

Daifen

Version Beta 2.4

- Règles du jeu -

NOUVEAUTÉS DE LA BETA 2.4.....	2
L'INSCRIPTION.....	3
LE ROYAUME.....	4
ESPION.....	5
LES RACES.....	6
ELFES.....	7
ORCS.....	9
HUMAINS.....	11
NAINS.....	13
MORT-VIVANTS.....	15
LES RUMEURS.....	17
LES DONS.....	17
UN ASSAUT !.....	18
LES ACTIONS D'UN TOUR.....	19
L'ORDRE DE PRISE EN COMPTE DES ACTIONS PAR LE MOTEUR.....	19
VICTOIRE ET DÉFAITE.....	20

Nouveautés de la beta 2.4

Pour ceux qui ont joué sur la version b2.3, voici le récapitulatif des changements entre les deux versions.

Troupes

- Ajout des nécromanciens pour les mort-vivant, troupe spéciale qui crée des squelettes à partir des morts d'un assaut (un squelette par nécromancien survivant à la fin d'une attaque)
- Ajout de la compétence "soins" à la Dryade, qui protège une unité de 5 dégats
- Les espions s'entraînent dorénavant dans les casernes
- Les Elementaires disparaissent (ils reviendront plus tard, quand les sorts seront implémentés)
- Les unités n'ont plus de bonus contre d'autres unités

Connaissances

- Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

- Les tours de garde frappent 1 seule fois, mais avant toutes les unités
- Les tours de garde n'ont plus besoin d'unités en défense pour fonctionner
- Les tours de guêt ont une chance sur 6 de détecter les espions ennemis
- Chaque bâtiment ajoute 3 entraînements possibles. Ex: Avec 2 casernes, je peux entraîner 1 Guerrier, 1 Archer et 3 piquiers : 5 "places" prises sur 6 (2 casernes x 3 places chacune).

Attaques

- Les pillages issus d'une attaque sont répartis proportionnellement au nombre et au prix d'achat des troupes survivantes. Exemple : Un attaquant à qui il reste 5 guerriers (cout=15) à la fin du combat aura 3 fois plus de pillage que son collègue à qui il ne reste plus qu'un seul forgeron (cout=5).

Dons

- Un don vers quelqu'un ne vous assure plus qu'il vous aura découvert. Si vous voulez indiquer votre propre royaume à quelqu'un il faut donner cette mission à un espion
- Une nouvelle unité, la caravane, rapporte de l'or au royaume auquel elle est donnée (l'or en question est simplement ajouté au royaume destinataire et n'est pas retiré du royaume d'origine).

Espions

- Les vols se font maintenant avant les combats, le pillage se fera donc sur l'or restant, et on ne pourra plus se faire voler ce qu'on vient de piller au combat
- Les sabotages se font maintenant avant les combats, ce qui permet de "préparer le terrain"

Rythme de jeu

- Les tours de jeu sont séparés en deux :
 1. Les "lunes" qui sont l'équivalent des tours de la b2.3 et continueront d'évoluer de la même manière les mercredi et dimanche, pour donner un point de repère commun à tous
 2. Les "tours" qui seront propres à chaque continent, un continent pourra en être au tour 20 pendant qu'un autre sera au tour 2 ...
- Chaque continent a son propre rythme de jeu (indiqué lors de l'inscription) :
 1. rapide : 1 tour / jour (sauf samedi)
 2. moyen : 3 tours / semaine
 3. normal : 2 tours / semaine
 4. lent : 1 tour / semaine
- Il ne sera plus possible de donner des ordres après la DFT

Paquetage de base

- 5 Carrières
- 1 Caserne
- 4 Guerriers (ou 4 unités spéciales si le joueur viens de gagner une partie)
- 50 Or

L'inscription

L'inscription se fait en ligne, directement sur le site. Lorsque l'inscription sera enregistrée, un email vous sera envoyé. Si vous n'avez pas reçu cet email d'enregistrement après 3 jours d'attente, n'hésitez pas à contacter Findel : admin@daifen.com.

Une partie, appelée "le continent", est une succession de tours, que les joueurs appellent parfois "lunes". Il fallait bien qu'on trouve un nom un peu plus dans l'esprit du jeu que ces termes techniques...

Après votre inscription, vous devrez choisir une partie à intégrer parmi celles proposées. Pour chacune, le rythme de jeu sera indiqué :

- rapide : 1 tour / jour (sauf samedi).
- moyen : 3 tours / semaine, les lundi, mercredi et vendredi.
- normal : 2 tours / semaine, les lundi et jeudi.
- lent : 1 tour / semaine, le lundi.

A chaque tour, vous pourrez :

- construire des bâtiments
- entraîner des troupes
- gérer l'activité des espions
- interagir avec les autres seigneurs du continent (dons, attaques, soutien, etc)

Les ordres ne sont validés qu'au passage du tour ; si plusieurs ordres différents ont été passés, seuls les plus récents sont pris en compte. En clair, vous avez le droit de changer d'avis, rien n'est définitif.

Important :

Par votre inscription à ce jeu, vous autorisez l'envoi de mails de la part du moteur du jeu ainsi que de la part des autres joueurs à l'adresse email que vous aurez fournie lors de votre inscription. Si on vous la demande, c'est pas par hasard :)

D'autre part, vous pouvez à tout moment nous demander de consulter, modifier et/ou supprimer les informations vous concernant.

Le matériel nécessaire pour jouer

Rien d'extraordinaire :

- Une adresse email
- Un navigateur
- Une connexion Internet

Mais bon, si vous êtes en train de lire ces règles, c'est que vous devez déjà avoir tout ça, non ?

Le royaume

Chaque joueur se voit confier un royaume dont il aura la garde pour le reste de la partie. Ce royaume est peuplé par les unités entraînées par le joueur, mais aussi par des civils. Ces civils ne manqueront pas de répandre des rumeurs sur votre façon de gouverner, rumeurs qui vous parviendront mais qui risquent de parvenir également à d'autres joueurs. Les bâtiments que vous construirez seront également dans ce royaume. Les autres joueurs essaieront (car c'est leur but) de conquérir votre royaume. A vous donc de le défendre comme il se doit !

Vous n'aurez conscience de l'existence des autres royaumes que lorsque l'un de vos espions ira "explorer" les alentours ou lorsqu'un autre royaume vous indiquera sa position.

En terme de jeu, l'existence du royaume n'est pas représentée : Tout le monde peut attaquer n'importe qui, peut faire des dons à n'importe qui ... parmi les royaumes connus.

Bâtiments

Dans votre royaume, vous allez construire des bâtiments, leurs fonctions principales seront la production de troupes, d'or et d'intellect.

Les bâtiments que vous pourrez construire, moyennant une somme d'or, vont varier selon la race que vous avez choisie avant d'entrer sur le continent.

Les murs et barricades serviront à protéger les troupes en défense de votre royaume. En effet, en cas d'assaut, la moitié des dégâts infligés à vos troupes seront d'abord dirigés vers ces protections.

Les tours de garde enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes.

Les tours de guet permettront d'intercepter les espions adverses, chaque tour de guet ayant une chance sur six d'attraper un espion.

Unités

Pour partir à l'assaut ou pour défendre votre royaume, vous devrez entraîner des troupes dans les bâtiments. Certaines de ces troupes ont des capacités spéciales, comme l'espion, il faudra donc jouer de ces capacités pour mettre les chances de votre côté.

Comme pour les bâtiments, les unités que vous pourrez entraîner dépendront de la race que vous avez choisie et coûteront chacune une certaine somme d'or.

Connaissances

Pour avoir accès à de nouveaux bâtiments et unités, il faudra acquérir des connaissances, au prix de quelques points d'intellect.

Bien sûr, pour compliquer un peu les choses, certaines connaissances nécessitent qu'on ait développé d'abord d'autres connaissances...

Espion

L'espion ne participe à aucune offensive que vous pourriez lancer, ni d'ailleurs à la défense de votre royaume.

Son utilisation est beaucoup plus avancée, voici les actions qu'il peut entreprendre :

- **Explorer** : Vous pouvez demander à votre espion de partir en exploration. Par cette action, votre espion partira à la recherche de royaume dont vous ne connaissiez pas l'existence jusqu'alors. Le résultat de cette action dépend du nombre de royaume que vous connaissez déjà par rapport au nombre total de royaumes. En effet, plus vous connaissez de royaumes, plus il vous sera difficile d'en trouver de nouveaux.
- **Espionner** : L'action principale d'un espion, vous l'aurez deviné est d'espionner. L'espion ira chercher des informations sur la cible indiquée. Pour cette action, votre espion peut être intercepté par le royaume visité : Plus le royaume visité a de tours de guets ou d'espions en contre-espionnage, plus les chances que votre espion soit intercepté sont grandes. Si votre espion est intercepté, il sera tué et la cible connaîtra la position de votre royaume. Par contre, s'il n'est pas intercepté vous aurez alors la liste des unités, des bâtiments et l'or du royaume visité.
- **Contre-espionnage** : Vous ne serez pas le seul sur le continent à utiliser les espions, il convient donc de s'en protéger également. Chaque espion en contre-espionnage vous donne une chance sur huit d'intercepter les espions adverses.
- **Voler** : Votre espion peut aussi partir dans un royaume pour tenter d'y voler de l'or. De même que pour l'action espionner, votre espion peut être intercepté par le royaume ennemi. S'il réussit, il vous rapportera une partie de l'or disponible dans le royaume visité
- **Saboter** : Pour cette action, votre espion peut aussi être intercepté. S'il n'est pas intercepté, il a une chance sur deux pour réussir le sabotage. S'il échoue, il sera disponible pour une action au prochain tour. S'il réussit, il détruira au hasard l'un des bâtiments du royaume visé et sera tué dans l'explosion. Vous n'aurez donc aucun moyen de savoir si cette mission a été un succès ou si votre espion a été capturé et tué, car s'il ne revient pas de sa mission, les deux sont possibles.
- **Indiquer** : Votre espion peut également servir d'ambassadeur auprès de l'un de vos alliés afin d'indiquer un royaume.

Intercepter un espion

Pour intercepter un espion, aucune action spécifique du joueur n'est requise.

Vos chances d'intercepter un espion sont de 1/8 sans tour de guet ni espion en garde du royaume.

Chaque Tour de guet que vous possédez a une chance sur six d'intercepter un espion

Chaque espion laissé dans le royaume a une chance sur huit d'intercepter un espion adverse

Les événements spéciaux

A chaque tour, les espions partis vainement en explorations peuvent faire des découvertes spéciales : il peut s'agir d'or ou d'intellect, ou encore de troupes dont les aptitudes sont inconnues. Il arrive aussi parfois que l'espion trouve la mort et rien de plus.

Les races

Chaque joueur va pouvoir personnaliser son royaume par le choix de la race de son peuple.

Elfes

Sensibles en début de partie, leur courbe de croissance est rapide, ce qui leur permet d'obtenir à moyen terme des unités très offensives

La dryade, qui ne participe pas à la défense du royaume, ajoute une protection sur les unités lors des attaques dans les royaumes adverses.

Orcs

Leurs éluros, résultat d'un "raccomodage" de plusieurs morceaux d'autres orcs, tombés au combat (ou désignés volontaires), sont la plus puissante des unités normales toute races confondues.

Leur courbe de croissance est très lente, mais si on les laisse se développer ils deviennent un véritable rouleau compresseur.

Humains

Les humains sont les plus équilibrés (enfin, au niveau militaire ...) et leurs connaissances en architecture leur permet d'établir rapidement un camp, et à moindre frais.

Leur courbe de croissance est moyenne, mais le faible coût de constructions des bâtiments religieux leur permet d'entraîner rapidement un nombre important d'unités.

Nains

Leur courbe de croissance est très rapide. Ils sont les plus rapides à pouvoir accéder à leurs unités les plus efficaces. Destructeurs en débuts de partie, il leur faudra être prudents si le combat se met à durer.

Ils ont également accès à une unité spéciale produisant de l'or et à un bâtiment défensif supplémentaire.

Mort-vivants

Leurs unités sont très offensives et efficaces, leurs bâtiments peu coûteux, mais ils sont les plus difficiles à jouer, car en contrepartie, ils sont fragiles et pas forcément prêts à se sacrifier pour la défense du royaume.

Ils ont également une troupe spéciale, les nécromanciens, qui peuvent relever les squelettes des morts à la fin d'un combat.

Nelrks

Les Nelrks (parfois écrit Nerlk) sont issus de l'union d'Elfes et d'Orcs, ce qui a donné leur nom. Leurs unités sont peu coûteuses et ils se sont associés avec des hommes lézards. Ils sont habiles de leurs mains et ingénieux, mais ils font souvent payer leurs services.

Leur élément : Le métal et le bois, certaines de leurs inventions prennent littéralement "vie".

Les Nelrks ne sont pas (encore) jouables, mais vous pourrez en rencontrer, lors de vos explorations par exemple.

Primotaires

Il ne reste d'eux que des vestiges. Leur civilisation semblait pourtant la plus avancée. D'après les représentations retrouvées, ils étaient tous d'apparence animale, souvent un mélange de plusieurs espèces, mais toujours humanoïdes.

Organisés en castes, ils maîtrisaient la force et le savoir. Leurs bâtiments semblaient vivre et se défendre seuls contre les intrus. Ils semblaient généreux et altruistes. On ignore totalement la cause de leur disparition.

Leur élément : La faune, avec qui ils pouvaient naturellement communiquer, et l'air, qu'ils semblaient maîtriser.

Les Primotaires ne sont pas (encore) jouables.

Elfes

La plupart des elfes ont le teint pâle et la peau très fine, bien que ce ne soit pas une généralité. Ils ont la partie supérieure des oreilles allongée et pointue. Ils sont frêles, agiles, élégants et excellent dans la magie et la connaissance.

Leur élément : La flore, sous toutes ses formes.

Sensibles en début de partie, leur courbe de croissance est rapide, ce qui leur permet d'obtenir à moyen terme des unités très offensives

La dryade, qui ne participe pas à la défense du royaume, ajoute une protection sur les unités lors des attaques dans les royaumes adverses.

Connaissances

Nom	Cout	Requis
Flèches	10	
Cheval	5	
Mysticisme	10	
Exploration	15	Mysticisme
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

Nom	Cout	Requis	Att	Res	Gain or	Gain int
Mine	20		0	5	5	0
Carrière	35		0	10	10	0
Barricades	5		0	5	0	0
Marché	10		0	5	3	-1
Tour de guet	10		0	5	0	0
Tour de garde	15	Flèches	5	7	0	0
Caserne	30		0	10	0	0
Temple	30		0	12	0	1
Bibliothèque	20		0	12	0	2
Telhin	50		0	15	4	1
Melanduhin	30	Mysticisme	0	15	0	0

Unités

Nom	Cout	Requis	att	def	res	or	int	offensive	defensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1	0	0	x	x
Archer	5	Flèches	2	2	1	0	0	x	x
Cavalier	3	Cheval	2	1	0	0	0	x	x
Espion	8		0	0	1	0	0		
Temple									
Scribe	4		0	0	1	0	1		
Gardien	5	Mysticisme	1	3	1	0	0	x	x
Marché									
Caravane	5		0	0	0	0	0		
Telhin									
Fée	1		0	1	0	0	0	x	x
Barde	4		0	0	1	0	1		
Scout	6	Flèches	3	2	1	0	0	x	x
Dryade	5	Exploration	0	0	2	0	0	x	
Melanduhin									
Ranger	4		2	2	0	0	0	x	x
Centaure	5	Flèches	3	1	1	0	0	x	x
Danseur de guerre	5	Exploration	3	2	0	0	0	x	x

Cas particuliers

Seules les troupes défensives participent à la défense du royaume, seules les troupes offensives participent aux attaques.

Chaque Dryade protège de 5 dégâts les attaquants qui l'accompagnent.

L'espion est une unité spéciale, consultez les règles spécifiques.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires.

Orcs

Les orcs sont les plus féroces combattants. Ils sont souvent trapus, mais selon leurs origines, le travail qui leur a été confié, leur chance sur le champ de bataille, les "expériences" subies, etc ... Ils se retrouvent avec différents gabarits, sensibilités et intelligences... pas forcément de naissance, mais étrangement héréditaire. Un seul point commun : Une peau épaisse et verdâtre.

Leur élément : Le feu, invoqués par leurs shamans (pas toujours là où il faudrait).

Leurs éluros, résultat d'un "raccourcissement" de plusieurs morceaux d'autres orcs, tombés au combat (ou désignés volontaires), sont la plus puissante des unités normales toutes races confondues.

Leur courbe de croissance est très lente, mais si on les laisse se développer ils deviennent un véritable rouleau compresseur.

Connaissances

Nom	Cout	Requis
Flèches	10	
Taille	10	
Fanatisme	10	
Groz'Pat	15	Taille
Man'Hip	20	Groz'Pat
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

Nom	Cout	Requis	Att	Res	Gain or	Gain int
Mine	20		0	5	5	0
Carrière	35		0	10	10	0
Barricades	5		0	5	0	0
Marché	10		0	5	3	-1
Tour de guet	10		0	5	0	0
Tour de garde	15	Flèches	5	7	0	0
Caserne	30		0	10	0	0
Temple	30		0	12	0	1
Mur	5	Taille	0	10	0	0
Bibliothèque	20		0	12	0	2
Sacrifices	10		0	2	6	-2
Ourte	40		0	15	6	0
Ka'Ban	30	Taille	0	15	0	0

Unités

Nom	Cout	Requis	att	def	res	or	int	offensive	defensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1	0	0	x	x
Archer	5	Flèches	2	2	1	0	0	x	x
Espion	8		0	0	1	0	0		
Temple									
Scribe	4		0	0	1	0	1		
Marché									
Caravane	5		0	0	0	0	0		
Ourte									
Gobelin	2		1	0	1	0	0	x	x
Shaman	5		1	0	1	0	1	x	x
Firmir	6	Groz'Pat	2	3	1	0	0	x	x
Eluros	6	Man'Hip	3	2	2	0	0	x	x
Ka'Ban									
Kastagneur	4		1	2	1	0	0	x	x
Fanatique	4	Fanatisme	3	0	1	0	0	x	x
Troll	5	Groz'Pat	3	1	2	0	0	x	x

Cas particuliers

Seules les troupes défensives participent à la défense du royaume, seules les troupes offensives participent aux attaques.

L'espion est une unité spéciale, consultez les règles spécifiques.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires.

Humains

Les humains sont les plus fins stratèges, mais également les plus fanatiques. Obsédés par les religions, parfois différentes selon leurs origines ou la force de persuasion des différents orateurs, ils mettent tout en oeuvre pour "purifier" les terres sur lesquelles ils débarquent.

Leur élément : L'eau, bénite le plus souvent.

Les humains sont les plus équilibrés (enfin, au niveau militaire ...) et leurs connaissances en architecture leur permet d'établir rapidement un camp, et à moindre frais.

Leur courbe de croissance est moyenne, mais le faible coût de constructions des bâtiments religieux leur permet d'entraîner rapidement des unités efficaces.

Connaissances

Nom	Cout	Requis
Flèches	10	
Cheval	5	
Taille	10	
Mysticisme	10	
Religion	15	Mysticisme
Croisades	20	Religion
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

Nom	Cout	Requis	Att	Res	Gain or	Gain int
Mine	20		0	5	5	0
Carrière	35		0	10	10	0
Barricades	5		0	5	0	0
Marché	10		0	5	3	-1
Tour de guet	10		0	5	0	0
Tour de garde	15	Flèches	5	7	0	0
Caserne	30		0	10	0	0
Temple	30		0	12	0	1
Mur	5	Taille	0	10	0	0
Moulin	10		0	3	2	0
Bibliothèque	20		0	12	0	2
Eglise	20		0	8	0	1
Donjon	30	Mysticisme	0	15	0	0

Unités

Nom	Cout	Requis	att	def	res	or	int	offensive	defensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1	0	0	x	x
Archer	5	Flèches	2	2	1	0	0	x	x
Cavalier	3	Cheval	2	1	0	0	0	x	x
Espion	8		0	0	1	0	0		
Temple									
Scribe	4		0	0	1	0	1		
Gardien	5	Mysticisme	1	3	1	0	0	x	x
Moine	6	Religion	0	0	2	0	2		
Marché									
Caravane	5		0	0	0	0	0		
Eglise									
Adeptes	2		1	0	1	0	0	x	x
Paladin	5	Religion	2	2	2	0	0	x	x
Templier	6	Croisades	1	2	1	0	1	x	x
Donjon									
Amazone	2		1	1	0	0	0	x	x
Valkyrie	6		2	3	1	0	0	x	x
Inquisiteur	5	Religion	1	3	2	0	0	x	x

Cas particuliers

Seules les troupes défensives participent à la défense du royaume, seules les troupes offensives participent aux attaques.

L'espion est une unité spéciale, consultez les règles spécifiques.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires.

Nains

Les nains sont d'un aspect proche des humains, mais plus petits et plus trapus. Ils adorent l'or, l'alcool et manier la hache. Attirés par les montagnes pour les trésors qu'elles conservent, ils installent souvent leurs camps dans leurs flancs, mais pas toujours.

Leur élément : La terre, qu'ils modèlent avec grand savoir pour bâtir leurs cités.

Leur courbe de croissance est très rapide. Ils sont les plus rapides à pouvoir accéder à leurs unités les plus efficaces. Destructeurs en débuts de partie, il leur faudra être prudents si le combat se met à durer.

Ils ont également accès à une unité spéciale produisant de l'or et à un bâtiment défensif supplémentaire.

Connaissances

Nom	Cout	Requis
Flèches	10	
Taille	10	
Mysticisme	10	
Metal	15	Taille
Massues	20	Metal
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

Nom	Cout	Requis	Att	Res	Gain or	Gain int
Mine	20		0	5	5	0
Carrière	35		0	10	10	0
Barricades	5		0	5	0	0
Marché	10		0	5	3	-1
Tour de guet	10		0	5	0	0
Tour de garde	15	Flèches	5	7	0	0
Caserne	30		0	10	0	0
Temple	30		0	12	0	1
Mur	5	Taille	0	10	0	0
Bibliothèque	20		0	12	0	2
Taverne	10		0	3	2	0
Piège	3	Taille	1	3	0	0
Forge	50		0	15	7	0
Atelier	30	Taille	0	15	0	0

Unités

Nom	Cout	Requis	att	def	res	or	int	offensive	defensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1	0	0	x	x
Archer	5	Flèches	2	2	1	0	0	x	x
Espion	8		0	0	1	0	0		
Temple									
Scribe	4		0	0	1	0	1		
Gardien	5	Mysticisme	1	3	1	0	0	x	x
Marché									
Caravane	5		0	0	0	0	0		
Forge									
Mineur	4		1	0	1	1	0	x	x
Forgeron	5		2	2	1	0	0	x	x
Maître d'armes	5	Metal	2	1	3	0	0	x	x
Chasseur de géants	6	Massues	2	2	3	0	0	x	x
Atelier									
Baliste	5		2	0	3	0	0	x	x
Catapulte	5	Metal	3	0	4	0	0	x	x
Arbaletrier	4	Flèches	2	1	2	0	0	x	x

Cas particuliers

Seules les troupes défensives participent à la défense du royaume, seules les troupes offensives participent aux attaques.

L'espion est une unité spéciale, consultez les règles spécifiques.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires.

Mort-vivants

Ils sont morts, mais, on ne sait par quelle magie obscure, ils hantent toujours les champs de bataille et les camps abandonnés. Répandant terreur et désastres, ils peuvent apparaître sous différentes formes, selon le "corps" qu'ils ont pris ou la magie qui les maintient dans ce monde.

Leur élément : La mort et la peur, bien entendu.

Leurs unités sont très offensives et efficaces, leurs bâtiments peu coûteux, mais ils sont les plus difficiles à jouer, car en contrepartie, ils sont fragiles et pas forcément prêts à se sacrifier pour la défense du royaume.

Ils ont également une troupe spéciale, les nécromanciens, qui peuvent relever les squelettes des morts à la fin d'un combat.

Connaissances

Nom	Cout	Requis
Flèches	10	
Mysticisme	10	
Vampirisme	15	Mysticisme
Terreur	20	Vampirisme
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de faire un bâtiment supplémentaire par tour

Bâtiments

Nom	Cout	Requis	Att	Res	Gain or	Gain int
Mine	20		0	5	5	0
Carrière	35		0	10	10	0
Barricades	5		0	5	0	0
Marché	10		0	5	3	-1
Tour de guet	10		0	5	0	0
Tour de garde	15	Flèches	5	7	0	0
Caserne	30		0	10	0	0
Temple	30		0	12	0	1
Bibliothèque	20		0	12	0	2
Cimetière	30		0	10	0	1
Manoir	30	Mysticisme	0	15	0	0
Tour sombre	5		0	3	0	1

Unités

Nom	Cout	Requis	att	def	res	or	int	offensive	defensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1	0	0	x	x
Archer	5	Flèches	2	2	1	0	0	x	x
Espion	8		0	0	1	0	0		
Temple									
Scribe	4		0	0	1	0	1		
Gardien	5	Mysticisme	1	3	1	0	0	x	x
Marché									
Caravane	5		0	0	0	0	0		
Cimetière									
Squelette	2		1	0	1	0	0	x	x
Goule	3		2	0	1	0	0	x	x
Zombie	3	Vampirisme	2	1	0	0	0	x	x
Harpie	5	Terreur	4	3	0	0	0	x	
Manoir									
Disciple	5		1	1	0	0	1	x	x
Vampire	5	Vampirisme	3	2	0	0	0	x	x
Nécromancien	5	Terreur	1	0	1	0	0	x	x

Cas particuliers

Seules les troupes défensives participent à la défense du royaume, seules les troupes offensives participent aux attaques.

L'espion est une unité spéciale, consultez les règles spécifiques.

Pour chaque nécromancien survivant à un combat, un squelette sera ajouté à vos unités.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires.

Les Rumeurs

Les civils des différents royaumes et les joueurs peuvent répandre des rumeurs sur les royaumes (le leur ou les autres), mais ces rumeurs peuvent être vraies ou fausses, des rumeurs quoi.

Chaque joueur peut, s'il le désire, répandre une rumeur sur un royaume, mais une seule par tour. Cette rumeur a une chance sur 3 de se répandre.

Lorsqu'un joueur n'a pas beaucoup d'unités, il y a des chances pour que les civils du royaume le remarquent et en répandent la rumeur ... Un joueur avec peu d'unités a 1 chance sur 3 qu'une rumeur se répande à ce sujet. Il en est de même pour un joueur qui aurait une grande armée.

Lorsqu'un joueur a peu de bâtiments, il a une chance sur 3 que les civils le remarquent et en répandent la rumeur, de même pour un joueur avec beaucoup de bâtiments.

Lorsqu'un joueur a peu d'or, il a une chance sur 3 que les civils le remarquent et en répandent la rumeur, de même pour un joueur avec beaucoup d'or.

Les civils ne parlent jamais de la connaissance acquise et de l'intellect accumulé.

Attention, des fausses rumeurs peuvent se répandre : Pour chaque joueur :

- Une fausse rumeur circule sur la taille de son armée (1 chance sur 6)
- Une fausse rumeur circule sur le nombre de ses bâtiments (1 chance sur 6)
- Une fausse rumeur circule sur l'or qu'il a accumulé (1 chance sur 6)

Les Dons

A chaque tour, vous pouvez faire entre un et trois dons vers un ou plusieurs autres royaumes.

Dons d'or

Préciser le montant d'or donné, puis préciser qui en sera le bénéficiaire.

Dons d'unités

Vous pouvez aussi choisir de donner une ou plusieurs unité à un autre royaume. Choisissez le type et le nombre d'unité et le bénéficiaire.

Tous vos dons arriveront obligatoirement au destinataire.

Si vous faite don d'une caravane, le royaume destinataire recevra également 3 or en supplément. Cet or lui est directement attribué, sans être prélevé chez vous, bien entendu.

Un assaut !

Avant de nous lancer dans les explications, quelques remarques :

- On appelle D3 le résultat d'un dé virtuel à 3 faces : un chiffre aléatoire compris entre 1 et 3 inclus.
- Attaquants et défenseurs frappent **simultanément**
- Les unités absentes ne peuvent défendre le royaume (Unités parties en guerre, dons, soutiens ...)
- Si plusieurs joueurs attaquent le même royaume, tous l'attaquent en même temps : Les forces sont cumulées pour un seul assaut.
- Par soucis de simplification, les unités en soutien d'un royaume font partie intégrante de la défense de celui-ci.
- Avant le combat, les tours de garde envoient une salve de flèches qui vont faire quelques morts parmi les attaquants. Chaque tour de garde envoie 5 flèches d'un D3 de dégâts chacune
- Depuis la beta 2.4, les tours de garde fonctionnent même s'il n'y a pas d'unités en défense.
- Seules les unités défensives participent à la défense
- Seules les unités offensives peuvent être envoyées à l'assaut d'un autre royaume.
- Chaque Dryade protège les unités à ses côtés de 5 dégâts.
- A la fin du combat, chaque Nécromancien survivant créera un squelette.

Un combat dans un royaume est découpé en plusieurs rounds, pour chaque round :

- S'il reste des troupes en défense :
 - Les défenseurs du royaume lancent un nombre de D3 égal à la somme des points d'attaque de toutes les unités qui sont en défense, c'est le nombre de **touches de défense** (dégâts infligés aux attaquants).
 - Les attaquants (toutes les unités) lancent un nombre de D3 égal à la somme des points d'attaque de toutes les unités attaquantes, c'est le nombre de **touches d'attaque** (dégâts infligés aux défenseurs).
 - On répartit les dégâts infligés aux unités attaquantes : Le moteur du jeu choisit au hasard une unité parmi les attaquants, celle-ci lance un nombre de D3 égal à ses points de défense. Le résultat est ôté du nombre de **touches de défense**, si le score de **touches de défense** restant est supérieur aux points de résistance de l'unité, celle-ci est détruite, et le nombre de **touches de défense** est diminué de la résistance de l'unité détruite. S'il reste des **touches de défenses**, le moteur choisit une autre unité attaquante au hasard, et ainsi de suite pour répartir toutes les **touches de défense**.
 - La moitié des **touches d'attaque** sont réparties sur les murs et barricades. Pour chacune des protections détruites, le nombre de touches d'attaques est diminué de la résistance de la protection détruite. Le reste est dirigé vers les troupes en défense.
 - On répartit les dégâts sur les unités en défense, comme on l'a fait pour les unités en attaque.
 - S'il reste des unités attaquantes, on passe au round suivant, sinon, le combat est terminé
- S'il ne reste plus que des bâtiments au défenseur :
 - Les attaquants se partagent équitablement le restant en or du royaume (pillage *).
 - Les attaquants lancent un nombre de D3 égal à la somme de leurs points d'attaque.
 - le résultat (cumul des résultats de tous les dés) est le nombre de touches
 - On répartit les dégâts sur les bâtiments du royaume : Le moteur choisit au hasard un bâtiment, si le nombre de touches restant est supérieur à la résistance du bâtiment, il est détruit, le nombre de touches est diminué du nombre de points de résistance du bâtiment. Pour chaque bâtiment détruit, sa résistance est ajoutée en Or au pillage * fait par les royaumes attaquants. S'il reste des dégâts à répartir, le moteur choisit un autre bâtiment au hasard, et ainsi de suite jusqu'à avoir réparti tous les dégâts.
 - le combat est terminé.

NB : Si, à n'importe quel round, aucun des deux combattants n'inflige de perte à l'autre, le combat se termine.

* : Les pillages issus d'une attaque sont répartis proportionnellement au nombre et au prix d'achat des troupes survivantes. Ex : Un attaquant à qui il reste 5 guerriers (cout=15) à la fin du combat aura 3 fois plus de pillage que son collègue à qui il ne reste plus qu'un seul forgeron (cout=5)

Les actions d'un tour

Le formulaire de saisie des ordres

Le seul moyen d'agir pour les joueurs est ce formulaire. Il doit être envoyé avant chaque date de fin de tour (DFT).

Un joueur peut l'envoyer autant de fois qu'il le désire, en sachant que seul le dernier sera pris en compte.

Toute réception d'un formulaire après cette date n'est pas prise en compte.

Restrictions des ordres

- Vous ne pouvez attaquer, lancer une rumeur, soutenir, espionner, voler, saboter ou donner vers un royaume ou à propos d'un royaume dont vous n'avez encore jamais entendu parler (par indication ou par exploration d'un espion).
- Vous ne pouvez attaquer au maximum que 3 royaumes par tour.
- Vous ne pouvez pas construire plus de 5 bâtiments par tour (sauf si vous développez les connaissances pour augmenter ce nombre).
- Vous ne pouvez pas faire des dons vers plus de 3 royaumes.
- L'ordre de "Soutien" permet d'envoyer des troupes en renfort vers un autre royaume. Vous n'avez droit qu'à 3 soutiens par tour. Les troupes envoyées en soutien arriveront au royaume soutenu au début du tour et les survivants reviendront à la fin du tour.
- Chaque bâtiment, produisant des unités, ajoute 3 entraînements possibles. Ex: Avec 2 casernes, je peux entraîner 1 Guerrier, 1 Archer et 3 piquiers : 5 "places" prises sur 6 (2 casernes x 3 places chacune)

L'ordre de prise en compte des actions par le moteur

Phase Départ des expéditions

Durant cette phase, sont déduits tous vos dons d'or, d'intellect ou d'unités. Ceci pour chaque joueur.

Les espions quittent le royaume.

Les troupes partent en guerre.

Les entraînements et constructions commencent (le coût des unités et bâtiments est déduit, mais les unités et bâtiments ne sont pas encore disponibles)

Les unités envoyées en soutien arrivent au royaume soutenu.

Phase Vols et Sabotage

Les espions qui volent ou sabotent tentent leur coup.

Phase Combats

Les affrontements sont gérés lors de cette phase.

A la fin de cette phase, si un royaume qui a été attaqué n'a plus de bâtiments le royaume est détruit, le joueur est donc éliminé.

Phase Construction et Entraînement

Les bâtiments et les unités de tous les joueurs sont créés

Phase Exploration, Espionnage et Indication

Les espions arrivent sur leur lieu d'action et ... font ce qu'ils ont à faire, en essayant de ne pas se faire prendre.

Phase Réception

Les dons arrivent enfin à bon port.

Les unités envoyées en soutien retournent vers leurs royaumes d'origine.

Les espions rapportent l'or qu'ils ont volé.

Phase Collecte

On cumule les apports financiers et d'Intellect des bâtiments, possédés le tour précédent.

Si des bâtiments requièrent un entretien, cet entretien est payé, s'il ne peut pas être payé le bâtiment ne donne pas son bonus.

On cumule ensuite les apports financiers et d'Intellect des unités, possédés le tour précédent.

Si des unités requièrent un entretien, cet entretien est payé, s'il ne peut pas être payé l'unité est perdue.

Phase Connaissances

Sont développées les connaissances pour les joueurs qui ont suffisamment de points d'intellect.

Phase Rumeurs

Les civils parlent des royaumes.

Les rumeurs lancées par les joueurs essaient de se répandre.

Victoire et défaite

Si un joueur n'a plus de bâtiments à la fin de la phase de combat, il est éliminé.

Si au cours d'un contrôle, il se révèle qu'un joueur possède plus d'un royaume (plusieurs inscriptions), tous ces royaumes sont éliminés. L'or, l'intellect, les unités et les bâtiments ne sont pas redistribués vers les autres joueurs.

Si il n'y a plus qu'un joueur en jeu, il gagne la partie.

Si il n'y a plus que 2 ou 3 joueurs, à chaque tour, il leur est proposé de s'associer. Si il s'associent, ils gagnent la partie. Sinon, le jeu continue.