BLUE STONES

BLUE STONES

CONTENU DE LA BOITE

La boite contient : 1 dé, un plateau de jeu, un tableau pour les combats et les tirs à distance, les pions Moine, Arborei, Nordique et Oriental, 4 cartes peuples.

L'HISTOIRE

Dans le chateau des Moines Mages de Zargo, au sommet des quatre tours, étaient placées les quatre Pierres bleues enchantées. Grâce à elles, les Moines avaient le pouvoir sur quatre éléments, la Terre, l'Eau, l'Air et le Feu, pouvoir qui leur donnait la domination sur la planète.
Depuis des siècles, les bandes de pillards qui circulaient aux alentours, rêvaient de s'emparer de ces Pierres précieuses et de détroner les Moines, détestés de tous. Enfin un jour, ces pillards voulurent tenter ce qui restait pour eux un rêve impossible : partir ensembles et unis à l'assaut des murs du château magique.
Mais avant même la première attaque, il fut évident que le partage entre ses bandes rivales serait difficile, en effet, la possibilité d'avoir dans les mains ces Pierres précieuses qui donnent un tel pouvoir, engendrerait forcément une terrible lutte entre les assaillants.

LE PLATEAU DE JEU :

Le plateau représente le chateau des Moines Mages de Zargo, dessiné avec ses différents niveaux, chaque niveau ayant une couleur différente. Ce chateau est entouré d'un mur à créneaux d'une grande hauteur, le long duquel courent des glacis qui donnent eux-mêmes sur des couloirs internes. Ces derniers sont aussi séparés d'autres murs à créneaux. Tout au long de ces glacis sont placées des guérites pour les gardes.
Les glacis internes et externes sont interrompus par des portes blindées au-dessus desquelles passent d'instables petits ponts qui assurent le passage entre les murs. A l'intérieur du chateau, quatre tours sont érigées où sont gardées les Pierres précieuses magiques. Les différents niveaux des tours, des glacis et des couloirs sont reliés entre eux par des rampes inclinées.
A l'intérieur des couloirs, on trouve des Arbres et des puits numérotés. On trouve également sur le plateau, mais en dehors des murs d'enceinte :
– un compte-tours de jeu
– un tableau récapitulatif des différents types de terrain.
– un tableau et deux puits numérotés I et II qui servent à calculer le point d'arrivée des joueurs qui utilisent les puits, et *les couloirs qui passent par les souterrains.*
Afin de calculer les déplacements des pions, et leur positionnement, une grille d'hexagones est surimprimée sur le plateau de jeu.

QUE REPRESENTENT LES PIONS

En général chaque pion représente un homme, un animal ou un personnage appartenant à une des 4 familles qui occupent le chateau. Chaque peuple est représenté par une couleur différente (jaune pour les Moines, vert pour les Arborei, rouge pour les Orienteaux et enfin marron pour les Nordiques). Quelques personnages en particulier, comme le dragon par exemple, sont représentés par plus d'un pion.
Sur chaque pion, est dessinée la silhouette du personnage, et aux moins deux facteurs numériques sont inscrits. Le numéro en bas et à gauche est le Facteur de Combat (FC) de cette pièce, en fait sa valeur lors des combats, en bas à droite se trouve le Facteur Mouvement (FM) qui représente sa capacité de déplacement d'un nombre d'hexagones. Nous verrons plus avant la signification de ces facteurs dans les chapitres mouvements et combats (1). Nous verrons également que certains pions possèdent des lettres.

PREPARATION DU JEU

Blue Stone peut être joué à 2, 3 ou 4 joueurs, un de ces joueurs devra forcément jouer le peuple des Moines, puisqu'il faut défendre le chateau.
Les autres joueurs pourront choisir dans les différents peuples selon leur choix.
Dans tous les cas, un joueur ne peut utiliser les personnages que d'un seul peuple (il ne peut en conséquence avoir des pions Arborei et Nordiques par exemple).
Le joueur Moines, quel que soit le nombre de joueurs adverses, a à sa disposition l'ensemble des pions du peuple Moines.
Les autres joueurs par contre, auront des dispositions différentes selon le nombre de joueurs de la partie :
– dans le cas de 3 joueurs luttant contre les moines, ceux-ci prennent tous leurs pions sauf les fantassins (voir description des pions).
– dans le cas de 2 joueurs luttant contre les moines, ceux-ci prennent tous leurs pions et deux fantassins seulement.
– dans le cas d'une partie à 2 joueurs, ils utilisent tous les pions.
Lorsque chaque joueur possède devant lui, toutes les pièces de sa dotation, on peut commencer le placement de celles-ci sur le plateau de jeu.
L'ordre de positionnement des pions est le suivant :
1) Les Moines placent leurs fantassins qui doivent occuper toutes les guérites présentes sur les murs d'enceinte et des portes des murs internes.
2) Le ou les autres joueurs placent toutes leurs pièces comme bon leur semblent, sur les hexagones hors du chateau et adjacents aux murs d'enceinte extérieur.
L'ordre des joueurs pour le placement des pions se fait de la manière suivante : on mélange les trois cartes peuples restantes que l'on place face cachée hors du plateau, un joueur tire la première carte, le joueur représentant ce peuple exécute son placement et ainsi de suite.
3) Enfin les Moines placent les pions restants sur les hexagones à l'intérieur du chateau (choix libre), avec comme unique exception de ne placer aucun pion sur des hexagones adjacents le mur d'enceinte extérieur.
Nous verrons plus loin, les règles à suivre pour le positionnement et l'amassement de pions, dans le chapitre relatif aux déplacements.

LE BUT DU JEU

Le ou les joueurs qui représentent les bandes de pillards sont toujours les premiers à jouer. L'ordre des joueurs est établi comme vu au chapitre précédent.
Lorsque tous les assaillants auront déplacé leurs pions et effectué les divers combats engendrés par les déplacements ce sera au tour des Moines de se déplacer et de combattre (voir chapitre déplacements et combats).
Cet ensemble de déplacements et de combats représente un tour de jeu.
Une partie se joue en 15 tours de jeu, le joueur qui à la fin de ces quinze tours aura le contrôle du plus grand nombre de Tours où sont juchées les pierres magiques gagnera la partie.
Contrôler une tour signifie avoir un pion sur l'hexagone où se trouve la pierre magique.
Dans le cas où deux joueurs à la fin de la partie contrôlent chacuns un même nombre de pierres, il y a match nul. Le jeu se développe en quinze tours de jeu, afin de contrôler ceci, le joueur jouant les Moines, déplace à la fin de chaque tour de jeu, le petit indicateur sur le compte-tour dessiné sur le plateau (2).

DEPLACEMENTS
REGLES GENERALES :

A chaque tour, les joueurs peuvent déplacer tous les pions qu'ils possèdent (à l'exclusion bien sur des pions éliminés). A la différence du jeu des Echecs, dans lequel on ne déplace qu'un seul pion à la fois, ici on peut déplacer tous les pions, quelques uns ou bien même aucun.
Chaque pion peut être déplacé dans n'importe quelle

direction, même en zig-zag, d'un nombre d'hexagones au maximum égal au facteur mouvement (FM) de celui-ci (exemple : un pion avec FM 5 peut être dépalcé de 1, 2, 3, 4 ou 5 hexagones dans n'importe quelle direction)(3). On ne peut traverser d'hexagones tenus par des pions ennemis, par contre si le joueur l'autorise on peut transiter par des hexagones tenus par des alliés. Deux pions d'un même peuple peuvent être placés sur un même hexagone à condition qu'ils ne représentent pas des êtres magiques ou animaux. Les FM ne sont pas transférables d'un pion à un autre et ne peuvent être cumulés d'un tour de jeu à un autre.
LE DE N'A JAMAIS D'INFLUENCE SUR LES DEPLACEMENTS.

REGLES PARTICULIERES :

Pour certains hexagones ou cotés d'hexagones sont prévues certaines règles particulières de déplacements :
1) Arbres – les hexagones dans lesquels sont dessinés des arbres ne sont pas accessibles par les pions, à l'exception des êtres représentant des animaux volants, qui en tout état de cause ne peuvent terminer un déplacement sur ces hexagones.
2) Passerelles le long des murs – Sur les passerelles le long des murs au-dessus des portes, les pions peuvent passer mais en aucun cas s'y arrêter. Chaque pion terminant son déplacement sur cette case, est considéré comme étant au niveau inférieur, dans la porte blindée. Quand un pion est placé dans un de ces hexagones, un autre pion peut passer sur cette passerelle sans aucun problème, si le déplacement se fait le long des glacis.
3) Les puits – Les puits sont comme les arbres innaccessibles sauf pour les pions qui veulent utiliser les souterrains et donc qui en conséquence se jettent dans ces puits pour utiliser les passages qui relient les différents puits entre eux.
En tout état de cause, vu l'obscurité régnante dans les sous-sols, le puits par lequel sort le pion utilisant ce déplacement est déterminé de façon aléatoire.
La simulation de ce déplacement est donc la suivante :
a) le pion qui entre dans le puits, indépendamment des points déplacements qu'il lui reste encore pendant ce tour, est déplacé et est posé sur le grand puits dessiné à coté du chateau avec le numéro I.
b) le coup successif, son déplacement consiste dans le transfert vers le puits à coté, le numéro II.
c) dans le coup encore suivant, le joueur lance le dé et le pion est positionné sur le puits portant le numéro du résultat du dé (les puits sont au nombre de 6). Si l'issue ne lui convient pas, il peut remettre ce pion sur le puits I et recommencer toute l'opération.

Si au contraire, la sortie lui semble intéressante, il commence son déplacement de l'hexagone puits de sortie.
Ce système est suivi pour tous les pions utilisant les puits (ceux-ci sortant par un puit donné par le lancé du dé).
A l'intérieur des puits, les combats sont interdits.
4) Les murs – Pour traverser un hexagone mur, que ce soit à la descente comme à la montée, il faut respecter certaines règles particulières :
a) La montée : Escalader un mur requiert l'utilisation de tout le FM du pion. En conséquence un pion devant escalader un mur doit être au début de ce déplacement sur un hexagone touchant ce mur. Pour vérifier que cette escalade est réussie, il faut lancer le dé.
Dans le cas du mur d'enceinte extérieur, le plus haut donc, le pion réussit cette escalade seulement si le résultat du dé est de 4, 5 ou 6 (5 ou 6 si l'hexagone prévu pour l'arrivée est adjacent à un hexagone tenu par un pion ennemi).
Dans le cas des murs intérieurs, moins hauts, le pion réussit son escalade si le résultat du dé est de 3, 4, 5 ou 6 (4, 5 ou 6 si l'hexagone prévu pour l'arrivée est adjacent d'un hexagone tenu par l'ennemi).
Si les résultats du dé sont autres, le pion manque son escalade et est remis sur l'hexagone de départ, et termine là son déplacement.
b) La descente : La descente d'un mur au niveau inférieur est plus aisée. Ce déplacement coûte 3 points déplacements. En conséquence cette descente est presque toujours possible, à condition d'avoir suffisamment de FM à son pion. Il est interdit tout de même, de terminer une descente d'un mur sur un hexagone tenu par un pion ennemi, ou adjacent à celui-ci, et également sur un hexagone tenu par un pion ami.
Si la descente ou la montée se font par les escaliers, il n'y a pas de limite au déplacement.
5) Les zones de contrôle – Tous les hexagones adjacents à un hexagone tenu par un pion sont appelés Zone de contrôle (ZC) (4).
A travers une ZC ennemi, le passage est interdit (même si dans celle-ci se trouve un pion ami). Un pion qui entre dans une ZC ennemie (sauf si l'autorisation de transit lui est donnée par le joueur adverse) doit terminer là son déplacement.
La ZC d'un pion ne s'étend pas au-delà des portes ou des murs (5).
Nota Bene : Les règles particulières à certains pions spéciaux seront examinées dans le chapitre détaillant ces pions.

LES COMBATS :

Dans ce chapitre nous utiliserons les termes « attaquant » et « défenseur » indépendamment de la position des pions sur le plateau.
– l'« attaquant » : c'est le joueur dont c'est le tour de jouer, tandis que celui qui subit l'action est considéré comme le « défenseur ».
– pour attaquer, il suffit de placer un pion dans la zone ZC de l'ennemi(6), il est possible d'attaquer avec plusieurs pions en amassant sur un même hexagone ou bien en plaçant des pions sur ceux directement adjacents à celui tenu par le pion ennemi (en respectant les règles de déplacements vu auparavant) (7).
– le Facteur de Combat de l'attaquant pour chaque combat, sera calculé en additionnant les FC de tous les pions qu'il utilisera pour ce combat. Il est évident qu'en cas de défaite pour un combat, tous les pions de l'attaquant sont éliminés.
– chaque combat est la résultante des FC de l'attaquant contre les FC du défenseur, cependant modifiée par un lancé de dé, qui au vu du Tableau de Résolution des combats dessiné sur le plateau, donnera le résultat définitif du combat (comme nous verrons plus avant).
– le défenseur qui possède 2 pions dans le combat, additionne également les FC de ses deux pions.
– un pion ne peut attaquer qu'un seul hexagone à la fois, même si d'autres pions ennemis sont dans cette ZC.
– l'attaque n'est pas obligatoire, deux ou plusieurs pions de peuples différents peuvent se cotoyer sans combattre et ceci pendant plusieurs tours.
– les combats sont vérifiés à la fin du tour de chaque joueur, et sont déterminés par les pions déplacés pendant ce tour ou pendant les tours précédents, adjacents à des pions ennemis.
Pour chaque hexagone attaqué, le joueur dont c'est le tour désigne les pions qui combattent, additionne les FC de ses pions pour obtenir son FC total pour chaque combat.
De ce total, est soustrait le total des FC des pions ennemis attaqués de ce combat.
Le résultat final, qui peut être négatif (par exemple – 2) est donc la différence entre les FC des deux combattants. Ce résultat obtenu, l'attaquant prend le tableau de résolution des combats, lance le dé. Sur la ligne relative au résultat du dé au croisement relatif à la différence des FC en jeu, lit le résultat du combat.
Ces opérations sont répétées pour chaque hexagone que l'attaquant désire attaquer, et dans la succession qu'il souhaite.
– Sur le tableau de résolution des combats, on peut obtenir les résultats suivants :
AE – tous les pions qui ont attaqué cet hexagone sont éliminés.
A1, A3, A5 – tous les pions qui ont attaqué l'hexagone doivent reculer de 1, 3 ou 5 hexagones (comme verrons

plus avant.
DE – tous les pions se trouvant dans l'hexagone attaqué sont éliminés.
D1, D3, D5 – tous les pions se trouvant dans l'hexagone attaqué doivent reculer de 1, 3 ou 5 hexagones (comme verrons plus avant).

EXEMPLE DE COMBAT :

2 pions Arborei avec des FC de 7 et 4, attaquent des pions Moines de FC 4 et 5 qui se trouvent sur un même hexagone.
Les FC totaux sont donc 11 contre 9 et la différence + 2. Le résultat du lancé de dé est 4. En relevant la ligne 4 du tableau de résolution et en croisant la différence FC + 2 (1/3) on peut lire D1, ce qui a pour conséquence de faire reculer les pions attaqués (donc du défenseur) d'un hexagone.
Le recul obligatoire de ces pions indiqué par le tableau de résolution, ne peut se faire que sur des hexagones libres d'obstacles (murs, puits, ou arbres ou dans des ZC adverses interdits).
Il est par contre admis un recul à travers ou sur des pions amis, mais sans violer pour autant les règles vues sur les amassements de pions et sur les déplacements, et sans que ces pions amis se trouvent à leur tour sur des ZC ennemies.
Un pion qui au vu de ces règles n'a pas la possibilité de pouvoir reculer suffisamment est éliminé.
A la suite d'un combat positif, l'attaquant, si il le désire, peut avancer ces pions et occuper l'hexagone laissé libre par le ou les pions éliminés ou qui reculent, et ce, avec un ou deux de ses pions qui ont participé au combat.
Ceci ne peut être fait qu'immédiatement après le combat, avant d'engager d'éventuels autres combats sur le plateau. Mais cela est impossible pour le défenseur qui élimine des pions de l'attaquant ou bien même des pions qui reculent.

INFLUENCES DU TERRAIN SUR LES COMBATS

Certains détails du plateau de jeu peuvent influer sur les combats.
Si l'attaquant doit attaquer des pions adverses qui se défendent derrière un mur, il devra défalquer 3 points au FC de chacun de ses pions qui participent à cette opération. (Cette pénalité ne s'applique qu'aux seuls pions qui attaquent à travers un mur. Dans le cas d'une attaque combinée avec des pions de l'autre coté du mur et de pions qui doivent franchir le mur, la pénalité ne s'applique qu'à ces seuls derniers).
Les forces de chaque pion qui défend, au contraire, derrière une « porte blindée » voit leur pouvoir largement augmenté. En effet on multiplie le FC de ces pions par 3 (si un pion a un FC de 4 il vaut dans ces conditions 12).

LE CONTROLE DES PIERRES PRECIEUSES

Avoir un pion Seigneur sur un hexagone qui contient une pierre précieuse donne à tous les pions de ce joueur un point de plus au FC de ceux-ci (sauf pour les êtres ou animaux de ce peuple, qui ne subissent aucune influence magique) et cela aussi bien pour l'attaque que pour la défense.

LE COMBAT A DISTANCE (Archers, Arbalétriers, Frondeurs)

Certains pions, outre leur FC normal, ont la capacité d'attaquer des pions qui ne sont pas dans des hexagones adjacents à ceux-ci, par le biais de certaines armes.
Ces pions peuvent choisir comment attaquer, c'est-à-dire utiliser leurs armes de jets ou bien combattre comme des pions normaux.
S'ils utilisent la première solution, ces attaques sont réglées toujours avant les autres combats.
Chaque pion de ce type ne peut tirer que sur un seul pion par tour, et dans ce cas, il ne peut combattre normalement à l'aide de son FC.
Plusieurs de ces pions peuvent par contre, concentrer leurs tirs sur un même pion ennemi (cible). On doit nommer avant de procéder aux tirs, les cibles qui vont être visées.
Règles sur les tirs :
a) on calcule le nombre d'hexagones entre le pion et la cible.
b) on lance le dé
c) on prend le tableau des tirs, au croisement des deux valeurs (distance et dé), on obtient le nombre de flèches qu'aura l'attaquant pour viser sa cible.
d) le joueur visé par ces flèches, doit pour chacune de celles-ci, effectuer un lancé de dé. Si le résultat de celui-ci est 1 ou 2 (ou seulement 1 si les attaquants sont les moins habiles Moines), le pion attaqué est éliminé, pour tout autre résultat du dé, la flèche n'a pas d'effet.
On ajoutera 1 au nombre d'hexagones à franchir par les flèches, si entre le pion et la cible on trouve des hexagones occupés par des murs, arbres, puits (1 pour chaque hexagone de ce genre)(8).
On considère un tel obstacle dans le cas ou un tir est à effectuer, et qu'une ligne droite tracée entre le pion et la cible touche un hexagone occupé par un puit, mur ou arbre, ou en cas d'un mur, un coté d'hexagone qui le contient.
La puissance de tir de chacun de ces pions, est inscrite sur celui-ci en haut à droite.
8 hexagones pour les Archers et les Arbalétriers, 5 pour les Frondeurs.
Si un pion Archer ou Arbalétrier est adjacent à un pion ennemi, ce dernier lui interdit l'usage de son arme de jets et l'oblige à utiliser, pour chaque type de combats, de défense comme d'attaque, son FC normal.
En aucun cas on ne peut attaquer avec une arme de jets, un pion placé sur un hexagone de porte.

RESUME DES PHASES DE JEU D'UN TOUR

A) 1° Déterminer le premier joueur (tirage d'une carte peuple).
2° Placement ou déplacement des pions de ce premier peuple.
3° Déclaration de tirs éventuels de la part de celui-ci.
4° Contrôle du nombre de flèches arrivant sur la cible.
5° Contrôle des effets de ces flèches.
6° Contrôle des résultats des combats engendrés par le placement des pions.
B) 1° Détermination du deuxième joueur (si tel est le cas).
2°, 3°, 4°, 5°, 6° comme ci-dessus.
C) 1° Détermination du troisième attaquant (si tel est le cas).
2°, 3°, 4°, 5°, 6° comme ci-dessus.
D) 1° Déplacements du peuple des Moines.
2°, 3°, 4°, 5°, 6° comme ci-dessus.
7° Déplacement d'une case du pion sur le compte-tour.
Le tour suivant, on recommence depuis A, après avoir mélangé les cartes peuples.

LES PIONS
REGLES PARTICULIERES :

Beaucoup de pions ont des pouvoirs très particuliers, qui vont être expliqués dans ce chapitre. Il est important que tous ces pouvoirs soient connus de tous les joueurs, même si certains ne les utilisent pas directement, car tous les joueurs doivent savoir ce qu'ils risquent en les rencontrant durant la partie.
A cette fin, on trouvera un résumé des pouvoirs de chacun de ces pions sur une planche dans la boite. Cette planche sera mise en évidence, afin que chacun puisse la consulter pendant la partie de jeu.

1 LES MOINES

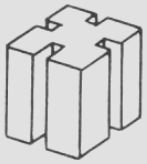
a) Les Seigneurs – Ce sont les chefs du peuple. Ils n'ont pas de pouvoirs particuliers, mais s'ils sont placés sur un hexagone contenant une pierre précieuse, ils ajoutent un point au FC de chaque pion du peuple Moine et cela aussi bien pour la défense que l'attaque, sauf pour les chauve-souris et les évocateurs.
Ces points supplémentaires sont cumulables (deux Seigneurs sur deux pierres donnent 2 points de plus au FC des pions 3 Seigneurs trois points, etc...)
Le contrôle d'une pierre précieuse cesse au moment où le Seigneur qui l'occupait meurt ou s'en va de l'hexagone

où se trouve celle-ci.
b) Les Evocateurs(E) – Ces pions ont le pouvoir de se transformer en animaux fantastiques en faisant des évocations. Pour cela, avant de déplacer un pion de ce type, le Moine Evocateur lance un dé et substitue ce pion par un autre correspondant à son évocation (lancé de dé 1 ou 2 : une chimère, 3 ou 4 un félin, 5 ou 6 un monstre). En conséquence ce sont ces pions qui seront déplacés et combattront, et ce avec les valeurs FC qui sont notées sur ceux-ci avec, comme nous le verrons plus avant le pouvoir de voler.
Au début du tour suivant pourtant, l'évocation n'a plus d'effets, et on replacera le pion Moine Evocateur, qui ne pourra plus faire d'évocations durant ce tour de jeu.
Un pion évocation ne recule jamais et n'est jamais éliminé durant des combats, l'élimination n'est possible que pour le pion Moine Evocateur avant que celui-ci soit changé par un pion évocation.
c) Les Visionnaires (V) – Ils ont la capacité, en plus de celle de leur FC respectif pour les combats, de créer des illusions aux adversaires afin de les faire fuire, mais cela seulement pendant une attaque, en défense ils agissent normalement avec leur FC.
Pour créer une illusion, il faut indiquer avant de commencer les combats, l'objectif sur lequel celle-ci sera tentée (un seul pion par tour), de plus la cible devra se trouver au plus à une distance de 5 hexagones du Visionnaire.
Enfin il faut lancer un dé et lire sur le tableau de résolution des combats à l'intersection des lignes correspondantes le résultat de cette illusion qui peut être :
Max – le pion qui est l'objectif de l'illusion, doit reculer d'un nombre d'hexagones égale à son FM complet. Si ce recul n'est pas réalisable, le pion est éliminé.
Max-1/Max-5 – Le pion objectif de l'illusion doit reculer d'un nombre d'hexagones égal à son FM moins 1, 2, 3, 4, 5 hexagones selon le résultat. Si ce recul n'est pas possible, le pion est éliminé.
Aucun obstacle n'altère les résultats d'une illusion, mais elles n'ont aucun effet sur les animaux et les plantes.
d) Les chauve-souris – Elles ont la capacité de voler. En conséquence, elles peuvent franchir n'importe quel type d'obstacle, survoler des ZC adverses ou bien même des pions adverses. Elles ne peuvent s'arrêter sur les hexagones interdits, mais elles peuvent s'arréter dans les ZC pour combattre.
Elles retrouvent pourtant des mouvements normaux lors de participation à des combats (dans le cas de résultat négatif d'un combat, elles reculent commes les autres pions).
Faisant partie des Animaux, elles ne subissent pas les effets des pierres magiques, et ne peuvent recevoir donc de points supplémentaires à leur FC. Elles ne peuvent également se poser sur des hexagones occupés par des pions humains ou animaux ennemis.
e) Les Fantassins – ils n'ont aucun pouvoir particulier.
f) Les Archers – ils n'ont eux non plus, aucun pouvoir particulier. Ils combattent en fonction de leur FC et peuvent tirer comme vu précédemment.
2) Les Nordiques
a) Helwiron – C'est le chef incontesté des pillards du Nord. Il a le pouvoir d'ajouter à tous les pions de son peuple qui lui sont adjacents (à l'exclusion des autres chefs) 3 points de plus à leurs FC, et ceci aussi bien en attaque qu'en défense. Cette règle ne s'applique qu'aux seuls pions réellement adjacents.
Si ce chef arrive sur un hexagone contenant une pierre, il ajoute 1 point FC à tous ses pions, à l'exclusion du Dragon.
b) Les Seigneurs – Ce sont les chefs des différentes tribus de pillards du Nord, ils possèdent les mêmes caractéristiques qu'Elwiron sauf un bonus inférieur (+ 1 point) à rajouter aux FC de leurs pions directement adjacents. Les bonus de points FC ne sont pas cumulables. Exemple : un pion adjacent à Elwiron et à un seigneur n'a que 3 points de plus à son FC.
c) Le Dragon – Il est composé par une pile de 5 pions qu'on ne peut diviser, ni dans les mouvements, ni dans les combats. Son FC est de 25, en fait la somme des 5 FC des cinq pions qui le composent.
A chaque fois que ce pion subit un revers quel qu'il soit (dû à une attaque de flèche, ou à un résultat négatif lors d'un combat, ou bien même une élimination), il perd un des pions qui forment la pile, ce qui réduit à chaque revers son FC de 5 points et cela jusqu'à son entière élimination.
Son FM fonctionne également de la même façon. Il perd à chaque revers 1 FM.
Il ne peut en aucun cas être placé sur un hexagone déjà occupé.
d) Les Fantassins – aucun pouvoir particulier.
e) Les Morions – Ce sont des fantassins qui ont subi un entraînement particulier et qui ont un FM plus développé.
f) Les Arbaletriers – Ils n'ont pas de pouvoir particulier. S'ils sont placés sur des hexagones contenant des pierres magiques, ils ajoutent 1 point au FC des pions de leur peuple.
3) Les Arborei
a) Les Seigneurs – Ils n'ont pas de pouvoir particulier. S'ils sont placés sur des hexagones contenant des pierres magiques, ils ajoutent 1 point au FC des pions de leur peuple.
b) Les Pieuvres végétales – Elles n'ont pas de pouvoir particulier. Etant considérées comme des êtres spéciaux, elles ne peuvent être placées avec aucun autre pion ami ou ennemi.
c) Les Plantes carnivores – Durant les combats, elles ne peuvent jamais reculer et ce grâce aux racines mobiles qu'elles possèdent. Pour le reste, elles n'ont aucun pouvoir particulier, et ne peuvent être amassées avec d'autres pions.
d) Les Fantassins – aucun pouvoir particulier.
e) Les Archers – Aucun pouvoir particulier. Ils combattent avec leur FC et peuvent utiliser leur pouvoir de lancer des flèches comme vu précédemment.
4) Les Orientaux
a) Les Seigneurs – Aucun pouvoir particulier. Ils ajoutent 1 point au FC des pions de leur peuple s'ils occupent un hexagone contenant une pierre magique.
b) Les Tigres – Contrairement à tous les autres pions Animaux, ceux-ci peuvent être également placés sur des hexagones déjà occupés par des pions normaux. Ils ne peuvent par contre être unis à d'autres pions, amis ou ennemis.
c) Les Acrobates – Ils se déplacent comme les autres pions sauf, s'ils partent de l'extérieur du chateau. Dans ce cas ils ont la possibilité d'arriver directement à l'endroit qu'ils auront choisi. Ces sauts sont pourtant alléatoires et imprécis, et ont lieu durant la phase déplacements et selon les règles suivantes :
– on place ce pion dans l'hexagone de son choix.
– observant le tableau des sauts dessiné à l'extérieur du chateau sur le plateau de jeu, on lance le dé et on vérifie sur le tableau, la direction vers laquelle le saut est dévié.
– on relance le dé et on constate de combien d'hexagones le saut est dévié dans la direction vue plus haut.
– on place enfin le pion, sur l'hexagone ainsi défini.
Si le point de chute de ce pion est occupé par un pion propre ou ennemi, ou bien si ce point est dans une ZC adverse, le pion est éliminé. Il est également éliminé s'il arrive sur un hexagone infranchissable.
Ces procédures sont répétées pour chacun de ces pions, durant le tour pendant lequel sont effectués ces sauts. Il n'est pas obligatoire d'effectuer tous les sauts pendant un même tour de jeu.
d) Les Fantassins – aucun pouvoir particulier.
e) Les Frondeurs – aucun pouvoir particulier. Ils combattent avec leur FC et peuvent lancer des pierres comme vu précédemment.

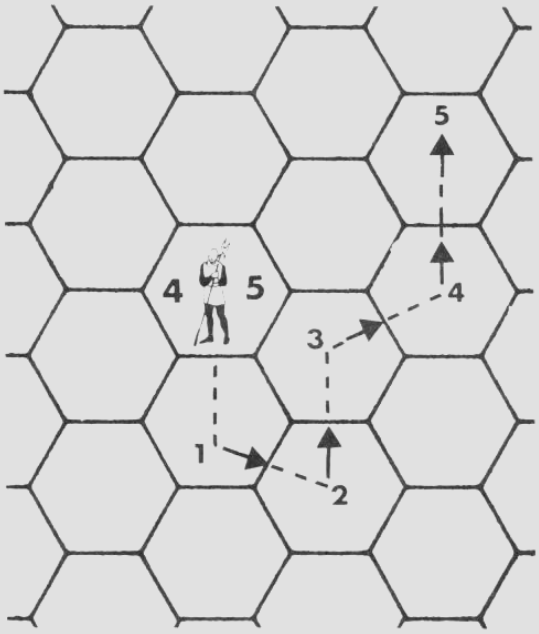
FATTORE: combattimento
FACTEUR: combat
FAKTOR: Gefecht

FATTORE: movimento
FACTEUR: mouvement
FAKTOR: Bewegung

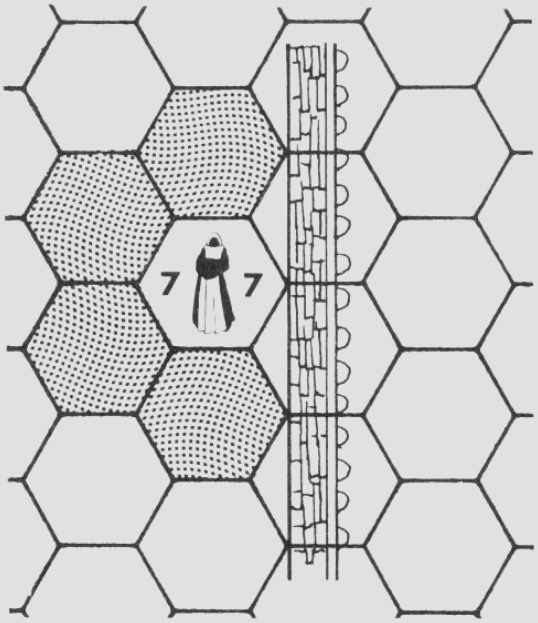
1)



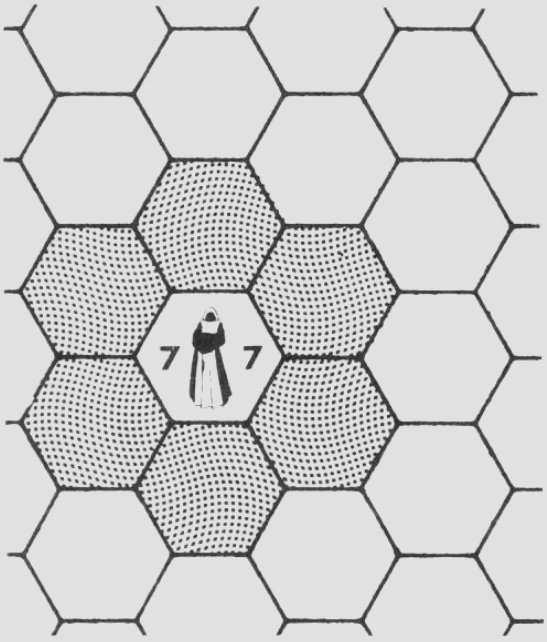
2)



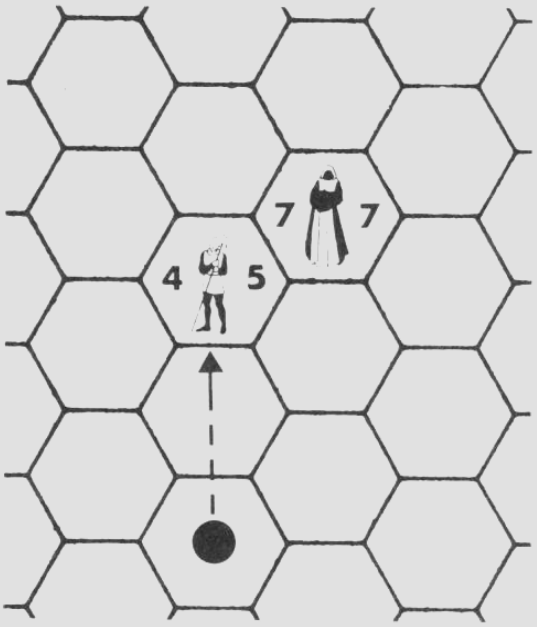
3)



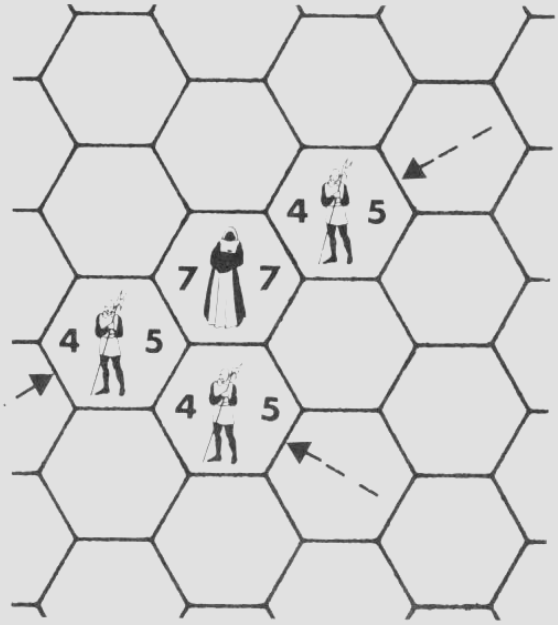
5)



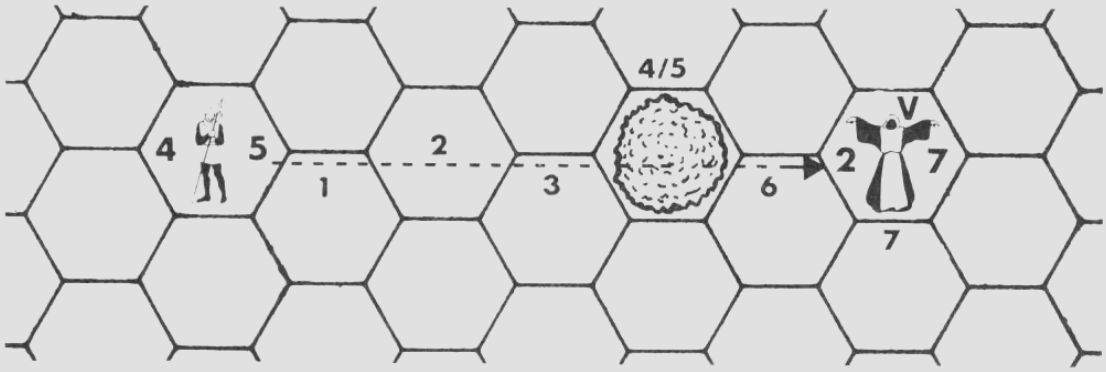
4)



6)

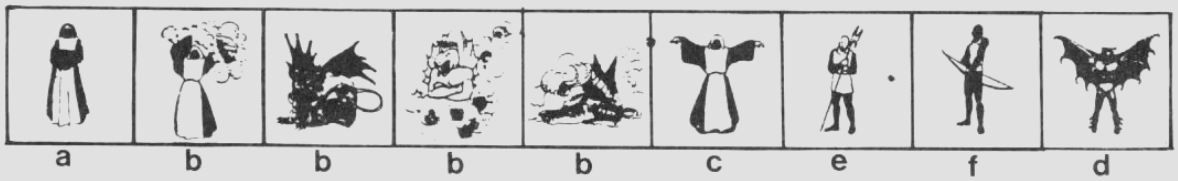


7)



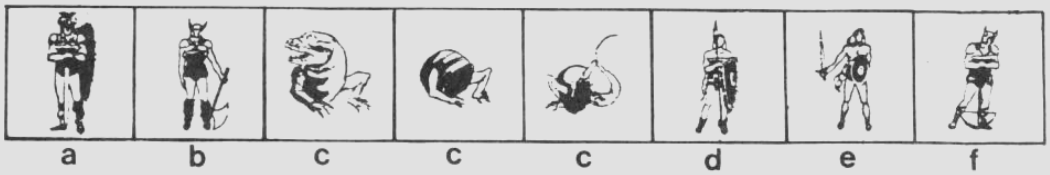
8)

I Monaci Maghi • Les Moines • Die Zaubermönche



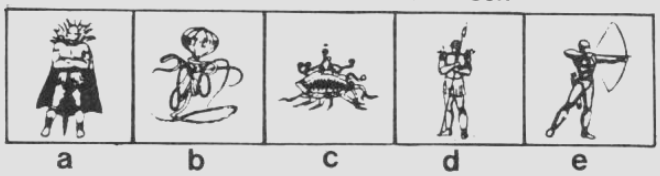
a b b b b c e f d

I Nordici • Les Nordiques · Die Barbaren



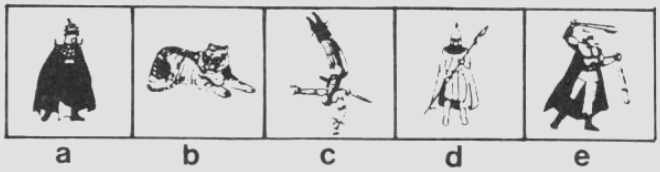
a b c c c d e f

Arborei Les Arborei • Die Pflanzenwesen



a b c d e

Orientali • Les Orientaux • Die Orientalen



a b c d e