégée ou non (notez que cela permet à une unité de se battre dans "une forteresse assiégée, en engageant au moins un round de bataille, puis en se retirant dans la forteresse assiégée dans le même hexagone".

Batailles de fin

Une bataille se termine chaque fois qu'un joueur perd toutes ses unités de troupes, ou qu'un joueur se retire.

Retrait: si un joueur se retire, utilisez la procédure de retrait ci-dessus. L'autre joueur reste dans l'hexagone avec ses survivants, toutes les unités en déroute lui sont restituées à la fin de l'étape de combat.

Destruction: si un joueur perd toutes ses unités de troupe, toutes ses unités en déroute sont capturées par l'ennemi (deviennent des prisonniers). Tous les personnages survivants restent dans l'hex, mais doivent vérifier la capture possible (voir Mouvement, Capture de personnages). Toute unité en déroute devient prisonnière du vainqueur.

Destruction mutuelle: si les deux joueurs détruisent simultanément la dernière unité de troupe de l'autre, toutes les unités en déroute sont présumées éparpillées et perdues (détruites) des deux côtés, et seuls les personnages survivants (le cas échéant) de chaque camp sont laissés dans l'hex. Ces personnages ne sont pas vulnérables à la capture immédiate car aucune unité de troupe n'est laissée dans l'hexagone. Les personnages sont libres de se déplacer sur leur propre phase suivante.

EXEMPLE DE BATAILLE (voir illustration à la page suivante)

Seigneur Erush avec une pile de cinq unités de troupes se déplace dans l'hex 1004 et provoque un

bataille avec le duc d'Anzor avec huit unités de troupe déjà dans cet hex. Le duc choisit de se battre dans les collines, plutôt que dans la campagne ouverte, ce qui signifie que la taille de la bataille est de sept (7), et qu'il n'y a aucun effet de terrain sur les unités.

Lord Erush commence le déploiement avec sa lourde cavalerie Erush (0855) et le duc répond avec ses lourds chevaliers D'Anzor (aussi 0855). Puis le duc déploie ses lourds hommes d'armes (5743) et Erush répond avec ses épéistes (4643). Cela continue jusqu'à ce que toutes les troupes soient déployées en cinq paires.

Enfin, Lord Erush se déploie avec sa cavalerie de patrouille, tandis que le duc rejoint ses chevaliers. Notez que les deux sergents Hosar (0745) et les lanciers Timur (0644) ne sont pas encore déployés; ils sont en réserve.

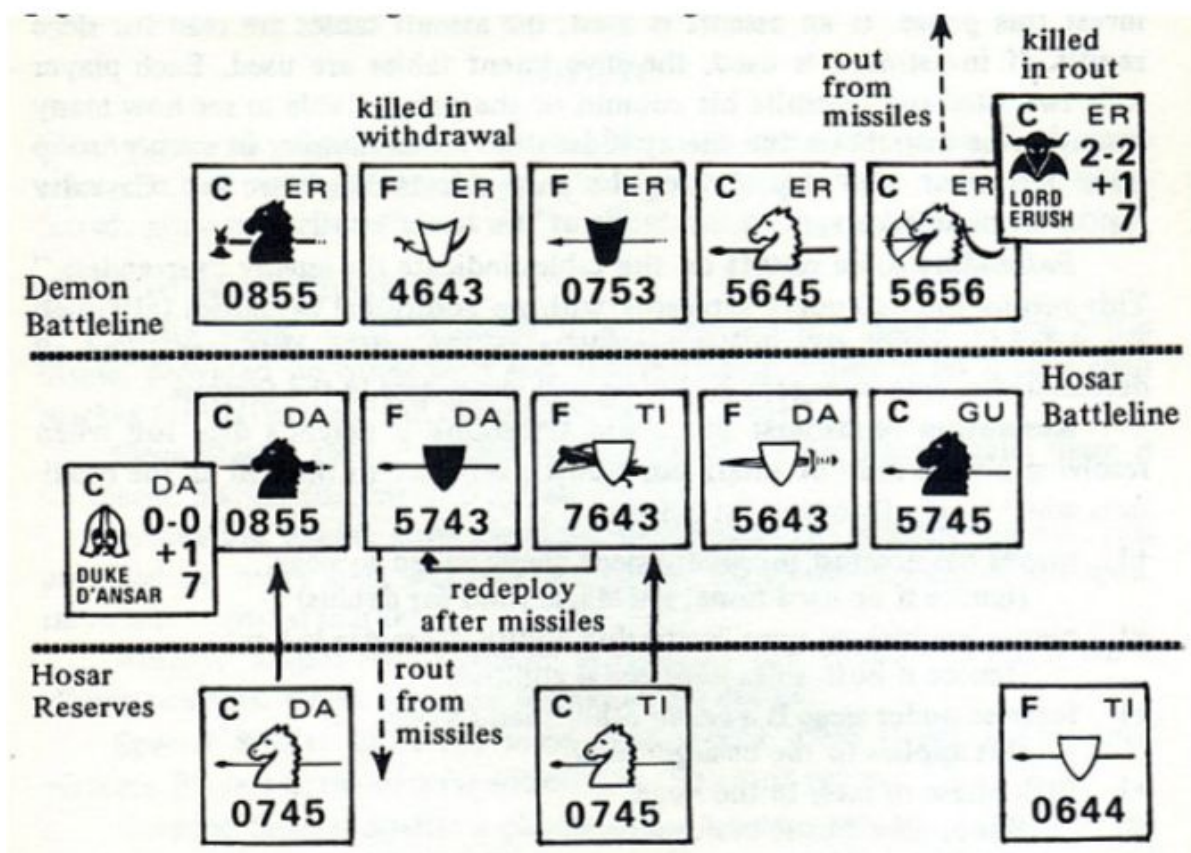
Au début du premier tour, le joueur Hosar ajoute les sergents D'Anzor (0745) aux chevaliers (0855), et les sergents Timur (0745) aux arbalétriers (7643) de réserve. Il ne peut pas non plus déployer les lanciers (0644) sur la ligne de bataille, puisque pas plus de sept (7) unités de troupe sont autorisées sur la ligne de bataille en même temps (en raison de la taille de la bataille dans les collines).

En magie de combat, Lord Erush attaque les hommes de Gunthoz (5745) en face et lance un "4". Il a besoin d'un "1" pour frapper, et ainsi manque.

Maintenant, les unités échangent des tirs de missiles. Les chevaliers Hosar D'Anzor (0855) n'ont aucune valeur de missile, et ne peuvent donc pas tirer, ni les sergents avec eux. Les hommes d'armes d'Anzor ont une valeur de missile de 5, mais roulent un "6", ce qui signifie un miss. Les arbalétriers à côté d'eux ont une valeur de missile de 7, mais puisque la cible a une armure lourde (gardes de pied Erush 0753), la valeur est réduite à 6. Le joueur Hosar lance un 3, ce qui signifie un coup sur les gardes du pied. Le tir de missiles continue pour toutes les unités Hosar et Demon restantes, et les hommes d'armes D'Anzor sont frappés par les épéistes d'Erush en face (les épéistes ont eu beaucoup de chance!). Maintenant, les contrôles de moral sont faits, et les gardes du pied Erush roulent un "4", ce qui leur permet de survivre au coup, mais les hommes d'armes d'Anzor lancent également un "4", ce qui signifie qu'ils déroutent.

Les épéistes d'Erush (4643) qui affrontaient les hommes d'armes étaient libres de se redéploier après des missiles, puisqu'ils ne font plus face à un ennemi. Cependant, ils doivent d'abord affronter les unités de redéploiement Hosar, et il y en a déjà deux dans la ligne de bataille (les sergents 0745). En tant que joueur en phase, le joueur démon doit d'abord passer en redéploiement, et doit bien sûr mettre en place les épéistes, la seule unité de redéploiement disponible. Le joueur de Hosar décide de les faire correspondre avec les sergents de Timur actuellement avec les arbalétriers.

Dans la partie de mêlée de la ronde, la patrouille Erush (5656) est touchée et lance un "6" dans le moral. Même avec Lord Erush présent (+1 commandement de l'armée augmente le moral de la patrouille à 6), cela signifie une déroute. Lord Erush doit rouler pour son destin, et obtient un "2" - il est tué dans la déroute.



Le joueur démon décide maintenant assez c'est assez, et choisit de se retirer. Il vérifie le moral de toutes les unités survivantes. L'unité de patrouille (5656) qui vient de passer ne vérifie pas, elle sera capturée automatiquement. Les autres unités démoniaques passent toutes leur moral sauf les Swordsmen (4643) qui lancent un "3" et sont détruits. Les unités Demon survivantes exécutent une retraite MP complète (parce que le démon est le joueur en phase). Le joueur de Hosar récupère ses sergents en déroute depuis qu'il a gagné la bataille, et a capturé l'unité de patrouille Erush (5656). Le joueur Hosar met fin à la phase dans l'hexagone de bataille, mais de son côté du tour, il peut maintenant se déplacer normalement, et peut-être essayer d'engager à nouveau certains démons survivants dans la bataille.

Quand les sièges se produisent

SIEGES

Si les deux joueurs terminent l'étape de combat d'une phase avec des troupes dans le même hexagone, et qu'un des joueurs contrôle une forteresse dans l'hex, une situation de siège existe. En fait, la seule façon dont les unités de troupes des joueurs adverses peuvent être dans le même hexagone après la bataille est parce que les troupes d'un joueur sont dans une forteresse dans cet hexagone.

Une forteresse est une ville ou un château sur la carte. Les villages et les temples ne sont pas des forteresses. Le dernier joueur à avoir des unités de troupe seules dans l'hexagone contrôle la forteresse. Une fois qu'un joueur a le contrôle, il le garde jusqu'à ce que son adversaire acquière le contrôle (en étant le seul à avoir des troupes dans l'hexagone). Au

début du jeu, chaque forteresse est contrôlée par le joueur qui l'occupe initialement avec des troupes ou des personnages.

Besieger & Defender: le joueur qui contrôle une forteresse est le "défenseur" du siège. Le joueur qui a des troupes dans l'hex mais ne contrôle pas la forteresse est appelé "assiégeant" dans ce siège. Ces rôles restent constants dans cet hex, tant que le siège continue, quelle que soit la phase.

Siège et défenseur

Les défenseurs dans une forteresse ne peuvent pas quitter l'hexagone tant qu'ils sont assiégés. Cela continue tant que l'assiégeant a au moins une unité de troupe dans l'hexagone de la forteresse. Les personnages en défense sont également "bloqués" dans l'hexagone par le siège, ils ne peuvent pas partir. Cependant, les défenseurs de la forteresse peuvent (dans leur propre phase) décider de mener une bataille dans l'hexagone, au lieu de continuer le siège.

Résoudre les sièges

Pendant la partie de siège de chaque phase, la procédure de résolution de siège est utilisée. Notez que la résolution de siège se produit à la fois dans la phase de l'assiégeant et dans celle du défenseur (à l'étape de siège de chacun).

Pour résoudre un siège, l'assiégeant choisit s'il va attaquer ou investir cette phase. Si un assaut est utilisé, les tables d'assaut sont lues pour les résultats de siège. Si l'investissement est utilisé, les tables d'investissement sont utilisées. Chaque joueur lance deux dés et consulte sa colonne de la table appropriée pour voir combien de pertes il a subies.

inflige à l'ennemi. Les pertes sont en nombre d'unités de troupes ennemies détruites. Le joueur perdant les unités sélectionne celles qui sont perdues. Les résultats de l'accident sont simultanés.

Reddition: certains résultats sur les tables indiquent les redditions de l'ennemi. Cela signifie que les défenseurs se rendent sans pertes supplémentaires (bien que le défenseur puisse infliger des pertes à l'attaque), et tous les défenseurs deviennent prisonniers, y compris les personnages de la forteresse .

Modificateurs de résolution: dans certaines situations, les dés d'un joueur lancés lors de la résolution d'un siège peuvent être modifiés. Ajouter ou soustraire au rouleau tous les modificateurs qui s'appliquent à partir de la liste ci-dessous:

+1 . . . le joueur a la plus grande magie de siège réussie ajoutée au siège (ignore s'il n'en a pas utilisé, voir les règles magiques pour plus de détails)

+1 . . . le joueur a le plus haut caractère de capacité de leadership de l'armée en hexadécimal (ignorez si les deux camps ont des capacités égales)

+1 . . . la forteresse assiégée est un château autre que Lyung (ceci s'applique seulement à l'assiégeant)

+1 cinquièmephaseorlaterinthesiege
(Ceci s'applique seulement à l'assiégeant)

-1 firstphaseofthesiege
(Ceci s'applique seulement à l'assiégeant)

-1 forteresse en état de siège est le château de Lyung
(Ceci s'applique seulement à un assiégeant sans supériorité aérienne - voir Règles Spéciales, Alliances, pour plus de détails)

Renforcer les défenseurs de la forteresse

Quand une forteresse est assiégée et que le défenseur déplace de nouvelles unités dans l'hex de sa phase, il doit combattre. Les défenseurs de la forteresse peuvent se joindre à cette bataille, ou non, comme le souhaite le défenseur. Puisque les personnages ne peuvent pas se battre seuls, tout personnage que le défenseur déplace dans l'hexagone doit être accompagné d'au moins une unité de troupe.

Note: en conséquence, si le défenseur souhaite renforcer sa forteresse, il doit combattre au moins un round de combat, et peut ensuite se retirer (dans la forteresse - c'est le plus proche). C'est ainsi que les nouvelles troupes peuvent «se battre» à travers les assiégeants pour renforcer les défenseurs.

Mettre fin à un siège

Un siège se termine chaque fois qu'un joueur n'a plus d'unités de troupes dans l'hexagone. Si le défenseur manque d'unités de troupe, il perd le contrôle de la forteresse et tous les personnages survivants sont capturés. Si l'assiégeant perd sa dernière unité de troupe, ou quitte l'hexagone, le défenseur conserve le contrôle de la forteresse.

L'assiégeant peut mettre fin au siège en déplaçant simplement ses troupes hors de l'hexagone pendant son mouvement. Il pourrait déplacer des troupes et en laisser un peu derrière pour continuer le siège, si désiré.

Le défenseur peut tenter de mettre fin au siège en provoquant une bataille, espérant détruire ou forcer le retrait des troupes de l'assiégeant. Alternativement, dans la bataille, il pouvait se retirer après le premier tour, vers une autre forteresse, et dans la retraite abandonner l'hexagone aux assiégeants. Ceci est similaire à se battre en sortant de la forteresse et passé les assiégeants.

LA MAGIE

Les personnages ayant un pouvoir magique 1 ou supérieur peuvent lancer des sorts magiques. Chaque personnage peut lancer un sort par phase. La capacité de lancer des sorts ne peut pas être transférée, et les sorts ne peuvent pas être "sauvés" pour permettre de lancer plus d'un sort par phase.

Types de sorts magiques

Magie de combat: chaque personnage avec de la magie a la capacité d'utiliser la magie de combat, à condition qu'aucun autre sort ne soit lancé. Il n'y a pas de marqueur de sort spécial pour la magie de combat, tous les personnages connaissent ce sort.

Magie de siège: chaque personnage a la capacité d'utiliser la magie de siège, il n'y a pas non plus de marqueur spécial pour ce sort.

Magie d'invocation: chaque personnage avec de la magie peut tenter des invocations, à condition qu'aucun autre sort n'ait été lancé pendant cette phase. Tous les personnages connaissent ce sort, il n'y a pas de marqueur spécial.

Alliance Magic: chaque personnage avec de la magie peut tenter de l'utiliser lorsqu'il s'allie à des neutres. Encore une fois, tout le monde le sait, il n'y a pas de marqueur.

Sorts spéciaux: il y a sept marqueurs de sort spéciaux Démon et sept sorts Hosar. Les joueurs dessinent des marqueurs en cachette, comme expliqué ci-dessous:

Dessin de sorts spéciaux: un joueur pioche des sorts spéciaux au début de la partie. Un joueur peut soit choisir délibérément un sort (de son choix) puis en tirer trois autres de manière aléatoire, ou tirer au hasard cinq sorts. Les tirages aléatoires sont faits en mélangeant les marqueurs face cachée, dans un gobelet opaque puis en sélectionnant le bon nombre.

Procédure de lancer des sorts magiques

Chaque sort magique est utilisé seulement à certains moments d'une phase. Pour lancer un sort, il suffit de dire quel personnage est en train de lancer quel sort. Si deux ou plusieurs sorts peuvent être lancés en même temps, ils se produisent simultanément, quel que soit l'ordre dans lequel les joueurs parlent. Chaque personnage est limité à une distribution par phase, qu'elle soit réussie ou non.

Puissance magique: tous les sorts spéciaux ont un minimum de puissance magique. Un personnage ne peut pas lancer un sort spécial s'il n'a pas au moins la puissance minimale requise. La puissance requise est indiquée sur le marqueur de sort spécial. La puissance magique rend également la magie de combat et les invocations plus efficaces et peut être une aide pour obtenir la supériorité de la magie de siège.

Gamme magique: les sorts magiques peuvent être lancés dans n'importe quel hexagone, jusqu'à la portée magique maximale du personnage (exception: la magie de combat et les invocations ne peuvent être lancées que dans leur propre hexagone - portée nulle). La portée compte l'hex de la cible, mais pas l'hex du lanceur.

Succès et échec: il y a une chance que les sorts échouent. Une fois le sort annoncé, un seul jet de dé est utilisé pour résoudre le succès ou l'échec:

Les sorts de magie de combat réussissent toujours, mais les missiles magiques individuels utilisés peuvent être manqués ou ratés.

Les invocations sont réussies si le jet de dé est égal ou inférieur au pouvoir magique du personnage qui lance le sort.

La magie de siège est réussie si le jet de dé est 1-5, il échoue sur un 6.

Les sorts spéciaux de puissance 2 ou 3 sont réussis si le résultat est de 1 à 5; ils échouent sur un rouleau de 6.

Les sorts spéciaux de puissance 4 ou 5 sont réussis si le jet de dé est de 1-4, échoue sur un 5-6.

Battle Magic

Utilisation des sorts: un personnage utilise Battle Magic pendant l'étape de combat de la phase. Un personnage doit être dans le même hex que la bataille pour utiliser sa gamme de sorts magiques est toujours zéro, indépendamment de la portée magique normale du personnage

Procédure de Bataille Magique: à chaque tour de bataille, le personnage avec la magie de combat a droit à un "missile magique" qui est tiré sur une unité de troupe ennemie adverse, comme un missile normal. Cependant, pour résoudre ce tir de missile, lancez un dé (pas deux). Si le résultat est égal ou inférieur au pouvoir magique du personnage, le missile frappe. Une unité de troupe frappée par un missile magique doit vérifier son moral et soustraire un (-1) de sa valeur de moral normale pour cette vérification.

Un personnage utilisant la magie de combat tire un missile à chaque tour, pour autant de rounds que la bataille continue.

Magie de siège

Utilisation des sorts: un personnage utilise la magie de siège uniquement dans l'étape de siège de la phase. Les personnages ont une portée normale avec ce sort et doivent réussir 1-5 pour réussir (échouer sur un 6).

Effet: toute la puissance magique de tous les personnages jetant avec succès la magie de siège dans un hexagone est totalisée pour chaque camp. Le joueur avec le total le plus élevé ajoute un (+1) à son jet de résolution de siège à ce tour. Les joueurs peuvent annoncer un siège

magie dans n'importe quel ordre, mais ne peut pas rétracter les annonces. Cela peut mener à un "un-up-manship" alors que de plus en plus de personnages annoncent la magie du siège dans un hex, essayant d'être le côté avec le total le plus élevé. Après tous les engagements, le succès des sorts et l'échec sont vérifiés pour chaque personnage.

Sorts spéciaux - Disponible pour l'un ou l'autre joueur

Vision (requiert 2+ pouvoirs): ce sort est lancé avant ou après le mouvement dans une phase. Le succès permet au lanceur d'examiner toutes les unités ennemies dans l'hex cible, à moins qu'un sort de cape ennemi ne les protège (voir ci-dessous).

Cape (nécessite 2+ pouvoirs): ce sort est lancé immédiatement pour contrer un sort de Visions réussi. Un sort de cape réussi contrecarre tous les sorts de Visions dans un seul hex du choix du lanceur de sorts pour le reste de la phase, gardant ainsi le contenu de cet hexagone secret.

Forcemarch (nécessite 3+ puissance pour Hosar, 4+ puissance pour Demons):

ce sort est lancé avant le mouvement dans n'importe quelle phase. Le succès donne à une unité amie dans l'hex cible un bonus de deux (+2) PM pour l'étape de mouvement de cette phase. Ce

ne se prolonge pas dans l'étape de combat suivante, et ne s'applique donc pas aux retraites.

Terre (nécessite 3+ puissance pour démon, 4+ puissance pour Hosar): ce sort est lancé avant le mouvement, ou avant les retraits de la bataille dans une phase. Le succès divise par deux (1/2) le PM de toutes les unités dans l'hex cible pour le reste de la phase, et empêche toute nouvelle unité d'entrer dans cet hex pendant le reste de la phase. Les unités qui ne se retirent pas du combat peuvent toujours retraire d'un hex mais pas dans un hex de Terre.

Note: si Terre-Neuve est jeté dans un hexagone contenant un château, une ville, un village ou un temple, le lanceur doit ajouter deux (+2) à son jet de dé pour réussir, ce qui augmentera la probabilité d'échec.

Spellgate (requiert une puissance de 4+): peut être lancé à n'importe quel moment pendant une phase. Le succès permet au lanceur de déplacer une unité amie depuis n'importe quel hex de portée jusqu'à n'importe quel hexagone à portée. Le transfert est magique, les hexs entre sont ignorés. Si le lanceur a un pouvoir magique de 5, il peut transférer deux unités avec ce sort. Cependant, les deux unités doivent commencer et finir dans le même hexagone. Les sorts peuvent s'ajouter aux mouvements normaux, qui peuvent être faits avant ou après le Spellgate. Le personnage peut se Spellgate lui-même si désiré, à n'importe quel hexagone dans sa portée.

Sorts spéciaux - Disponible uniquement pour les joueurs démoniaques

Obscurité (nécessite 2+ de puissance): lancer au début de l'étape de combat dans la phase.

Le succès signifie que toutes les troupes d'Hosar dans l'hex cible doivent soustraire un (-1) de leur valeur de moral pendant la bataille. Si un sort d'Obscurité est également en vigueur dans l'hexagone, la lumière et les ténèbres s'annulent, et les ténèbres ou les ténèbres supplémentaires n'ont aucun effet dans l'hexagone pour le reste de la phase.

Nécromon (nécessite 5 pouvoirs): lancer à la fin d'une phase. Le succès permet au joueur Démon de "revivre" ou de "ramener des morts" n'importe quelle unité (personnage ou troupes) qui a été détruite. Seules les unités détruites dans cette phase ou la précédente peuvent être ramenées. La portée des sorts est mesurée dans l'hex où l'unité a été perdue, et l'unité ressuscitée apparaîtra dans l'hex où elle a été perdue. Une unité peut être ressuscitée d'un nombre illimité de fois, mais un nouveau sort de Nécromon est requis à chaque fois.

Sorts spéciaux - Disponible uniquement pour les joueurs Hosar

Lumière (nécessite 2+ de puissance): lancer au début de l'étape de combat dans la phase. Le succès signifie que toutes les unités de Démon dans l'hex doivent soustraire un (-1) de leur valeur de moral pendant la bataille. Si un sort de "Ténèbres" est également en vigueur dans l'hexagone, la lumière et l'obscurité s'annulent mutuellement, et la lumière ou l'obscurité supplémentaire n'a aucun effet dans l'hexagone pour le reste de la phase.

Les pluies (nécessite une puissance de 4+): ce sort est lancé au début d'une phase. L'hex cible doit contenir une partie d'un lac, d'une montagne ou d'une montagne, ou doit avoir au moins deux hexagones de rivière le long de celui-ci. Le succès signifie que tous les côtés d'hex de rivières et les hex de lacs et de marais à l'intérieur de la zone sont inondés. Le terrain inondé devient infranchissable pour toutes les unités. Tous les gués sont également infranchissables, et les ponts sont considérés comme des gués. Toutes les faces hexagonales des montagnes et des collines coûtent 1 PM de plus à traverser. Tous les hex du désert, de la steppe et de la campagne se trouvant à l'intérieur de deux côtés ou plus de la rivière ou du lac deviennent des marécages, et le terrain initialement marécageux est maintenant impraticable.

Ce sort dure deux phases complètes: la phase de lancement et la phase suivante. Ce sort ne peut être tenté qu'une fois par phase. Le lanceur peut volontairement réduire son rayon magique pour réduire l'effet du sort.

Si le lanceur d'un sort de pluie a un pouvoir magique de 5, le sort peut être limité à n'importe quel hexagone ou groupe d'hex à portée du lanceur. En d'autres termes, le lanceur de sorts peut contrôler l'effet des pluies sur quelques-uns des hexagones de sa portée, plutôt que d'affecter automatiquement tous les hexagones.

Effet spécial important: en raison de la couverture nuageuse lourde, toutes les unités de code de mouvement W doivent payer le double du coût normal pour traverser n'importe quel hexagone à un hex affecté par le sort de pluie.

Invocation

Procédure: un personnage doté d'un pouvoir magique peut tenter d'invoquer certains demi-dieux et esprits spéciaux en finissant un mouvement dans le temple approprié et en tentant une invocation magique. L'invocation est un sortilège magique lancé à la fin du mouvement d'un joueur dans la phase, jamais pendant une phase ennemie. L'invocation est interdite si des unités de troupes ennemies se trouvent sur l'hex du temple. Pour déterminer le succès, lancez un dé. Si le résultat est égal ou inférieur au pouvoir magique du

personnage qui lance l'invocation, il réussit et les unités invoquées apparaissent dans cet hex du temple. Si l'invocation échoue, rien ne se passe, mais

Un autre personnage dans l'hexagone pourrait alors tenter d'invoquer. Peu importe le nombre de réussites, une unité ne peut être invoquée qu'une seule fois. Cependant, si une unité invoquée est détruite, elle peut être invoquée à nouveau et revenir en jeu lorsque l'invocation est réussie.

Invocations démoniaques: le joueur démon peut invoquer le démon pitié Yorgash au Temple de Yorgash (hex 2006). Il peut invoquer le Chaman au Temple du Chaman (hex 2119).

De plus, le joueur démon peut invoquer les Conjurations du Temple Ninnghez (hex 1414), qui inclut toutes les unités avec un code de déploiement de la TNC. Une invocation réussie à Ninnghez permet au joueur Démon de sélectionner aléatoirement cinq de ces six unités et de les placer au temple. La sélection aléatoire est faite en mélangeant les unités face cachée ou dans une tasse. Le joueur Démon ne peut pas examiner les unités avant d'avoir sélectionné ses cinq.

Invocations d'Hosar: Le joueur Hosar peut invoquer l'Esprit de Lumière (personnage de code de déploiement IN) dans n'importe quel Temple d'Hosar à partir du deuxième tour l'invocation de l'Esprit de Lumière est interdite au premier tour.

Quand des renforts Hosar arrivent (si jamais), le joueur Hosar peut invoquer l'Assistant Ouest (code de déploiement INR) dans n'importe quel Temple Hosar. Toute invocation de ce personnage compte comme des renforts arrivant aux fins du point de victoire.

Autres Invocations: si un joueur allie un neutre à sa cause, de façon permanente ou semi-permanente, il peut tenter d'invoquer des demi-dieux spéciaux et des esprits disponibles pour ce neutre. Ceux-ci inclus:

Anciens: lorsqu'un joueur allie les anciens, il peut invoquer le personnage de l'Ancien au Temple des Anciens (hex 1702).

Great Woods Warriors: lorsqu'un joueur s'allie avec les guerriers des grands bois, il peut tenter d'invoquer le dieu de la bête ou l'esprit de la forêt au Temple de la Forêt (hex 1113). Le personnage du Chef des Bois qui tente cette invocation double son pouvoir magique (à 4), mais utilise la puissance magique normale pour toutes les autres magies du jeu. Si l'invocation est réussie, relancez le dé: 1,2,3 et le Dieu de la Bête apparaît; 4,5,6 et l'esprit de la forêt apparaît. Une seconde invocation de l'autre demi-dieu / esprit est interdite, mais l'original peut être invoqué à nouveau s'il est tué.

Alliances avec des neutres

Il y a cinq états neutres mineurs, énumérés ci-dessous. Chacun commence dans son propre hex de patrie spécifique, et chaque allié séparément à l'un des joueurs. Ainsi, un joueur peut «contrôler» des neutres en tant qu'alliés, l'autre en contrôle d'autres. Jusqu'à ce qu'il s'allie, toutes les unités d'un neutre doivent rester dans son hex de patrie et sont hostiles à tous les autres joueurs et neutres.

Alliance automatique: lorsqu'un neutre est attaqué par une bataille ou un siège, il forme instantanément une alliance permanente avec l'autre joueur. Si dans un hexagone de forteresse, le nouveau joueur contrôlant peut décider d'offrir la bataille, ou se retirer dans la forteresse et forcer un siège.

Tentatives d'alliance: chaque joueur a droit à une tentative d'alliance par tour à la fin de sa phase. La tentative d'alliance est permise seulement si le joueur a une unité adjacente à l'hexagone de la patrie du neutre, ou peut lancer un sort magique d'une tentative d'alliance dans l'hex de la patrie du neutre. Pas plus d'un sort d'essai d'alliance n'est autorisé par point neutre par tour.

1 neutralbecomespermanentlyofplayer

2, 3. Neutre devient allié semi-permanent du joueur 4 aucun effet, maytryagainsonelaterturn

5 . . neutre est le mythe, retirer les unités du jeu, forteresse (le cas échéant) est le village à la place 6. neutre offensé, devient allié semi-permanent du joueur ennemi

Ce jet de dé représente également le succès ou l'échec du sort d'alliance magique. Un jet de sort de sorts magiques séparé n'est pas utilisé.

Effet de l'alliance: les unités d'un allié neutre à un joueur (permanent ou semi-permanent) sont utilisées de la même manière que les unités du joueur. En effet, les personnages et les troupes du neutre "rejoignent" les forces du joueur. Le joueur prendra également le contrôle de toute forteresse occupée par le neutre.

Alliance semi-permanente: elle reste en vigueur jusqu'à ce que les unités (A) de l'allié soient vaincues au combat (elles sont avec une pile qui se retire du combat ou perd toutes ses unités de troupes), ou (B) l'hex de déploiement est contrôlé par l'ennemi. Dans les deux cas, le joueur qui contrôle les alliés doit vérifier l'état de son alliance à la fin de cette phase, lancer un dé:

1 alliance cimentée par l'adversité, devient permanente 2, 3, 4. . . . aucun effet, l'alliance reste en l'état;

ce qui signifie que si (A) ou (B) se produit à nouveau, un nouveau contrôle doit être effectué

5. neutre reconsidère, devient neutre à tous à nouveau

6. neutre change de côté, devient allié semi-permanent de l'opposition
joueur

Si le neutre redevient neutre ou change de camp, toutes ses unités sont retirées de la carte et, à la fin de la phase suivante, sont placées dans leur hex de déploiement. La seule exception concerne les unités déjà dans l'hex de déploiement de la patrie, qui ne sont pas retirées et restent à la place. Tous les demi-dieux / esprits invoqués sont supprimés et doivent être invoqués à nouveau. Si un joueur a des unités dans l'hex de la patrie du neutre, il ne contrôle aucune forteresse dans l'hexagone (le neutre reste en contrôle).

NEUTRES ET PRISONNIERS

Il y a cinq neutres différents dans le jeu. L'hex de déploiement pour chacun est listé ci-dessous, y compris les instructions spéciales. Chaque neutre est un état séparé, et peut s'allier à un joueur séparément.

Royaume d'Ula (code d'origine MU): déployer dans les Mines d'Ula (hex 0902). La première alliance réussie ou la première attaque nécessite un jet de dé supplémentaire. Un résultat de 1,2,3 signifie que le Royaume est gouverné par le personnage de Balron et a les unités Trolls (0962) et deux mineurs esclaves (4533). Un résultat de 4,5,6 signifie que le Royaume est gouverné par le Roi des Nains et qu'il a deux unités de Nains (4753) et deux unités de Mineurs d'Esclaves (4533). Une fois que le jet est fait, le royaume est toujours de cette composition tout au long du jeu, et les autres unités ne peuvent pas être utilisées.

Duché d'Altu'han, royaume de la montagne des cragsmen (code de patrie AH): déployer dans la ville fortifiée d'Altu'han (1401).

Anciens, restes du peuple-lézard (AN): se déploient au Temple des Anciens (hex 1702).

L'unité de caractère «Ancien» peut être invoquée dans ce même temple par le joueur qui allie les Anciens.

Principauté de Lyung, royaume du Sorcerer Cloud Prince (code de patrie LY): déployer au château de Lyung (hex 1308). Cette forteresse est considérée comme presque imprenable à l'attaque terrestre, et donc l'assiégeant doit soustraire un (-1) de ses jets de dés de résolution de siège à moins qu'il ait plus d'unités de troupes ailées dans ses forces assiégeantes que le défenseur a dans la forteresse.

Les Barbarians des Grandes Bois, tribus guerrières de la forêt (code homonyme GW): se déploient dans le village de Rouna (hex 0914). Notez que le joueur qui les allie peut invoquer le Dieu de la Bête ou l'Esprit de la Forêt (voir Magie, Invocation, pour plus de détails). Notez également que l'unité de caractère Wood Chief a son pouvoir magique augmenté à quatre (4) en invoquant ces demi-dieux / esprits au Temple de la Forêt.

Capacités de mouvement spéciales des neutres

Aléoutiennes: Les unités AH ne dépensent qu'un (1) PM pour traverser des côtés d'hexagone, au lieu des 2 PM normaux pour le pied.

Anciens: Les unités AN ne dépensent qu'un (1) PM pour traverser n'importe quel côté d'hex, le coût normal de PM est ignoré. Cependant, le terrain de montagne est impraticable aux Anciens, ils ne peuvent pas le traverser, ni le défendre. Ils peuvent attaquer les unités ennemies qui y défendent, bien qu'ils subissent un extra de moins deux (-2) à leur valeur de mêlée et moins un (-1) de moral quand ils le font.

Barbarians des Grands Bois: Les unités GW ne dépensent qu'un (1) PM pour traverser des côtés d'hex de forêt, au lieu des 2 PM normaux pour les unités à pied et ailées. Ceci s'applique également à l'unité appelée Bête de Dieu ou Esprit de forêt.

Les prisonniers

Les unités peuvent devenir des prisonniers en raison de mouvements de personnages, de batailles ou de sièges. Chaque joueur garde ses prisonniers dans une pile séparée de la carte. A la fin de sa propre phase, un joueur peut demander un échange de prisonniers.

Procédure d'échange de prisonniers: dans un échange, le joueur non en phase (qui n'a pas demandé l'échange) sélectionne une unité qu'il détient et l'offre au joueur en phase. Le joueur en phase sélectionne alors une unité qu'il détient, et les deux sont échangés et libérés. Ensuite, le joueur non en phase offre une autre unité, et le joueur en phase répond. A tout moment, le joueur en phase peut refuser un échange, ce qui met fin à tous les échanges de prisonniers pour cette phase. L'échange prend également fin si le joueur non en phase ou en phase manque d'unités à échanger.

Les personnages et les troupes peuvent être échangés entre eux, ou des personnages pour les personnages, ou des troupes pour les troupes, comme vous le souhaitez. Les prisonniers ne peuvent pas être exécutés; ils doivent être conservés jusqu'à leur échange ou jusqu'à la fin de la partie.

Les prisonniers libérés sont normalement placés dans leur hex de déploiement, et sont libres de se déplacer, de se battre, etc., en commençant la phase suivante. Si l'hex de la patrie contient des unités de troupes ennemies, le déploiement est impossible. Au lieu de

cela, l'unité libérée est déployée dans la forteresse amie la plus proche (ville ou château) vers la patrie sans aucune troupe ennemie dans l'hexagone.

Les personnages libérés avec un pouvoir magique d'un (1) ou plus peuvent se déployer dans le temple le plus proche sans troupes ennemies au lieu d'une forteresse, si leur hex de patrie original était occupé par des troupes ennemies.

Les unités de renfort libérées peuvent entrer dans la phase suivante du joueur en tant que renforts en utilisant les options d'emplacement d'entrée du renfort normal. Les demi-dieux / esprits libres ne reviendront pas sur la carte jusqu'à ce qu'ils soient invoqués à nouveau en utilisant la procédure d'invocation normale.

Installer

JEU SET-UP. FIN et VICTOIRE

Pour commencer la configuration du jeu, dépliez la carte et perforez les comptoirs en carton découpés à l'emporte-pièce. Le joueur démon se trouve sur le côté est de la carte le joueur Hosar sur le côté ouest de la carte.

Les diagrammes de l'Ordre de Bataille illustrent toutes les unités et tous les marqueurs du jeu et indiquent l'hex (ou les hexs) sur lequel ils commencent. Déployez toutes les unités selon ces diagrammes. Notez que les unités déployées au même endroit ou de la même manière ont un code homel commun.

Demon Special Deployments: certaines unités ne sont déployées que si elles sont invoquées (unités et caractères TNC, caractères TS et YO).

Déploiements spéciaux de Hosar: Les dévots de Hosar (code de HO) sont déployés deux chacun sur les quatre temples de Hosar. Le joueur Hosar décide quels sont les deux placés dans chaque temple.

Les unités des Cantons de l'Ouest (WT) sont placées dans les villes. Dans l'ordre qu'il désire, le joueur Hosar sélectionne une unité WT et une ville, puis lance un dé. A 1,2,3 signifie que l'unité est déployée là, un 4, 5, 6 signifie qu'elle ne peut pas s'y déployer. Une autre ville doit être sélectionnée et le dé doit être lancé à nouveau. Pas plus d'une unité ne peut être placée dans une ville, mais si une unité ne peut pas être placée là (en raison du jet de dé), une autre pourrait l'être. Si une unité ne peut pas être placée dans l'une des cinq villes (en raison d'une série de mauvais dé), elle n'apparaît pas du tout dans le jeu. Les cantons de l'Ouest comprennent Horkan (0502), Darton (0206), Belbitz (0806), Kimat (0113) et Fergeni (0718).

Sélection de sorts magiques spéciaux: enfin, chaque joueur mélange ses marqueurs spéciaux de sorts magiques et sélectionne au hasard cinq des sept sorts. Alternativement, un joueur peut en choisir un délibérément, puis mélanger le reste et sélectionner au hasard trois autres. Les sélections de sorts sont gardées secrètes jusqu'à ce que chaque sort soit utilisé pour la première fois.

Premier geste

Le joueur Hosar a la première phase à chaque tour, et se déplace donc en premier.

Renforts

Les joueurs de Demon et de Hosar peuvent "demander" des renforts pendant le jeu, au début de leurs propres phases respectives. Les renforts ne peuvent pas être demandés avant la première bataille, le premier jet de résolution de siège ou la première unité perdue ou capturée (y compris les pertes ou les captures dues à la magie). Tant qu'un joueur ne fait

pas de demandes, il gagne des points de victoire supplémentaires (voir ci-dessous). Quand la requête est faite, au début de cette phase, et chaque phase suivante pour ce joueur, il jette un dé une fois par phase. Dès que 1, 2 ou 3 se produit, les renforts arrivent. Une fois la demande faite, elle ne peut pas être rétractée, même si le jet de dé n'a pas réussi cette phase.

Les Renforts démoniaques sont des codes de patrie IK (royaume intérieur). Le joueur démon mélange les onze unités face cachée et choisit aléatoirement neuf. Les deux autres sont jetés et non utilisés. Les neuf sont placés sur n'importe quel hex ou hex de route menant à l'est de la carte (hexagones 2201, 2214, 2223). Les renforts peuvent être répartis entre les entrées, ou maintenus ensemble, comme souhaité.

Les renforts hostiles sont le code de la patrie ME (armée mercenaire). Le joueur Hosar mélange les neuf unités face cachée et choisit aléatoirement huit. L'autre est mis au rebut et non utilisé. Les huit sont placés sur n'importe quel hex de route menant à l'ouest de la carte: les hexagones 0301, 0108 et / ou 0523. Les renforts peuvent être séparés ou maintenus ensemble comme souhaité.

Sorcier Hosar de l'Esprit de l'Ouest: ce personnage peut être invoqué dès que les renforts Hosar arrivent sur la carte, ou sur n'importe quelle phase suivante. Le personnage peut être invoqué dans n'importe quel temple d'Hosar et apparaît dans ce temple si l'invocation est réussie.

Fin du jeu

Mort soudaine de la mort: le jeu se termine immédiatement par une victoire démoniaque si le joueur Démon prend le contrôle de Timur, ou une victoire de Hosar si le joueur Hosar prend le contrôle de Nisshar.

Trêve: après le deuxième tour, à la fin de chaque tour, l'un ou l'autre joueur peut demander des "négociations de trêve" en lançant un dé. Si le résultat est "6", les discussions commencent. Les deux joueurs pourraient appeler pour des discussions, et tous les deux roulent, et si l'un ou l'autre était réussi les pourparlers commenceraient.

Une fois que les négociations de trêve commencent, et à chaque tour suivant, tant que l'un ou l'autre des joueurs souhaite poursuivre les discussions, lancez deux dés et ajoutez à cela le numéro du tour en cours. Si le total (lancer de dés + nombre de tours) est de 20 ou plus, le prochain tour est le dernier tour de la partie. Si le total est de 15 à 19, lancez un seul dé, le résultat est le nombre de tours restant dans le jeu. Si le total est de 14 ou moins, les discussions n'ont aucun effet, le jeu se poursuit normalement.

Notez que pendant les négociations de trêve, les joueurs peuvent toujours bouger, combattre, assiéger et lancer des sorts normalement. Les pourparlers sur la trêve en soi n'imposent aucune restriction, mais offrent simplement la possibilité que le jeu se termine bientôt.

La victoire

Si ni le joueur Démon ni le joueur Hosar ne remportent une victoire automatique à la fin de la partie (voir Terminer la partie, ci-dessus), les points de victoire accumulés tout au long du jeu déterminent le vainqueur.

Points de victoire: à la fin de chaque tour, chaque joueur consulte la liste des points de victoire et note le total des points qu'il a reçus en fonction de la situation de jeu en cours. Les points de victoire sont reçus à chaque tour et s'accumulent. De cette façon, les joueurs peuvent garder un total de leur performance dans le jeu. Les points de victoire sont attribués

pour:

1 controlofmorefortressessthanenemy

1 havefewerneutralsasalliesthanenemy

1 n'ont pas encore demandé de renforts dans le jeu

1 tué et capturé plus d'unités ennemies que vous avez perdu ce tour 1 ea.
chaque ville ennemie * sous votre contrôle

* Si le joueur de Hosar contrôle le Temple de Ninnghez, il peut le considérer comme une ville, mais si le démon contrôle ce temple, il ne compte pas comme une ville.

Les points de victoire sont attribués à chaque tour, en fonction de la situation à la fin de ce tour.

Liens: si le total des points de victoire est égal à la fin de la partie, le joueur Hosar est le vainqueur. Le joueur Démon doit avoir un avantage de points (d'un ou plusieurs) pour gagner la partie.

Jeu stratégique

SCÉNARIOS DE VARIANTE

Les règles normales de fin de partie et de points de victoire sont ignorées. Au lieu de cela, le jeu ne peut que se terminer par des négociations de trêve. Les discussions commencent par lancer un dé et obtenir un "6". Cependant, pour résoudre les discussions, lancez deux dés et doublez le résultat, puis ajoutez le numéro du tour en cours. Si le total est de 36 ou plus, lancez un seul dé pour le nombre de tours restant avant la fin de la partie.

Les points de victoire donnés ci-dessus sont remplacés par un total de points de victoire, fait à la fin de la partie. Les points ne sont pas accumulés pendant le match. Le joueur avec le pointage de victoire le plus élevé gagne; avec le joueur Hosar gagnant des liens.

1 1 2 1 1 1

Long jeu

Dans ce jeu, le jeu continue jusqu'à ce qu'un camp contrôle les trois villes de l'opposition (Timur, D'Ansar et Bartheke contrôlés par Demons, ou Nisshar, Erush et Taegul contrôlés par Hosar). Dès que cela se produit, le jeu se termine et le joueur qui contrôle prend le dessus.

Au cours de la partie, les personnages et les unités de troupe tués peuvent être ramenés à la vie en tant que remplaçants. Au début de la phase d'un joueur, il peut tenter de recevoir un personnage perdu et une unité de troupe perdue. Dans chaque cas, un jet de dé est nécessaire pour voir si l'unité arrive réellement. Si le jet est réussi, l'unité apparaît comme un prisonnier libéré. Si le jet échoue, une autre tentative est autorisée pour les tours suivants.

Die roll pour remplacer un personnage - besoin d'un résultat "6" pour le succès.

Meurent le jet pour remplacer une unité de troupe - besoin d'un résultat "5" ou "6" pour réussir.

Un joueur ne peut pas tenter de recevoir des remplacements si sa capitale est contrôlée par l'ennemi. Timur est la capitale de Hosar, Nisshar est la capitale Demon.

Première déplacer la variante

Au lieu que le joueur Hosar se déplace en premier, au début du premier tour, chaque joueur lance un dé. Le haut rouleau a la première phase à chaque tour du jeu, le bas rouleau la

deuxième phase. Ainsi, si le joueur démon roule plus haut, il joue d'abord à chaque tour, et ainsi l'ordre normal des phases est inversé. Si le jet de dé est une cravate, roulez à nouveau.

Cette variante du premier mouvement est particulièrement recommandée dans les scénarios de variantes, qui sont considérablement plus longs que le scénario normal.

Version tournoi à tirage réduit

Pour les joueurs avancés qui souhaitent réduire les éléments d'incertitude, de chance et de risque dans le jeu, les modifications suivantes peuvent être utilisées: les deux joueurs obtiennent automatiquement quatre des sept sorts de leur choix. Les deux joueurs reçoivent une unité de renfort supplémentaire, ce qui signifie que lorsque les renforts arrivent, le Hosar obtient les neuf, et le Démon obtient dix sur onze. Cependant, les invocations de Ninnghez et les renforts démoniaques sont toujours choisis au hasard, ce qui laisse un certain élément de chance dans le jeu.

ERRATUM

L'unité Foot Guards de Nisshar (code de mouvement F, déploiement N1, valeurs 6863) est incorrectement illustrée avec une tête de cheval sur la feuille de comptoir. C'est en fait une unité d'infanterie comme l'indiquent le code de mouvement et les points de mouvement.

CRÉDITS

Conception et développement du jeu par Arnold Hendrick. Playtesting par William Grand, Albert Pare, et Philip Duggan. Conception graphique: boîte et carte de David Helber; compteurs de Cynthia Millan avec David Helber; règles par Arnold Hendrick avec Cynthia Millan. Carte oeuvre de David Helber. Illustration de la boîte par Charles Vess. Droit d'auteur © 1981 Heritage USA.