

Adventurer Kings

Jeu d'Aventures Épiques
et de
Conquête Impériale

1. Présentation	4
1.1 Introduction	4
1.2 Principes généraux	4
2. Le monde.....	4
2.1 La carte	4
2.2 Les provinces.....	4
2.3 Les Royaumes initiaux.....	4
3. Les personnages.....	5
3.1 Principe d'action.....	5
3.2 Les Rois.....	5
3.3 Les Héros.....	5
3.4 Description des personnages	5
3.4.1 Alignement.....	5
3.4.2 Tempérament	5
3.4.3 Race	5
3.4.4 Points de vie	5
3.4.5 Caractéristiques.....	5
3.4.6 Caractéristiques martiales.....	6
3.4.7 Caractéristiques magiques.....	6
3.4.8 Caractéristiques annexes.....	6
4. La magie.....	7
4.1 Magie Blanche	7
4.2 Magie Psychique.....	8
4.3 Illusionnisme	8
4.4 Magie Elémentale	9
4.5 Nécromancie.....	9
5. Ordres d'action	10
5.1 Généralités.....	10
5.2 Défendre une province.....	10
5.3 Disperser des armées.....	10
5.4 Donner un objet.....	11
5.5 Embaucher un héros.....	11
5.6 Entraîner un personnage	11
5.7 Espionner une province	11
5.8 Explorer une province	12
5.9 Faire mouvement	12
5.10 Fouiller un lieu.....	12
5.11 Laisser des armées.....	12
5.12 Lancer un sort	12
5.13	13
5.13 Prendre des armées.....	13
5.14 Poursuivre un personnage.....	13
5.15 Patrouiller une province	13
5.16 Recruter des armées.....	13
5.17 Rencontrer un personnage	14
5.18 Traquer un personnage.....	14
5.19 Utiliser un objet	14
5.20 Virer un personnage	14
6. Ordres de rencontre normale	14
6.1 Généralités.....	14
6.2 Combattre au corps à corps.....	15
6.3 Donner	15
6.4 Fouiller	15
6.5 Fuir.....	15
6.6 Lancer un sort.....	15
6.7 Négocier.....	16
6.8 Tirer à l'arc	16
6.9 Utiliser.....	16
6.10 Voler.....	16
7. Rencontres spéciales	17
7.1 Généralités.....	17
7.2 Négocier.....	17
7.3 Voler.....	17
7.4 Sorts.....	17
8. Les armées.....	17
8.1 Généralités.....	17
8.2 Niveaux de qualité	17
8.3 Entraînement des armées.....	17

8.4 Mouvement et transport	18
9. Les batailles	18
9.1 Généralités.....	18
9.2 Les commandants suprêmes.....	18
9.3 Les lignes de bataille	18
9.4 Poursuite après la bataille	19
9.5 Retraite	19
9.6 Conséquences de la bataille.....	19
9.7 Provinces contestées.....	19
10. La diplomatie.....	20
10.1 Généralités.....	20
10.2 Relations.....	20
10.3 Etablir un traité.....	20
10.4 Rompre un traité	20
10.5 Traités scientifiques.....	20
11. Finances.....	20
11.1 Généralités.....	20
11.2 Revenu.....	20
11.3 Dépenses.....	20
12. Victoire	21
12.1 Charges Impériales.....	21
12.2 L'Empereur du Monde.....	21
12.3 Le Valhalla	21
12.4 Classement permanent des joueurs	21
13. Alignements spéciaux	21
13.1 Règles communes aux alignements spéciaux.....	21
13.2 Divin.....	22
13.3 Mort-Vivant.....	22
14. Variantes de jeu	22
14.1 Caractéristiques communes aux variantes	22
14.2 AK Europe.....	22
14.3 Super AK.....	23
14.4 AK Terre.....	23
15. Appendices.....	24
15.1 Table des tempéraments	24
15.2 Table des Druides.....	24
15.3 Table des monstres	24
15.4 Table des alignements.....	24
15.5 Table d'espionnage.....	25
15.6 Table de marche forcée.....	25
15.7 Table d'expérience.....	25
15.8 Table des types d'armées.....	26
15.9 Table des terrains	27
15.10 Table des Charges Impériales.....	27
15.11 Exemples de plans de rencontres.....	28
15.12 Exemple de remplissage de la feuille d'ordre	29
15.13 Erreurs fréquentes	29
15.14 Début du jeu.....	30

Conception, programmation : David Snell
Version française : Roland Danard

© Copyright 1991-1995 Ark Royal Games
© Copyright 1992-1995 Productions Roland Danard pour la version française.
Tous droits réservés.

Règles version 3.0 - Avril 1995

1. PRESENTATION

1.1 Introduction

"... Sur l'aile droite, la 197e Légion faisait face à la 194e Phalange. Le 117e Dragon s'élança vers la 194e Phalange et attaqua sans merci. Dans cet engagement, l'étendard de la 197e Légion fut capturé dans une attaque surprise. Certains furent découragés, mais d'autres redoublèrent d'efforts pour regagner leur emblème. La 197e Légion se battit courageusement contre la 194e Phalange, mais fut repoussée constamment..."

"... Le printemps humide fut suivi par le début de l'été. Tilden s'approcha de la Tombe dans l'intention d'en triompher, ainsi que du gardien qui y habitait sans doute. Il rencontra le Vampire. Il sortit son Fléau Psychique. Par des mouvements de ses bras, il organisa les forces surnaturelles de la magie pour lancer un sort de Symbole Sacré. Un brouillard doré en forme de croix se forma autour de lui. Le sort fit hurler d'agonie le Vampire, lui infligeant 9 points de dommage. Le sort du Vampire fut interrompu par l'événement. Elevant sa main au dessus de sa tête, il lança un sort de Vent Psychique, projetant des ondes psychiques d'une force étonnante vers le Vampire. Le Vampire se trouva hébété, incapable de rassembler ses esprits..."

Jadis, le monde était dominé par un grand Empereur, qui faisait régner la paix et la justice. Mais l'Empire fut déchiré par les querelles entre les nobles, et le monde se trouva plongé dans un Age des Ténèbres. Après des siècles de guerres barbares, des Rois forts ont commencé à imposer leur volonté dans diverses régions, et à rêver à un Nouvel Empire. Vous êtes l'un de ces Rois. Votre but est de reconstituer l'Empire sous votre férule, et de le consolider en offrant des postes importants à ceux qui auront montré le plus de capacités pour les occuper.

1.2 Principes généraux

Adventurer Kings est un jeu à mi-chemin du jeu d'aventure et du jeu de conquête, se déroulant dans un univers médiéval-fantastique dans lequel le joueur agit par l'intermédiaire de personnages, qui soit pourront avoir un rôle militaire, partant à la conquête de nouveaux territoires, soit pourront partir à l'aventure défier et vaincre les monstres parsemant le monde.

La partie se déroule en aveugle, les joueurs ne connaissant du monde que la partie qu'ils auront eux-mêmes explorée, et les seules indications qu'il sera possible d'obtenir sur les forces de leurs adversaires viendront de l'espionnage ou d'une invasion...

A chaque tour, les résultats des actions seront présentés dans une prose similaires à celle évoquée plus haut, accompagnés d'une carte en couleurs récapitulant la situation telle qu'elle est connue par le joueur.

2. LE MONDE

2.1 La carte

La carte est composée de 162 hexagones, organisés suivant une grille de 18 par 9. Elle est limitée au nord et au sud par les calottes glaciaires, infranchissables. Par contre, s'agissant d'un monde sphérique, il est possible d'en faire le tour par l'est ou par l'ouest (les colonnes 18 et 01 sont adjacentes).

2.2 Les provinces

Chaque hexagone correspond à une province de ce monde. Environ la moitié des provinces sont maritimes, les autres se répartissant entre plaine, montagnes, jungle, forêts et désert.

Les provinces terrestres et quelques provinces maritimes sont peuplées par l'une des races indigènes, Humains, Elfes, Nains, Orcs, Aigles, Dragons, Baleines, Tritons. Les Humains sont de loin les plus répandus. Ces peuplades locales serviront à former des armées, avec pour chaque province la possibilité de constituer des armées d'un ou deux types différents.

Chaque province génère un revenu, variant entre 0 et 10 écus par tour. Si vous ne possédez pas une province, il ne vous sera pas donné son revenu exact, mais seulement une indication : pauvre (0 à 2), prospère (3 à 6), ou riche (7 à 10). A part les déserts et les mers, qui sont le plus souvent pauvres, une province pour laquelle aucune indication n'est donnée peut être considérée comme prospère.

Certaines provinces pourront être gouvernées par un Héros, qui alors conduira leurs troupes à la bataille en cas d'agression, mais jamais ne s'aventurera en dehors de ses terres tant qu'il n'aura pas perdu son poste.

Enfin, un grand nombre de provinces contiennent des endroits particuliers, les lieux d'aventure, comme par exemple une tour, une pyramide, un temple, un souterrain; ils servent de repaire à un monstre ou une créature, et le plus souvent renferment un trésor, dont la nature peut être connue ou non.

La connaissance qu'un royaume a d'une province dépend des explorations qui y ont été menées. Elle débute à 0%, et peut monter jusqu'à 100%, où alors tous les lieux d'aventure présents dans la province sont connus.

2.3 Les Royaumes initiaux

Initialement, un joueur ne contrôle qu'une seule province, riche toutefois d'un revenu de 10 écus, d'un trésor se montant à environ 10 écus, avec quelques armées, et, en plus de son Roi, deux Héros.

La province initiale d'un joueur constitue sa capitale. Elle est entièrement explorée, et tous les lieux d'aventure présents sont connus. Les provinces adjacentes sont connues dans leur grandes lignes (exploration de 1% : sont connus le terrain, la race indigène, le dirigeant éventuel, les armées recrutables dans la province).

Il est possible au premier tour de changer le nom de la province et des Héros.

3. LES PERSONNAGES

3.1 Principe d'action

Dans ce jeu, toutes les actions se font par l'intermédiaire des personnages contrôlés par les joueurs, il est donc bon d'en connaître les particularités et les limitations.

A chaque tour, un personnage peut accomplir jusqu'à 5 actions, soit une par saison (printemps, début de l'été, fin de l'été, automne, début de l'hiver). Ces actions peuvent avoir des résultats variés, connaître le succès ou l'échec.

En aucun cas il n'est possible de prévoir des actions conditionnelles pour un personnage (du style : si l'ordre de la phase x réussit, alors en phase $x+1$ le personnage fait ceci, sinon en phase $x+1$ il fait cela).

Les personnages peuvent se déplacer librement par mer et par terre, et peuvent traverser sans contrainte des provinces ennemies ou neutres s'ils ne sont pas accompagnés d'armées. Ils peuvent transporter un nombre indéterminé d'objets. S'ils commandent des armées, ils ne pourront pas se déplacer dans une province à laquelle l'une de leurs armées n'a pas accès.

3.2 Les Rois

Le Roi est le personnage central du Royaume, généralement le plus puissant. C'est lui qui fixe l'attitude générale du pays envers le monde extérieur.

Il est le seul à pouvoir prétendre devenir Empereur.

Il est aussi le seul qui ne puisse pas complètement disparaître : à sa mort, il peut être remplacé par son Héritier Royal, qui peut se voir alors attribuer de nouvelles caractéristiques, sans toutefois pouvoir changer l'alignement du Royaume.

3.3 Les Héros

Les Héros, beaucoup plus nombreux que les Rois, vous permettent de multiplier votre potentiel d'actions.

Ils se divisent en trois catégories : les héros au service d'un royaume (ceux à qui vous donnez des ordres); les héros errants (que vous pouvez recruter) et enfin les héros possédant leur propre royaume. Ces derniers se transforment en héros errants lorsqu'ils perdent le contrôle de leur territoire (à supposer qu'ils survivent).

3.4 Description des personnages

3.4.1 Alignement

Chaque personnage possède un alignement, représentant son attitude générale envers le monde extérieur. Chaque alignement a ses avantages (voir la Table des Alignements), et affecte les conditions de victoire (si vous ne pouvez gagner, votre position dans le jeu sera améliorée si un Roi du même alignement que celui de votre Roi gagne). Enfin, l'alignement affecte le recrutement et la solde des héros. Les Rois neutres ont un léger avantage, car il est rare de pouvoir embaucher un personnage d'alignement différent de 2 degrés du sien.

Les différents alignements sont les suivants : Divin, Bon, Druide, Neutre, Païen, Mauvais, Mort-Vivant. A part Divin et Mort-Vivant (voir le chapitre Alignements Spéciaux), ils se comportent tous globalement de la même façon.

Un royaume païen, dont les dirigeants possèdent des esprits particulièrement sensibles aux forces magiques, est assisté par un Ordre des Magiciens. Tous les personnages païens contrôlés par le Roi ont un modificateur de +10% pour le lancer de sort, sauf pour la Magie Blanche.

3.4.2 Tempérament

Chaque personnage a un tempérament (couard, prudent, brave ou berserk), dictant son attitude lors des rencontres et des combats (voir la Table des Tempéraments). Le tempérament d'un personnage peut évoluer au cours du temps.

3.4.3 Race

Tous les personnages appartiennent à l'une des races humanoïdes peuplant le monde (humains, orcs, elfes, nains). Les personnages préfèrent se trouver avec d'autres personnages de leur race, et ont plus de facilité à commander des armées de leur race.

3.4.4 Points de vie

Tous les personnages ont 10 points de vie (pdv). Ces points représentent le nombre de blessures qu'un personnage peut recevoir avant de ne plus pouvoir combattre.

Les points sont ramenés à leur valeur maximale avant chaque rencontre avec un personnage ou un monstre.

Les monstres (ce terme désignant toute entité n'étant ni un roi ou un héros) peuvent avoir un nombre de pdv différent.

3.4.5 Caractéristiques

Les caractéristiques sont au nombre de 15. Dans chacune d'entre elles, un personnage possède un talent et une aptitude. Le talent est la valeur effectivement prise en compte quand le personnage accomplit une action utilisant la caractéristique, l'aptitude est la valeur jusqu'à laquelle le talent peut progresser sans trop de difficultés. Il est possible que le talent dépasse l'aptitude.

Le talent permet de déterminer la probabilité de succès des actions entreprises. A part la magie et le tir à l'arc, il n'est pas nécessaire de posséder du talent dans une caractéristique pour entreprendre une action relevant de cette caractéristique.

Le talent et l'aptitude varient normalement entre 0 et 4. Il est toutefois possible d'aller au delà, jusqu'à 9, mais les possibilités qui sont alors offertes, variant d'une partie à une autre ne seront pas discutées ici. Les avantages liés aux niveaux 5+ sont intéressants, sans toutefois être vitaux.

3.4.6 Caractéristiques martiales

a. Tactique (Ta)

Accroît la force des armées terrestres et aériennes commandées par le personnage de 20% par niveau de talent.

b. Marche forcée (Ma)

Permet à un personnage de déplacer une armée terrestre de plus de provinces que la normale. De plus, lors de l'invasion d'une province, le personnage possédant cette caractéristique a plus de chances de pouvoir joindre ses forces à un autre personnage envahissant la province lors de la bataille contre les défenseurs.

c. Marine (Na)

Accroît la force des flottes conduites par le personnage de 20% par niveau de talent, et la vitesse de déplacement en mer de 1 province par niveau. De plus, lors de l'invasion d'une province, de façon similaire à Marche, le personnage a plus de chances de pouvoir se joindre à un autre personnage envahissant la province lors de la bataille contre les défenseurs.

d. Tir à l'arc (Ar)

Permet un nombre d'attaques "gratuites" égal au niveau de talent. Par exemple, un personnage avec un niveau de 2 attaquera 2 fois avant le combat réel. La chance de toucher est de 30%, plus 10% par niveau, et les dommages sont de 1 à 6 pdv. Les monstres peuvent avoir des attaques gratuites du fait de l'emploi d'arcs ou d'autres armes à projectiles.

e. Mêlée (Me)

Accroît lors des mêlées les chances du personnage de toucher et décroît les chances de ses adversaires de le toucher de 10% par différence de niveau, et modifie dans le même sens les dommages de 1 point par différence de niveau. Par exemple, si vous avez un niveau de 3 et votre adversaire un niveau de 2, vous avez 60% de chances de le toucher, avec +1 aux dommages, et lui a 40% de chances de vous toucher, avec -1 aux dommages.

3.4.7 Caractéristiques magiques

Chaque collège de magie donne à disposition 5 sorts de base, dès qu'un niveau est possédé dans la caractéristique correspondante. Un personnage peut utiliser une caractéristique magique pour lancer 1 Sort d'action par tour de jeu (au niveau 3, 2 sorts; au niveau 4, 3 sorts). Un personnage avec plusieurs caractéristiques magiques peut utiliser chacune dans un même tour. Un personnage peut utiliser une caractéristique magique pour lancer un Sort de combat par collège de magie et par rencontre (au niveaux 2 et supérieurs, 2 sorts), sans toutefois pouvant lancer 2 fois le même sort dans une rencontre..

Un personnage ne peut lancer un sort relevant d'une caractéristique magique que s'il possède un talent de 1 ou plus dans cette caractéristique. Les chances de succès pour les Sorts d'action sont de 15% plus 15% par niveau; pour les Sorts de combat, elles sont de 30% plus 15% par niveau. Le pourcentage de succès ne peut pas dépasser 95%. Si le sort rate, rien ne se passe.

Les Sorts de combat agissent exactement comme indiqué, avec aucun autre effet majeur. Par exemple, un Vent Psychique ne modifie pas vos chances de toucher en mêlée, ni ne vous permet de fuir le combat.

Un royaume païen, dont les dirigeants possèdent des esprits particulièrement sensibles aux forces magiques, est assisté par un Ordre des Magiciens. Tous les personnages païens contrôlés par le Roi ont un modificateur de +10% pour le lancer de sort, sauf pour la Magie Blanche.

Les différents collèges de magie sont la Magie Blanche (Wh), la Magie Psychique (Ps), l'Illusionnisme (Il), la Magie Élémentaire (El) et la Nécromancie (Ne).

3.4.8 Caractéristiques annexes

a. Sagesse (Sa)

Le Sage est un historien, un scientifique et un ingénieur. Cette caractéristique permet de découvrir de nouvelles inventions. Quand elle est sujette à entraînement, il y a 5% de chances par niveau d'inventer ou de découvrir quelque chose d'utile. Vous pouvez par exemple trouver le compas, qui vous aidera dans les explorations, ou créer une machine de guerre puissante qui vous aidera dans les batailles. Certains mécanismes ne sont pas scientifiquement possibles et sont inclus juste pour le plaisir. Si un Sage de niveau 4 s'entraîne de façon continue, il fera en moyenne une découverte par an.

Quand un personnage utilise l'ordre d'espionnage pour voler des inventions, la possession de la caractéristique Sage est utile pour déterminer ce qu'il est en train d'examiner.

b. Druidisme (Dr)

Les Druides se spécialisent dans la recherche de l'harmonie avec les autres formes de vie. A chaque niveau, le Druide gagne la capacité de conduire des armées d'autres races que la sienne, comme indiqué dans la Table des Druides.

Si un personnage essaye de diriger une armée avec un talent en druidisme insuffisante, la qualité de l'armée décroît d'une valeur égale à son manque dans la caractéristique. Par exemple, si un personnage sans niveau en Druide essaye de mener une armée de Baleines, qui nécessite un niveau de 2, la qualité de l'armée est réduite de 2 niveaux (de Moyen à Réduite, ou de Vétéran à Bleu, etc.). La qualité ne sera jamais réduite au dessous de Réduite.

Quand une unité est sous le commandement du chef de la garnison d'une province, et est d'une race différente de celle du Roi, c'est la caractéristique Druide du Roi qui est prise en compte pour obtenir la qualité modifiée de l'unité.

Au sujet de la tactique Discuter dans les rencontres, seuls les Druides sont capables de converser avec certains monstres. Les monstres à l'intelligence au moins humaine et capables de parler comme les humanoïdes, ainsi que les dragons, peuvent converser avec tout le monde.

c. Espionnage (Sp)

L'Espion peut donner des renseignements sur la force et la disposition des armées et des personnages ennemis, et voler les inventions utilisées par d'autres royaumes. Les tours de jeu où un personnage effectue un espionnage ou une traque, il a une chance réduite d'être remarqué par d'autres royaumes pendant le tour entier.

La caractéristique Espion vous donne des chances accrues de réussir des espionnages, et si un personnage a un niveau d'au moins 1, il fera des contributions à votre Rapport d'Espionnage Général même si vous ne lui donnez pas d'ordre d'espionnage.

d. Exploration (Ex)

Cette caractéristique augmente la proportion explorée dans une province dans une action d'exploration par le nombre d'exploration de base (voir la Table des terrains).

e. Vol (Th)

Cette caractéristique accroît la chance de succès lors d'un vol de 15% par niveau. De plus, le Voleur possède la caractéristique de l'Espion de passer inaperçu quand il tente un vol dans un tour.

4. LA MAGIE

4.1 Magie Blanche

a. Ressusciter un personnage (RE) (Action)

Un jeteur de sorts se trouvant dans la même province que le personnage décédé peut essayer de le ramener à la vie. Si le sort réussi, le personnage revient à la vie avec ses caractéristiques précédentes, sans ses possessions, et entre au service du Roi qui l'a fait revivre. La résurrection peut survenir à n'importe quelle date après la mort du personnage.

Quand votre Roi décède, vous pouvez lancer le sort sur l'héritier royal et récupérer votre Roi (vous lancez en fait le sort sur les ossements transportés par l'héritier). Mais dès que vous avez attribué à l'héritier ses capacités, ou qu'elles ont augmenté par entraînement de plus de 4 niveaux de talent, vous perdez cette option. Si l'héritier meurt, ses caractéristiques ne remplacent pas celles du Roi décédé pour l'application de cette règle. Votre Roi peut être ressuscité par un autre royaume, sans en devenir sujet.

Un personnage ressuscité peut commencer à recevoir des ordres dans la phase suivant celles où il est revenu à la vie.

b. Diviser les océans (PA) (Action)

Une province maritime est transformée en plaine pour le reste du tour. Les flottes ne peuvent y pénétrer ou la quitter, mais les unités terrestres le peuvent. Seule la province où se trouve le lanceur, ou une province adjacente, peut être affectée. L'effet du sort se disperse à la fin du tour.

Les unités terrestres peuvent pénétrer dans une province asséchée seulement à partir d'une province terrestre ou asséchée adjacente. Elles peuvent la quitter vers une province terrestre ou asséchée adjacente. Une unité terrestre ayant pénétré dans une province asséchée au tour précédent ne pourra la quitter que si la province est de nouveau asséchée.

"Diviser les océans" annule "Inondation", et vice-versa.

c. Bénir une province (BL) (Action)

Les taxes provenant d'une province sont augmentées de 60% pour un tour. Des bénédictions multiples sur une même province n'ont pas d'effet cumulatif.

Les armées de squelettes non encore ramenées à la vie présente dans la province sont détruites de façon permanente par ce sort (probabilité : 10 x talent en Magie Blanche + 10 %).

d. Symbole Sacré (HO) (Combat)

Ce sort invoque la protection divine. Il réduit la chance de toucher de l'opposant à l'arc ou en mêlée de 10% par niveau d'aptitude. Par exemple, au niveau 1, un opposant avec 50% de chances de toucher verra ses chances réduites de 5% (50% x 10% x 1 = 5%).

Quand il est utilisé contre un monstre mort-vivant, comme un vampire ou un fantôme, ou un monstre comme un démon, le sort réduit ses chances de toucher de 20% par niveau, et inflige 1 à 4 points de dommage par niveau.

e. Confusion (SP) (Combat)

Le jeteur prononce des mots sacrés qui provoquent dans l'esprit et le corps de son opposant des convulsions qui l'affaiblissent, l'empêchant de lancer des sorts ou de tirer à l'arc, et réduisant ses dommages en mêlée de 1/2 point par niveau, arrondi vers le haut ou le bas aléatoirement.

Le sort ne fonctionne pas contre les morts-vivants ou les monstres mécaniques car ils n'ont pas d'esprit, et ses effets sont réduits de moitié contre les monstres possédant une intelligence animale.

4.2 Magie Psychique

a. Charme (CH) (Action ou Combat)

Quand il est lancé sur un Héros présent dans la même province et ne conduisant pas d'armées, il permet de recruter le Héros sans coût initial (mais le coût de maintenance doit être payé). Sinon, il permet de rendre amical un opposant et d'échapper sans dommages à un combat.

Un personnage charmé en dehors d'un combat peut recevoir des ordres à partir de la phase suivant celle où il a été charmé.

b. Oraison (OR) (Action)

Le sort peut être lancé sur le jeteur ou un personnage présent. Toutes les armées se déplaçant avec lui sont galvanisées et voient leur qualité augmenter d'un niveau pour le reste du tour. Il n'y a pas de cumul possible.

Si le personnage sur lequel le sort a été lancé meurt, le sort est annulé pour le reste du tour.

c. Clairvoyance (CL) (Action)

Le sort est lancé sur un personnage situé n'importe où dans le monde. Tout ce qui advient au personnage pour le reste du tour est porté à la connaissance du joueur.

d. Vent psychique (PS) (Combat)

Le jeteur projette un vent d'énergie mentale qui abruti l'adversaire et donne au jeteur 2 à 5 attaques sans riposte.

e. Tempête télékinétique (TE) (Combat)

Le jeteur crée une tempête près de sa victime, qui s'empare de petits objets et les projette au loin à grande vitesse. Le sort cause 4 à 16 points de dommage à l'adversaire, et certains objets peuvent aussi toucher le jeteur : en mêlée, il subit de 4 à 16 points de dommage; à portée d'arc, de 2 à 8 points; à portée de sort, de 1 à 4 points.

Ce sort ne fonctionne pas contre les monstres sous-marins.

4.3 Illusionnisme

a. Terrain illusoire (IL) (Action)

La province dans laquelle se trouve le jeteur, ou une province adjacente, semble être d'un type différent de terrain que celui qu'elle possède. L'illusion a 15% de chances de se dissiper par tour.

Le sort n'affecte que ceux qui observent la province à partir d'une province adjacente. Ceux qui pénètrent dans la province se rendront compte de l'illusion, mais elle affectera tout de même en partie les armées : leur force sera à mi-chemin de leur force pour le terrain réel et de celle pour le terrain illusoire.

b. Armées fantômes (PH) (Action)

Une armée de soldats illusoire voyage avec le jeteur ou un personnage présent dans la même province pour le reste du tour, ce qui accroît la force des armées qu'il conduit directement lors d'une bataille de 15% par niveau.

Il n'y a pas d'effet cumulatif.

Si le personnage sur lequel le sort a été lancé meurt, le sort est annulé pour le reste du tour.

c. Cacher un lieu (HI) (Action)

Un lieu précisé dans la province occupée par le personnage devient invisible aux explorateurs, bien qu'un Roi qui a déjà connaissance du lieu ne sera pas affecté, pas plus que les Héros à son service. L'illusion a 10% de chances de se dissiper par tour.

Si un monstre ravage l'une de vos provinces, lancer le sort sur son repaire le stoppera tant que le sort sera actif.

d. Invisibilité (IN) (Combat)

Le jeteur devient deux fois plus difficile à toucher à l'arc ou en mêlée pour le reste du combat. Si vous lancez le sort avant de voler, cela modifie la tentative de vol par +15%.

De même, si vous avez lancé ce sort avant d'essayer de fuir un combat, le personnage bénéficie d'un bonus de 30% à sa tentative.

e. Image miroir (MI) (Combat)

Le jeteur crée un image de son opposant et envoie l'illusion combattre. Pour son adversaire, l'image est réelle et a initialement les mêmes caractéristiques que lui. Le combat se déroule entre les doubles, pendant que le jeteur se concentre sur l'illusion, ne pouvant rien faire d'autre. Si un autre sort d'image miroir est lancé pendant que l'illusion combat, les deux illusions se dissipent.

Avant chaque tour de combat, il y a une chance que la victime cesse de croire en l'illusion, auquel cas elle perd son pouvoir. La probabilité suivant le type d'intelligence est indiquée ci-dessous, à laquelle il faut retrancher 15% par niveau du jeteur du sort :

divin ou surhumain :	120%
humaine :	80%
animale :	40%
mécanique :	20%

Si l'illusion perd le combat, le jeteur doit continuer le combat à la distance courante. Si elle gagne, le monstre est mort mentalement et tombe au sol. L'illusion se retourne alors contre son maître, dont le sens de la réalité est distordu par sa concentration. La croyance dans l'illusion doit cesser (avec un bonus de 25% au dessus de l'intelligence moyenne) ou elle doit être détruite. Si l'illusion gagne, elle se dissipe et le vrai monstre revit et tue l'illusionniste à terre. Si l'illusion perd, le jeteur achève automatiquement le monstre et prend son trésor.

4.4 Magie Élémentale

a. Inondation (FL) (Action)

Ce sort ne peut être lancé que sur la province où se trouve le jeteur ou une province adjacente qui n'est pas montagneuse. Cela immobilise toutes les armées terrestres pour le reste du tour. Aucune armée terrestre ne peut entrer dans la province.

Les unités navales et aériennes ne sont pas affectées.

b. Tornade (TO) (Action)

Lorsqu'il est lancé contre une province ennemie où se trouve le jeteur ou à laquelle il est adjacent, toute armée présente a 10% de chances par niveau de se trouver aspirée et dispersée aux quatre vents.

c. Tremblement de terre (EA) (Action)

Ce sort annule la production d'impôts d'une province où se trouve le jeteur ou d'une province adjacente pour le tour.

d. Boule de feu (FI) (Combat)

Utilisé lors des duels, ce sort cause 1 à 8 points de dommage, plus 1 point par niveau. Le sort ne marche pas contre les monstres sous-marins.

e. Congélation (IC) (Combat)

Le jeteur peut suspendre sa victime dans une coquille de glace, ou au moins la ralentir pour quelques tours de combat. La suspension est possible si le monstre a au plus 4 pdv restant par niveau du jeteur en magie des éléments.

Si la suspension a lieu, le jeteur gagne tout objet magique non transporté par son adversaire, et peut choisir de fuir (succès automatique), ou attendre de voir la glace fondre suffisamment pour que la victime commence à essayer de sortir, auquel cas il bénéficie de 3 attaques sans opposition (commençant à la portée appropriée pour sa tactique de combat).

Si le sort n'est pas complètement un succès, le jeteur gagne de 1 à 3 attaques, suivant le pourcentage du monstre pris dans la glace. Par exemple, si la victime a 16 pdv restants et que le jeteur a un niveau de 1, il gagne 1 attaque ($4 / 16 \times 3$, arrondi au supérieur).

Evidemment, ce sort ne fonctionne pas contre les fantômes, démons et créatures similaires qui n'existent qu'en partie dans le monde matériel. De même, il fonctionne différemment contre les monstres volants : il provoque 5 à 10 points de dommage quand la créature s'écrase au sol, et le jeteur gagne 1 à 3 attaques.

4.5 Nécromancie

a. Armée de squelettes (SK) (Action)

Si le personnage est dans une province qui a été le théâtre précédemment d'une bataille pendant laquelle des armées ont été détruites, il peut recruter une armée de squelettes qui sortent de leurs tombes et reprennent les armes avec lesquelles ils ont combattu. Il peut lever une armée par niveau d'aptitude, du moment qu'il y a eu suffisamment d'armées détruites. Il n'y a pas de coût de recrutement, mais les coûts de maintenance doivent être payés à la fin du tour. Le jeteur n'a aucun contrôle sur le type d'armées qu'il va récupérer. Il y a une limite d'à peu près 350 armées dans le jeu (mortes ou vives), et donc, après quelques tours, environ 10% des armées détruites le seront définitivement chaque tour.

Une armée de squelettes est identique en tout point à celle qui a été détruite, et a son maximum de points de mouvement (toutefois, si elle est détruite à nouveau, elle perd un niveau de qualité). Une armée de squelettes peut être levée dans une province ennemie, ce qui provoquera un combat contre les forces défendant la province. Si le personnage essaye de laisser les armées de squelettes ou de les transférer à un autre personnage, elles retournent sous terre.

b. Tuer un ennemi (KI) (Action ou Combat)

Pour lancer ce sort, le nécromancien et sa victime doivent être dans la même province. Le sort ne peut pas être lancé contre un monstre gardant un trésor sauf en duel. Le jeteur crée une figurine à l'image de sa victime, et la "tue" par une méthode telle que de lui enfoncer des aiguilles dans le corps. Si le sort réussit, la victime est tuée de la même façon que la figurine. Si le sort échoue, la victime attaquera le jeteur avec un tempérament berserk, le traquant pendant la phase si nécessaire.

Le sort ne marche pas contre les morts-vivants, les fantômes, les démons et créatures similaires. De même, il a moitié moins de chances de réussir lors d'une rencontre dans un lieu particulier ou contre un Héros qui mène une armée. Un nécromancien ne peut l'utiliser pour se défendre, à cause du temps nécessaire pour réaliser la figurine.

Les Rois sont invulnérables à ce sort.

c. Fléau (PL) (Action)

Le jeteur indique une province qui doit être affligée par le fléau, soit celle où il se trouve, soit une province adjacente. Si le sort est réussi, chaque armée dans la province a 10% d'être détruite, plus 10% par niveau. Seules les races humanoïdes sont affectées. La phase suivante, le fléau peut se propager aux provinces adjacentes (15% de chances), et peut continuer à chaque phase suivante. Il n'y a pas de cumul possible.

Les unités qui survivent à un fléau sont immunisées pour le reste du tour. Au lieu d'être détruites, elles perdront un niveau de qualité.

d. Main de mort (HA) (Combat)

Le jeteur fait des mouvements de fermeture de son poing, ce qui cause chez son opposant la sensation d'avoir son coeur (ou un autre organe, au choix du jeteur) réduit en bouillie. Le jeteur ne peut pas attaquer ou lancer d'autre sort pendant ce temps, et se défend au corps à corps à son niveau de talent en nécromancie et non celui de mêlée. Chaque attaque par le jeteur fait environ 1 point de dommage plus 1/2 point par niveau de talent. La victime ne peut pas lancer de sort ou tirer à l'arc, et ses chances de toucher en mêlée sont réduites de moitié. Quand le jeteur est touché en mêlée, sa concentration est rompue et le sort cesse. Le sort ne marche pas contre les monstres mécaniques, morts-vivants ou démoniaques.

e. Contrôle de mort-vivant (CO) (Combat)

Le jeteur peut contrôler tout monstre mort-vivant assez longtemps pour enfoncer un pieu dans son coeur (ou le détruire d'une autre façon). Malheureusement, l'échec a pour conséquence de remplir la victime d'une rage maniaque, qui augment ses pdv de 50 à 100%.

5. ORDRES D'ACTION

5.1 Généralités

Chaque personnage peut accomplir 5 actions par tour de jeu. Si un joueur manque un tour, l'ordinateur génère des actions de défense pour ses personnages. Les ordres en retard seront traités s'ils arrivent dans un délai raisonnable, mais toute action qui entraîne une interaction avec d'autres joueurs et les attaques contre des provinces adjacentes à d'autres royaumes ne pourront pas être accomplies.

L'ordinateur effectue d'abord toutes les premières actions des personnages, puis les secondes actions, etc. Les personnages agissent normalement dans l'ordre de leur initiative, calculée en additionnant les talents (incluant les augmentations par objets magiques ou découvertes de sages), la caractéristique Marche étant comptée 3 fois. Cependant, les personnages se défendant agiront toujours les derniers. Enfin, les personnages en poursuivant un autre agiront juste après le personnage poursuivi.

Si deux personnages sont à égalité, celui avec le numéro d'ordre le plus bas agit le premier. L'ordre d'action est important. Par exemple, si un personnage doit prendre des armées appartenant à un autre personnage dans la phase où ce dernier fait mouvement, cela ne fonctionnera que si le premier agit avant le second.

Cependant, si les personnages appartiennent au même royaume, sont présents dans la même province, et que les actions de l'un concernent l'autre, ils s'attendent mutuellement.

5.2 Défendre une province

Syntaxe : DE (n° de province)

Un général ayant reçu l'ordre de défendre sera capable de réagir à l'invasion de provinces adjacentes dans le reste du tour. Par exemple, si vous ordonnez à un général de défendre en première action, et qu'un général ennemi envahit une province adjacente dans la 5ème phase, votre général déplacera son armée dans cette province et ses troupes se joindront aux défenseurs dans la bataille. Ce mouvement utilise des points de mouvement, et quand une armée a utilisé tous ses points de mouvement elle ne peut plus réagir à une invasion en dehors de la province où elle se trouve..

Votre général agira avec une certaine intelligence. Par exemple, si un ennemi envoie des armées dans une province défendue et 2 provinces adjacentes, le général défenseur ira à l'aide d'une des provinces adjacentes s'il a assez de forces, et sinon il restera pour défendre sa province. S'il gagne une bataille, il poursuivra le général ayant attaqué une province adjacente. Notez que pour pouvoir se déplacer dans une province pour la défendre, puis revenir défendre une autre province, il devra bouger 3 fois, et donc avoir des unités avec une vitesse de 3 au moins, ou un bon talent en Marche.

Un général ne réagira pas à une invasion si son armée ne peut bouger dans la province à cause du terrain. Par exemple, un général dans une province terrestre avec 1 flotte et 3 unités d'archers n'a pas une capacité de transport suffisante pour se déplacer dans une province maritime, et ne peut se déplacer dans une province terrestre à cause de la flotte, qui ne peut passer directement d'une province terrestre à une autre.

Vous pouvez ordonner à votre général de défendre une zone de 7 provinces, centrée sur n'importe quelle province à une distance de 2 provinces de sa position. Cependant, il ne réagira à une invasion que si la province envahie est adjacente à la province qu'il doit défendre et à celle où il se trouve. Cela permet de limiter le nombre de provinces à défendre.

Un général avec un ordre de défense peut utiliser le reste de ses actions pour s'entraîner, explorer, etc. S'il reçoit un ordre de mouvement, de poursuite ou de traque, l'ordre de défense est annulé.

Lorsque vous donnez un ordre de défense, les territoires de vos alliés se trouvant dans le périmètre défendu ne seront effectivement défendus que si un royaume avec lequel vous êtes en guerre les envahit.

5.3 Disperser des armées

Syntaxe : DI (liste de n°s d'armées) ou (tout)

Cela permet de transformer des armées en unités de mercenaires. Un Roi peut disperser n'importe quelle armée à n'importe quel moment. Les autres personnages ne peuvent disperser que les armées se situant dans la même province qu'eux. L'armée dispersée se déplacera avec le statut de mercenaire sans emploi jusqu'à ce qu'elle soit embauchée par un autre personnage. Pour disperser toutes les armées conduites par un personnage, indiquer "DI tout".

Note : s'il existe des armées mercenaires dans une province où passe un personnage, elles peuvent suivre ce personnage au lieu de rester dans la province. Cela contrebalance la tactique parfois employée de disperser une armée avant de se faire attaquer, puis de la réembaucher quand le général adverse a quitté la province.

5.4 Donner un objet

Syntaxe : GI (n° d'objet) à (n° de personnage) [option : contre (n° d'objet)]

Un personnage peut donner un objet magique (et un seul) à un autre personnage. Il faut indiquer le numéro d'identification de l'objet et le personnage qui le reçoit. Les personnages peuvent appartenir à des royaumes différents. Si c'est le cas, vous pouvez préciser que le don ne se fera que si vous recevez un objet magique spécifié dans la même phase.

Les Rois peuvent donner de plus une quantité limitée d'écus à un personnage d'un autre royaume présent dans la même province. Il n'est pas possible de donner dans un tour plus de 10% du trésor possédé au début du tour (il est possible de donner dans tous les cas 10 écus si le trésor est suffisant). Il faut bien faire attention à ne pas donner un nombre d'écus correspondant au numéro d'identification d'un objet magique possédé par le Roi.

5.5 Embaucher un héros

Syntaxe : HI (n° de personnage) pour (nombre d'écus)

Tout personnage peut essayer de recruter un Héros se trouvant dans la même province. Pour ce faire il lui offre une somme de 1 à 4 écus. Si la paie souhaitée par le Héros est inférieure ou égale à l'offre faite, le Héros entre au service du royaume, avec comme paie ce qu'il demandait (et non ce qui a été offert). Le Héros est payé au moment de son embauche et à la fin de chaque tour.

La paie requise par un Héros dépend du Roi faisant l'offre et de l'inclination qu'il peut avoir pour le royaume, sans tenir compte de ses caractéristiques. C'est plus facile si le Héros est de même tempérament, alignement et race. Un Roi peut rarement embaucher un Héros ayant un alignement différent de plus de 2 niveaux (par exemple, un Roi bon peut rarement employer un Héros païen). Vous pouvez donner des ordres à un Héros dans la phase qui suit son embauche (donc si vous le recrutez au printemps, il pourra recevoir des ordres à partir du début de l'été).

Vous ne pouvez pas recruter un Héros qui gouverne une province avant de l'avoir chassé de son trône.

5.6 Entraîner un personnage

Syntaxe : PR (code de caractéristique)

Si deux personnages ou plus, d'un même royaume ou de royaumes non ennemis, se trouvent dans une même province, et qu'ils s'entraînent tous dans une même caractéristique dans la même phase, et que l'un d'entre eux a un talent supérieur à celui des autres (sans tenir compte des objets magiques qu'il possède), les personnages avec le talent le plus faible progressent d'un niveau (en supposant qu'ils ont une aptitude naturelle suffisante). Si les personnages ont le même niveau, il y a 10% de chances qu'ils progressent d'un niveau chacun. Un personnage s'entraînant seul a 5% de chances de progresser d'un niveau.

La probabilité de monter d'un niveau est diminuée de moitié pour chaque niveau au delà du niveau naturel d'aptitude. Par exemple, si un personnage a un niveau naturel de 1, il n'aura pas de difficultés pour obtenir un talent de 1, mais seulement 50% de chances de passer à 2, puis 25% de chances de passer à 3, etc.

Toutefois, l'aptitude naturelle peut augmenter si un personnage doit voir son talent progresser au delà de son maximum. Les chances de voir cela se produire dépendent du talent déjà atteint:

0 :	0%	3 :	50%	6 :	60%
1 :	10%	4 :	100%	7 :	40%
2 :	25%	5 :	80%	8 :	20%

5.7 Espionner une province

Syntaxe : SP

Un personnage espionnant une province indiquera son possesseur, les possesseurs des provinces adjacentes, le niveau de taxation de la province, les armées recrutables, et s'il s'agit d'une province capitale d'un royaume.

Quand un personnage espionne dans une phase, il peut apprendre les événements se produisant dans la province pendant cette phase. Ils seront décrits dans le Rapport d'espionnage général, séparément du rapport du personnage.

Il est aussi possible de déterminer quelles sont les découvertes faites par les Sages du royaume espionné, et de les dérober pour votre usage. La probabilité de succès est limitée à 2 fois la probabilité de découverte par les Sages.

Une fois par tour, un espion indiquera aussi les forces militaires et les personnages présents dans la province. Si un personnage espionne une province, se déplace dans une autre province et fait un nouveau espionnage, son Roi recevra les rapports militaires pour les deux provinces.

Les espions donnent toujours des rapports exacts sur les événements, mais les autres sont sujets à erreur, cette erreur diminuant quand le talent dans la caractéristique Espionnage augmente. Un personnage ne peut espionner qu'une province où il se trouve.

5.8 Explorer une province

Syntaxe : EX

Le personnage peut explorer la province où il se trouve, ce qui lui permet d'espérer trouver un lieu spécial. Il peut parfois y en avoir plus d'un dans une province. Le personnage connaît alors le nom du lieu, le trésor qui s'y trouve d'après les légendes, et le monstre le gardant. Le pourcentage d'exploration de base pour chaque type de terrain est indiqué dans la Table des terrains (table 13.9). Une exploration donne (pourcentage d'exploration de base x (aptitude en Exploration + 1)) % de connaissance sur la province. Il faut que 100% de la province aient été explorés pour être certain de la connaître complètement.

L'exploration peut aussi révéler des anciens champs de bataille, auquel cas vous serez informé des soldats qui y sont tombés (utilisé pour le sort d'Armée de squelettes). Les explorations ne renseignent pas sur les armées ou leaders présents dans la province.

Les monstres sont décrits comme suit quand ils sont découverts :

Faible	7 - 12 points de vie
-	13 - 19 pdv
Grand / Fort	20 - 29 pdv
Puissant	30 - 44 pdv
Très puissant	45+ pdv

Si un monstre a une caractéristique exceptionnelle, comme par exemple une aptitude de 2 ou plus en Mêlée, il sera décrit au niveau immédiatement supérieur à celui que justifieraient ses points de vie.

Si vous explorez à 100% une province, sa base de taxation est affichée sur la carte, à la place des indications pauvre, prospère et riche.

5.9 Faire mouvement

Syntaxe : MO (n° de province)

Le personnage se déplace vers une province adjacente. Si le personnage a une armée avec lui et que la province est occupée par une armée ennemie, un combat a lieu. Se déplacer dans une province implique une exploration partielle.

Si un personnage se déplace dans une province pour la première fois, toutes les provinces non explorées adjacentes sont décrites en termes généraux (terrain, race et possesseur). Cette description compte comme 1% d'exploration.

Quand un leader entre avec une armée dans une province ennemies, toutes les armées présentes encore dans cette province restent pour la bataille au lieu d'exécuter des ordres de mouvement, sauf si elles sont envoyées dans une province adjacente par un général qui a des ordres de défense.

Lors d'un mouvement, si la province de destination n'est pas adjacente à la province où se trouve le personnage, il se déplacera toutefois vers cette province, à la seule condition que les ordres des phases suivantes soient des ordres d'entraînement, jusqu'à ce qu'il l'atteigne ou ne puisse plus se déplacer plus avant. Le mouvement se fera en priorité par des provinces amies. Quand deux chemins s'offrent au personnage, l'ordre de priorité suivant est respecté : province du royaume ou alliée; province ennemie; province d'un héros.

5.10 Fouiller un lieu

Syntaxe : SE (n° de lieu) + plan de rencontre

Un personnage peut fouiller tout lieu découvert par son royaume, ou dont il a entendu parler par un autre Roi. Quand un personnage fouille, il doit d'abord affronter le monstre y résidant. Il spécifie un schéma de rencontre. S'il défait le monstre, le trésor du lieu est à lui.

Explorer un lieu peut aussi provoquer un événement spécial. Par exemple, un personnage peut inspecter une source magique, boire son eau et être béni par une caractéristique augmentée, ou peut-être être maudit (bien que ce soit moins fréquent).

Un personnage peut fouiller un lieu dans une province n'appartenant pas à son royaume. Cette inspection se fait seul : défaire le monstre en combat individuel est un point d'honneur. Les armées ne peuvent pas fouiller des lieux; un personnage conduisant des armées peut le faire.

5.11 Laisser des armées

Syntaxe : LE [(liste de n°s d'armées) ou (tout)] à [(n° de personnage) ou (GC)]

Les armées spécifiées restent dans la province au lieu d'accompagner le personnage. Si vous laissez des armées dans une province appartenant à un allié, elles passent sous le contrôle de ce royaume. Pour laisser toutes les armées d'un personnage, indiquer "LE tout". Vous pouvez laisser des armées pour constituer une garnison, ou pour les donner à un autre personnage. Vous pouvez aussi laisser des armées à un personnage d'un royaume allié.

Sauf dans le cas de "LE tout", vous pouvez indiquer des armées de votre royaume qui ne sont pas sous le commandement direct du personnage donnant l'ordre, du moment qu'elles sont bien présentes dans la province.

5.12 Lancer un sort

Un personnage peut essayer de lancer un sort dépendant d'une caractéristique où il possède des aptitudes. Le sort doit être un Sort d'Action, pas un Sort de Combat personnel. La chance de succès est de 15%, plus 15% par niveau d'aptitude. Faites attention à ne pas employer cet ordre pour utiliser un objet magique.

La syntaxe pour les différents sorts est la suivante :

Armées Fantômes	CA PH (n° personnage)	Inondation	CA FL (n° province)
Armées Squelettes	CA SK	Oraison	CA OR (n° personnage)
Bénir	CA BL (n° province)	Ressusciter	CA RE (n° personnage)
Cacher un lieu	CA HI (n° de lieu)	Terrain Illusoire	CA IL (n° province) (type de terrain)
Charmer	CA CH (n° personnage)	Tornade	CA TO (n° province)
Clairvoyance	CA CL (n° personnage)	Tremblement de terre	CA EA (n° province)
Diviser les océans	CA PA (n° province)	Tuer un ennemi	CA KI (n° personnage)
Fléau	CA PL (n° province)		

5.13 Prendre des armées

Syntaxe : PI (liste de n°s d'armées) ou (tout)

Les armées spécifiées passent sous le commandement du personnage. Vous pouvez prendre des armées conduites par un personnage situé dans la même province. Il n'est pas possible d'utiliser cet ordre dans la phase où une armée est recrutée. Pour prendre toutes les armées libres (non dirigées par un personnage) d'une province, indiquer "PI tout".

5.14 Poursuivre un personnage

Syntaxe : PU (n° de personnage) + plan de rencontre

Un personnage peut recevoir l'ordre de poursuivre un autre personnage pour le reste du tour. Par exemple, si vous donnez un ordre de poursuite en première phase, votre personnage se déplacera de province en province jusqu'à arriver à celle occupée par sa cible. Vous pouvez alors spécifier en phases 2 à 5 des actions qui seront effectuées si la poursuite s'achève avant la fin du tour. Toutes les règles relevant des rencontres s'appliquent dans ce cas.

Si les deux personnages conduisent des armées, le poursuivant essaiera de défaire l'autre dans une bataille. Si le poursuivant ne commande pas d'armées, il faudra préciser un plan de rencontre qui sera effectué en cas de succès. Si la piste est ancienne, la poursuite peut être longue, donc il vaut mieux déplacer votre personnage dans la zone où vous savez que la cible se trouvait dernièrement.

Si le poursuivant conduit une armée et que le poursuivi n'en commande pas, l'ordre est ignoré. Si vous poursuivez ou traquez un personnage appartenant à votre royaume et que les deux personnages commencent dans la même province, le poursuivant agira après le poursuivi.

5.15 Patrouiller une province

Syntaxe : PU (n° du personnage donnant l'ordre) + plan de rencontre

Les personnages peuvent effectuer des patrouilles. En donnant au personnage Y l'ordre PU-Y (se poursuivre soit même), il poursuivra tout personnage ennemi entrant dans une province adjacente à celle où il se trouve. Les talents d'esquive des voleurs et espions agissent normalement.

Seuls les héros ne conduisant pas d'armées peuvent faire une patrouille, et ils ne poursuivent que des personnages ne menant pas d'armées. Les seuls personnages interceptables sont ceux de royaumes ennemis.

La patrouille a lieu dans la province où se trouve le personnage et les provinces adjacentes.

La patrouille est effectuée jusqu'à ce qu'un ordre Mouvement, Traque ou Poursuite soit donné; les autres ordres suivant un ordre de patrouille ne sont effectués que s'il n'existe pas de personnage devant être intercepté par le patrouilleur.

Un patrouilleur peut ne pas détecter un personnage ennemi si celui-ci utilise ses talents en Espionnage ou Vol.

Une patrouille ne peut faire une interception que dans un territoire possédé par le royaume ou allié.

Un patrouilleur ne tentera d'intercepter que les personnages dont le meilleur talent en Tir à l'arc, Mêlée ou Magie est inférieur ou égal au meilleur des siens dans ces domaines.

S'il y a plusieurs intrus, le plus menaçant (celui avec les talents les plus élevés) sera intercepté.

La Table d'Espionnage est toujours utilisée : lors d'une interception dans une province adjacente, si le patrouilleur n'a pas de talent en Espionnage, il y a 50% de chances qu'il se retrouve dans une province autre que celle où se trouve sa cible.

5.16 Recruter des armées

Syntaxe : RE (liste de types d'armées) pour (n° de personnage)

Lors d'un ordre de recrutement, un personnage doit spécifier le type d'armées qu'il souhaite obtenir et le personnage qui les mènera. Tout personnage présent dans la province peut être choisi pour les commander (qu'il appartienne au royaume ou pas), ou elles peuvent être mis sous les ordres du commandant de la garnison. Il n'est pas possible de faire un recrutement pour plusieurs personnages différents dans un même ordre.

Chaque province comporte 1 ou 2 types d'armées qui peuvent être recrutés parmi la population. Les unités de garnison peuvent aussi être recrutées dans les provinces humanoïdes, et un personnage peut embaucher des mercenaires s'il y en a de présents dans la province. Vous ne pouvez recruter des armées dans le peuple que si vous possédez la province, mais les mercenaires peuvent être recrutés n'importe où par n'importe quel personnage, même un Roi ne possédant plus de terres. Si un personnage recrute un type d'armées donné dans une province, et qu'elle comporte une unité mercenaire de niveau Moyen de ce type, les mercenaires sont embauchés. Dans le cas contraire, une armée est constituée à partir de la population locale, avec un niveau Bleu, et sera de même race que cette population.

Normalement, une seule armée de chaque type peut être recrutée dans une province dans un même tour. Il y a 2 exceptions. Premièrement, dans la province d'origine d'un Roi, on peut recruter 2 armées de chaque type par tour. Deuxièmement, les unités de garnison peuvent être recrutées dans toute province peuplée d'humanoïdes, dans la limite de 2 par tour. Dans ces limites, un ordre de recrutement peut être utilisé pour recruter n'importe quel nombre d'armées.

Si vous ne pouvez pas recruter une armée d'un type dans une province parce qu'elle ne figure pas dans les types d'armées de la province, vous pouvez tout de même le faire si le personnage effectuant le recrutement a sous ses ordres une unité de ce type. L'armée débutera à son niveau normal, mais aura un coût de recrutement DOUBLE (l'armement requis devant être importé d'une autre province). Le nombre d'armées recrutables ne change pas : si vous ne pouvez disposer dans la province que d'un type d'armée, vous ne pourrez recruter qu'une armée par tour. Vous ne pouvez recruter que des types d'armée qui aient un sens pour la province (par exemple, vous ne pouvez pas recruter des Dragons dans une province humaine, ou vice-versa). Vous pouvez recruter tout type d'unité humanoïde dans une province humanoïde (les humanoïde étant les Humains, les Elfes, les Orcs et les Nains). Une armée recrutée sera toujours de la race de la province, et non de la race des unités déjà sous commandement du personnage.

Une armée se paie lorsqu'elle est recrutée (prime de recrutement), et le Roi doit payer la même somme à la fin de chaque tour.

Vous ne pouvez jamais recruter une armée appartenant à un autre royaume ou défendant une province neutre.

Vous pouvez recruter des armées autres que des mercenaires dans une province appartenant à un allié. Vous lui payez alors 1 écu pour chaque armée recrutée, en plus du prix normal. La priorité au recrutement est toutefois donnée aux personnages du royaume possédant la province. Quand le recrutement a lieu dans la province d'origine de votre royaume alors qu'elle est occupée par un allié, il est possible de recruter 4 unités.

Pour que le recrutement soit possible dans un tour donné, l'allié doit donner l'ordre de faire un traité avec vous ce tour là.

5.17 Rencontrer un personnage

Syntaxe : EN (n° de personnage) + plan de rencontre

Le personnage essaye de rencontrer un autre personnage dans la même province, pour lui parler, le voler ou le provoquer en duel.

Si un personnage souhaite un duel, il existe quelques limitations. Les Héros ne conduisant pas d'armées peuvent toujours être rencontrés par d'autres Héros, mais évitent la rencontre avec un Roi dans 50% des cas. Les Rois acceptent les duels seulement si le Roi et son opposant essayent de se rencontrer tous deux dans la même province dans la même phase. Les Héros qui conduisent des armées n'acceptent pas les rencontres.

Si le plan de rencontre ne comporte pas de tactiques de combat ou de sorts de combat personnel (incluant Charme), ces restrictions ne s'appliquent pas. Si la tactique Vol est utilisée dans une de ces rencontres, les chances de succès sont réduites de moitié.

5.18 Traquer un personnage

Syntaxe : TR (n° de personnage)

Le personnage suit et espionne un personnage, pour amasser des informations sur les actions, race, tempérament, alignement, trésors possédés et armées commandées.

Si le personnage est un Roi, il est possible de récolter des informations sur les finances, alliances et provinces contrôlées par le royaume. Comme la poursuite, la traque se finit quand le personnage a trouvé et espionné sa cible pour une phase. Il faut donner d'autres ordres de traque pour continuer l'espionnage.

Un personnage conduisant une armée ne peut pas traquer.

5.19 Utiliser un objet

Syntaxe : US (n° d'objet) [option : sur (cible)]

Le personnage utilise un objet magique pour lancer un sort, en indiquant le numéro d'ordre de l'objet. Un sort lancé de cette façon est automatiquement réussi.

5.20 Virer un personnage

Syntaxe : FI (n° de personnage)

Cela renvoie le Héros à la vie privée. Un Roi peut virer un Héros à tout moment. Un personnage peut virer un Héros s'il se trouve dans la même province. Le Héros se déplacera aléatoirement jusqu'à ce qu'il soit de nouveau embauché par un Roi.

6. ORDRES DE RENCONTRE NORMALE

6.1 Généralités

Les rencontres peuvent survenir entre personnages et monstres comme résultat d'une recherche, entre personnages dans une action de rencontre, ou dans une bataille comme duel entre les deux commandants. Une rencontre ne peut jamais concerner plus de 2 protagonistes.

Les deux personnages ont un plan de rencontre. En général, un personnage peut essayer de voler, négocier ou attaquer son adversaire. Un plan de rencontre est à la base une liste de tactiques à utiliser dans la rencontre, dans l'ordre de préférence. Si un personnage n'a plus de tactiques à utiliser, l'ordinateur les générera. Dans un duel, les deux combattants s'attaquent alternativement, infligeant des points de dommage avec chaque attaque, jusqu'à ce que l'un d'eux soit tué parce que les dommages subis dépassent ses points de vie. Le vainqueur peut alors prendre le trésor du vaincu.

Quand des tactiques agressives suivent des tactiques de négociation dans un plan de rencontre, cela signifie qu'elles ne seront utilisées que si la négociation échoue.

Attention : Il n'est pas possible de voir figurer dans un plan de rencontre, après une tactique agressive, des ordres de vol ou de discussion. Le seul sort pouvant être lancé avant une tentative de vol est le sort d'invisibilité.

Le personnage avec la plus grande aptitude concernant la tactique utilisée frappera généralement le premier. Par exemple, un magicien psychique de niveau 3 lancera son sort avant qu'un archer de niveau 2 ne tire. Si le niveau est le même, l'ordre sera aléatoire. Cependant, il existe deux exceptions : à portée de sort, les attaques par sort surviennent avant le mouvement vers la portée d'arc, et au corps à corps les attaques physiques ont d'abord lieu.

Il y a trois portées en combat : portée de sort, portée d'arc et corps à corps. A portée de sort, seuls les sorts peuvent être utilisés; à portée d'arc, sorts et projectiles; au corps à corps, sorts et armes de combat rapproché. Les rencontres commencent généralement à portée de sort.

Dans les combats, tous les personnages ont 10 pdv. Les monstres peuvent en avoir de 7 à 50.

Les royaumes d'alignement neutre sont aidés par un Ordre des Duellistes. Tous les personnages neutres contrôlés par le royaume sont experts dans les duels, et ont un modificateur de +1 pour leurs capacités de Mêlée et Tir à l'arc, pour les duels uniquement (pas pour un entraînement). Cela s'applique aussi aux rencontres avec les monstres humanoïdes, comme des guerriers renégats.

6.2 Combattre au corps à corps

Syntaxe : ME

Vous pouvez attaquer au corps à corps même si vous n'avez aucune aptitude au combat rapproché. Le personnage s'approche au corps à corps et frappe son adversaire. La chance de toucher de base est de 50%, pour 1 à 6 points de dommage par coup.

Si un personnage doit utiliser cette tactique alors qu'il est à portée de sort ou d'arc, il se rapproche vers la portée inférieure chaque tour de combat jusqu'à arriver au contact.

Le tempérament d'un personnage affecte le corps à corps comme indiqué sur la Table des tempéraments.

6.3 Donner

Syntaxe : GI (n° d'objet) ou (tout)

Dans une rencontre, vous pouvez donner un nombre quelconque d'objets. Cela complète l'action Donner, et vous permet de donner plus d'un objet à la fois, mais n'autorise pas le don conditionnel.

Il ne faut jamais utiliser cette tactique à la place d'accomplir.

6.4 Fouiller

Syntaxe : SC

Cela demande à votre personnage d'explorer le lieu et de revenir avec des informations sur ce qu'il contient, et s'il a des fonctions spéciales.

Si un monstre occupe le lieu et que cette tactique est utilisée seule ou avec Vol, ou est suivie par une tactique de fuite, des informations seront obtenues sur tout événement spécial qui peut survenir pendant la recherche, mais il n'y aura pas de tentative de le déclencher. Mais si la tactique fait partie d'un plan contenant Parler, Accomplir ou une attaque, ou s'il n'y a pas de monstre présent, une tentative d'activation sera faite (souvent après avoir obtenu la permission du monstre résident pour effectuer la reconnaissance). Les événements spéciaux peuvent n'être accomplis qu'une seule fois par phase ou par an, et peuvent se réaliser différemment suivant l'alignement du personnage ou d'autres caractéristiques.

La position de cette tactique dans votre plan est indifférente. Elle sera accomplie après la résolution des autres tactiques, et n'a aucun effet sur leur succès.

6.5 Fuir

Syntaxe : FL

Le personnage peut décider de fuir plutôt que de combattre. La chance d'échapper à un monstre rapide est de 20%, pour un monstre de vitesse moyenne elle est de 50%, s'il est lent elle est de 80%. Un personnage de tempérament faible peut fuir sans en avoir l'ordre, quel que soit son plan tactique. Les personnages couards ou prudents autres que le Roi peuvent même refuser de rencontrer un personnage ou un monstre, suivant sa force (voir la Table des tempéraments).

6.6 Lancer un sort

Un sort peut être lancé à n'importe quelle distance. Un sort particulier ne peut être utilisé qu'une seule fois dans un combat.

Certains sorts protègent un personnage dans le combat. Si plusieurs de ces sorts sont lancés, leurs effets sont cumulatifs. Si par exemple un sort réduit la chance d'être touché par l'adversaire de 50%, et qu'un autre agit de même, la chance d'être touché par l'adversaire est de 25% de ce qu'elle devrait être ($50\% \times 50\% = 25\%$).

Certains sorts assomment ou retardent un adversaire pour plusieurs tours de combat. Si le délai est suffisant pour que le joueur parte au delà de la portée de sort, le succès de la tactique de fuite est automatique. Ces sorts n'aident pas pour le vol toutefois.

En combat, si un personnage essayant de lancer un sort subit des dommages ou est assommé, on regarde si le sort est interrompu. Si c'est le cas, le joueur a perdu un tour de combat. Par exemple, 3 points de dommage interrompent le sort 50% du temps, tandis qu'un coup raté l'interromptra 30% du temps, car vous pouvez perdre votre concentration en évitant le coup.

Syntaxe des sorts :

Boule de feu	CA FI	Invisibilité	CA IN
Charme	CA CH	Main de mort	CA HA
Confusion	CA SP	Symbole sacré	CA HO
Congélation	CA IC	Tempête télékinétique	CA TE
Contrôle de Mort/Vivant	CA CO	Tuer un ennemi	CA KI
Image miroir	CA MI	Vent Psychique	CA PS

6.7 Négociateur

La négociation regroupe 3 ordres : discuter (TA), dire quelque chose (SA), rendre compte de l'accomplissement d'une mission (FU).

Si vous parlez à un monstre qui garde un lieu, il vous attaquera, vous ignorera ou vous proposera une action à accomplir (comme une quête récompensée par un objet magique). Si vous parlez à un personnage non employé, vous recevez une estimation de son alignement et de son tempérament, ainsi que son coût de recrutement.

Un personnage peut dire tout ce que vous voulez, dans la limite de 80 caractères (y compris les espaces). Cette action n'utilise pas de temps en combat. La tactique suivante du personnage est effectuée dans le même tour de combat. Il n'est pas possible de donner un numéro de téléphone ou d'autres informations de ce type.

Quand un monstre propose une action, vous pouvez l'accomplir après en avoir réalisé les termes. Normalement le monstre vous récompensera par de l'or ou un objet magique. Il n'est pas certain qu'il accomplira sa part du marché, surtout s'il est mauvais ou que la différence d'alignement est trop grande entre le personnage et le monstre.

Seuls les Druides sont capables de converser avec certains monstres. Les monstres à l'intelligence au moins humaine et capables de parler comme les humanoïdes, ainsi que les dragons, peuvent converser avec tout le monde.

6.8 Tirer à l'arc

Syntaxe : FI

Vous pouvez avoir un nombre d'attaques "gratuites" égal au niveau en tir à l'arc. Par exemple, un personnage d'aptitude 2 en Tir à l'arc a 2 attaques gratuites. La chance de toucher de base est de 30%, plus 10% par niveau, pour 1 à 6 points de dommage.

Il n'est pas possible de donner plus d'une fois cet ordre par plan de rencontre.

Si deux personnages archers se combattent, ils recevront environ deux fois leur nombre normal d'attaques gratuites. Cependant, la chance étant partie prenante, il est possible que le personnage avec les capacités les plus élevées soit incapable de tirer une flèche avant le corps à corps ! Les monstres peuvent obtenir des attaques gratuites s'ils tirent à l'arc ou utilisent d'autres projectiles.

Si un personnage reçoit l'ordre de tirer alors qu'il se trouve à portée de sort, il s'approche à portée d'arc, ce qui utilise un tour de combat, et fait feu le tour suivant. S'il doit faire feu alors qu'il est au corps à corps, il utilise à la place la tactique suivante dans la liste.

6.9 Utiliser

Syntaxe : US (n° d'objet)

Certains objets magiques peuvent lancer des sorts en combat. Les effets sont similaires aux sorts. Le succès est automatique.

Si un personnage a 2 armes magiques, il peut utiliser l'ordre en début de plan de rencontre pour indiquer quelle arme il utilise, sans perdre un tour de combat.

6.10 Voler

Syntaxe : ST

Le personnage essaye de dérober une partie du trésor de son adversaire. Soit il réussira à s'emparer d'or ou d'objets magiques, ou le monstre l'attaquera. La chance de succès est de base 15%, plus 15% par niveau de Voleur. Dans les cas suivants, la chance de succès est modifiée. Si le voleur s'en prend à un Roi ou un Héros qui conduit une armée, la chance de succès est réduite de moitié. S'il s'en prend à un Roi, il pourra lui subtiliser une partie de son trésor. Enfin, l'insuccès d'un vol ne signifie pas obligatoirement la capture du voleur.

Si le voleur échoue et est pris, il y a 3 possibilités. Si le voleur est un Héros qui a essayé de voler un Roi ou un Héros conduisant une armée, il est exécuté. Si c'est un Héros qui a essayé de voler un monstre ou un Héros ne conduisant pas d'armées, un duel a lieu, à une portée aléatoire. Si le voleur est un Roi qui a essayé de voler un autre Roi, il perd la moitié de son trésor comme rançon. Si son trésor est vide, il est exécuté.

7. RENCONTRES SPECIALES

7.1 Généralités

En plus des actions des personnages, les joueurs peuvent spécifier un plan de rencontre spécial pour chaque personnage. Ce plan a deux utilisations, suivant que le personnage dirige une armée ou non. Si le personnage ne commande pas d'armées, le plan sera utilisé dans toutes les rencontres ayant lieu à l'initiative d'un autre personnage. Dans une bataille, le plan de rencontre spécial des deux commandants suprêmes détermine s'il y a un duel. Si l'un des commandant a une tactique agressive, sans Fuite, alors il défiera son opposant dans un duel. Les personnages peuvent utiliser alors toutes les tactiques de combat. La Fuite réussit toujours, mais si elle est utilisée, les troupes sont dégoûtées de la couardise de leur chef et leur force est réduite de 25% (l'utilisation d'un sort de Charme pour s'échapper a le même effet). Sinon, l'un des commandants sera tué, et ses troupes, découragées, verront leur force réduite de 25%.

Avec les actions Déplacement, Exploration, Recherche, Traque et Poursuite, il y a une chance de rencontrer un monstre, suivant le terrain (voir la Table des terrains). Le personnage utilisera le plan de rencontre spécial pour se défendre.

Vos personnages sont deux fois plus en sécurité s'ils voyagent dans des territoires amis. Si un personnage débute une phase dans la même province qu'un autre conduisant une armée, et qu'il le suit dans une autre province, il est supposé qu'il voyage avec l'armée, et il n'y a pas de rencontre aléatoire possible.

Certains ordres utilisés dans les plans de rencontres comportent des restrictions, énumérées ci-dessous.

7.2 Négociateur

Les tactiques Parler (TA) et Accomplir (FU) ne sont pas autorisées.

7.3 Voler

Il n'est pas possible de donner cet ordre.

7.4 Sorts

Tous les sorts utilisables dans les rencontres fonctionnent normalement; sauf le sort Tuer un ennemi (KI), qui ne peut être utilisé pour se défendre lors d'une rencontre qui a lieu à l'initiative d'un autre personnage.

8. LES ARMEES

8.1 Généralités

Chaque province terrestre et chaque province maritime habitée permet de recruter des unités appartenant à un ou deux types, dépendant de la race indigène. Dans les provinces humanoïdes, il est possible de recruter en plus des unités de garnison.

Chaque armée est caractérisée par son type, qui donne sa vitesse et sa force de combat de base, sa race et son niveau de qualité.

8.2 Niveaux de qualité

Les différents niveaux de qualités sont : Réduit, Bleu, Moyen, Vétéran, Crack, Elite. Ce niveau intervient directement dans le calcul de la force de combat finale de l'unité.

Une unité fraîchement recrutée commence au niveau Bleu, sauf si elle est recrutée dans la province initiale du Royaume, où elle débute au niveau Moyen. La qualité peut progresser ou baisser lors des combats. Les unités de qualité Réduite augmentent toujours de niveau à la fin du tour.

Au début du jeu, toutes les unités présentes sont de qualité Moyenne.

8.3 Entraînement des armées

Quand un leader veut faire entraîner ses troupes, il peut faire un entraînement en Tactique ou en Marine. Les chances d'amélioration de la qualité sont les suivantes :

<i>Réduite</i>	⇒	<i>Bleus</i> :	100%
<i>Bleus</i>	⇒	<i>Moyenne</i> :	25%
<i>Moyenne</i>	⇒	<i>Vétéran</i> :	5%
<i>Vétéran</i>	⇒	<i>Crack</i> :	1%
<i>Crack</i>	⇒	<i>Elite</i> :	0,2%

Pour qu'une armée atteigne une qualité supérieure, une armée de cette qualité doit être présente pour l'inspirer. Par exemple, si un leader a sous ses ordres essentiellement des armées Moyennes, il faut qu'il y ait au moins une unité de Vétérans pour qu'elles aient des chances de s'améliorer. Les Vétérans ne doivent pas être obligatoirement du même type d'armée.

Si deux leaders font des entraînements en commun, leurs armées sont mélangées pour les manœuvres.

8.4 Mouvement et transport

Les armées ne peuvent se déplacer sans personnage, mais peuvent être laissées dans une province pour la défendre. La vitesse d'une armée détermine jusqu'où elle peut aller dans un tour. Par exemple, une armée avec une vitesse de 3 peut se déplacer de 3 provinces dans un tour. Si une armée pénètre dans une province occupée par une armée ennemie, il y a bataille. L'armée utilise un point de mouvement supplémentaire après avoir conquis une province terrestre (défendue ou non) ou participé à un engagement naval. Si une armée commence une phase dans une province ennemie et peut encore bouger, elle utilise un point de mouvement pour provoquer une bataille. Le gain en vitesse donné par les caractéristiques Marche et Marine est toujours calculé au moment où l'armée bouge.

Les armées terrestres ne peuvent se déplacer que sur la terre ferme, sauf si elles sont transportées par des flottes. Cependant, elles peuvent être laissées en mer, où on suppose qu'il y a des îles. Elles défendent la province maritime, même contre des flottes d'invasion.

Les Baleines et les flottes peuvent entrer dans une province terrestre et la quitter, mais pas passer directement d'une province terrestre à une autre. Une flotte peut transporter 2 armées d'infanterie (y compris les Trolls et les Garous), ou une armée montée.

Les Tritons bougent comme les flottes, sauf qu'ils peuvent entrer et quitter une province asséchée. Ils ne peuvent pas transporter d'unités, mais peuvent être transportés par des unités aériennes.

Les Ents ne peuvent jamais être transportés, et ne peuvent entrer dans une province maritime que si elle a été asséchée.

Les unités aériennes (Dragons et Aigles) peuvent bouger par terre ou par mer, et peuvent terminer un tour en mer. Elles ne sont pas affectées par le talent en Marche ou Marine de leur commandant en ce qui concerne les déplacements. Elles peuvent transporter chacune une armée d'infanterie.

Les armées ne peuvent pas se déplacer d'une zone terrestre à une autre et être transportées dans le même tour, que ce soit par air ou mer.

9. LES BATAILLES

9.1 Généralités

Quand un personnage conduisant des armées entre dans une province occupée par une armée ennemie, il y a bataille. Lors d'un combat, les flottes peuvent être utilisées sur terre (elles débarquent leurs Marines) et les armées peuvent être utilisées en mer. Les batailles navales consistent en une série d'abordages, et sont donc similaires aux batailles terrestres. Les batailles ont lieu à la fin de la phase, quand tous les personnages ont effectué leurs actions.

9.2 Les commandants suprêmes

Les deux commandants suprêmes dans les batailles sont les personnages avec le plus gros contingent de troupes, ou la plus grande aptitude en Tactique. Si les armées défendantes ne sont pas menées par un personnage, elles sont commandées par le "commandant de la garnison", qui n'a aucune caractéristique et n'est présent que pour la bataille.

Avant la bataille, les chefs peuvent effectuer un duel. Les armées conduites par le perdant sont démoralisées et voient leur force réduite de 25%.

S'il existe dans la province un personnage qui ne conduit pas d'armées, il prendra le commandement si le chef suprême décède, sans avoir à faire un duel. Il n'apparaîtra pas s'il n'y avait pas déjà de leader pour son camp.

9.3 Les lignes de bataille

Lors d'une bataille, les armées des deux forces se font face sur une ligne. Elle peut être réduite par du terrain montagneux ou boisé sur les côtés du défenseur, ce qui lui permet de n'avoir qu'un front réduit à défendre (voir la Table des terrains, 13.9). La longueur de la ligne est limitée par celle de la force la plus petite. Les deux opposants placent leurs meilleurs unités en première ligne, la disposition des troupes pouvant être modifiée si l'effet némésis est utilisable contre une unité adverse. Les armées plus faibles sont en deuxième lignes, et contribuent avec 50% de leur force à la bataille. S'il y a assez d'armées pour faire une troisième ligne, elles apportent 25% de leur force, et ainsi de suite.

Si la ligne de bataille est plus courte que permis par le terrain, les unités de seconde ligne du côté le plus nombreux peuvent déborder la force ennemie. Si elles le font, elles comptent pour 100% de leur force au lieu de 50%.

Les unités non humanoïdes (Aigles, Dragons, Baleines et Tritons) peuvent attaquer par au-dessus ou par en dessous, contribuant 100% de leur force à la bataille. S'il y a des unités derrière la première ligne à attaquer, elles seront attaquées à la place de la première ligne (l'unité non humaine et l'unité de seconde ligne combattront à 100% de leur force). Cependant, si l'unité non humaine a une force faible à cause de l'insuffisance du niveau de Druide du commandant, elle restera en retrait et n'attaquera que la première ligne.

Toutes les unités non humaines sont moins efficaces quand elles attaquent à plusieurs la même unité. La seconde unité attaquante est à 50% de sa force, la troisième à 25%, etc. Les unités aériennes, marines et humanoïdes sont considérées séparément pour cette règle.

Il y a alors un nombre d'engagements égal à la longueur de la ligne de bataille. Les forces des combattants sont additionnées et comparées. Un rapport de 4 contre 1 assure la victoire, tandis qu'à 1 contre 1 il y a 50% de chances de gagner. Le côté qui réussit le mieux dans ces engagements gagne la bataille. L'ordinateur décide quelles sont les unités éliminées en comparant les forces des protagonistes. Les flottes combattant dans des provinces terrestres sont normalement mises au niveau Réduites plutôt que d'être éliminées.

Aigles, Dragons et Baleines deviennent moins efficaces quand il y a plus d'une unité à combattre sur une colonne. Au mieux, la deuxième unité est à 50% de force, la troisième à 25%, etc.

Pour les royaumes d'alignement druidique, si un monstre présent dans une province où a lieu une bataille est plus proche en alignement de druidique que de l'adversaire du royaume, il peut venir soutenir la cause druidique. Un monstre très puissant lors d'une bataille sur un front d'une unité de large peut avoir même un effet meilleur que le fanatisme qui est parfois accordé aux unités d'alignement bon.

9.4 Poursuite après la bataille

Après la bataille, les unités les plus rapides dans l'armée victorieuse peut poursuivre et peut-être détruire certaines des unités défaites. Dans cette poursuite, la vitesse des armées est le facteur le plus important, que ce soit pour rattraper les fuyatifs ou échapper aux poursuivants. Les unités en retraite combattent avec le 25% de bonus accordé aux défenseurs, mais subissent une dégradation de qualité de 1 niveau du fait de leur état démoralisé.

De façon générale, environ 25% de l'infanterie victorieuse et 75% de la cavalerie vont essayer de poursuivre les armées en retraite. Les unités très rapides comme la cavalerie légère et les unités aériennes peuvent tenter plus d'une poursuite. Si une armée en retraite est incapable d'arrêter une unité poursuivante dans une bataille à un contre un, elle est détruite.

9.5 Retraite

Si l'armée défaite a peu de chances de gagner une seconde bataille, elle fera retraite vers une province amie adjacente. Si la retraite est impossible, les unités Réduites et Bleues seront dispersées dans la population, alors que les autres unités deviendront des mercenaires, s'éloignant habituellement de leurs attaquants à la fin du tour. Il n'est pas possible de les recruter pendant ce tour.

Si l'attaquant a détruit tous les défenseurs ou les a forcés à la retraite, la province devient part de son royaume et lui versera des taxes chaque tour. Si l'attaquant a été forcé à la retraite, il repart vers la province dont il est venu, ou vers une province adjacente. Les retraites sont menées séparément pour chaque personnage conduisant des troupes à la bataille. Cela est particulièrement important si la seule voie de retraite est par mer, et qu'un seul leader possède des flottes.

9.6 Conséquences de la bataille

Les armées du camp vainqueur qui se sont bien comportées dans la bataille peuvent voir leur qualité augmenter d'un niveau, bien que la plupart ne seront jamais Crack et que très peu deviendront jamais des unités d'Elite. Certaines armées des forces battues verront probablement leur qualité baisser d'un niveau, bien qu'une unité défaite qui n'a pas fait retraite peut aussi bien monter que baisser en qualité. Les chances de monter ou de baisser en qualité décroissent au fur et à mesure que les armées s'améliorent.

Une unité qui a été mal conduite a des chances inférieures à la normale de s'améliorer. Si elle a combattu comme Bleu ou Réduite suite à une caractéristique de Druides insuffisante, elle a 60% et 20% des chances normales, respectivement, de progresser.

Les facteurs influençant la décision de savoir s'il faut poursuivre ou non la défense d'une province sont les suivants :

- la province est la capitale du Héros ou Roi défait;
- il existe ou non un chemin de retraite ouvert;
- la richesse de la province;
- la capacité de l'attaquant à forcer une bataille dans la phase suivante;

Les attaquants ont tendance à faire retraite plus facilement que les défenseurs.

9.7 Provinces contestées

Si un attaquant envahit une province mais ne réussit pas à détruire les défenseurs ou à les forcer à la retraite, la province appartient toujours au défenseur, et devient "contestée". Si l'attaquant a encore au moins 1 point de mouvement pour chaque armée, il sera utilisé pour forcer une autre bataille dans la phase suivante. Sinon, les deux armées dressent le camp et attendent le printemps.

Si vous commencez un tour dans une province contestée et ne bougez pas, vos armées utiliseront 1 point de mouvement pour forcer une bataille à la fin de la phase 1. Le royaume défendant ne peut pas forcer une bataille dans une province contestée même si toutes ses armées peuvent bouger, et une bataille ne peut pas non plus être causée par l'arrivée de renforts pour le défenseur. Si la province est conquise, l'attaquant utilise un autre point de mouvement.

Le leader qui a envahi une province contestée exécutera ses ordres dans la phase suivante, sauf qu'il est illégal de bouger d'une province contestée vers une province non amie. Vous pouvez cependant faire mouvement d'une province contrôlée par un Roi neutre vers une province ennemie.

Si le mouvement dans une province épuise votre dernier point de mouvement, il y a quand même une bataille dans cette phase.

10. LA DIPLOMATIE

10.1 Généralités

Il y a trois types de relations possibles entre Rois : Alliés, Neutres ou Ennemis. Tous les Rois sont neutres au tour 1. Toutes les provinces non contrôlées par les joueurs sont ennemies. A la fin d'un tour, vous pouvez "faire un traité" ou "rompre un traité" avec d'autres joueurs.

10.2 Relations

Quand deux nations sont ennemies, elles peuvent s'attaquer librement. Si deux Rois sont neutres vis à vis l'un de l'autre, leurs armées n'attaquent pas quand elles reçoivent l'ordre de pénétrer dans une province de l'autre royaume. A la place, elles restent dans leur province d'origine (ce qui peut être utile si deux pays veulent conquérir la même province non contrôlée dans un tour). Quand deux Rois sont alliés, leurs forces et les forces conduites par leurs Héros ne s'attaqueront pas si elles sont dans la même province et essaieront de combattre côte à côte contre un ennemi. Une province conquise par une force multinationale appartient au Roi possédant l'armée la plus importante après la bataille. Un cas intéressant survient quand le Roi X est allié aux Rois Y et Z, qui sont ennemis. Par exemple, l'un des alliés peut traverser le territoire du Roi X pour attaquer l'autre allié. De même, quand le Roi X conduit des forces présentes à la fin d'une phase dans une province possédée par le Roi Y et qui a été envahie par le Roi Z, ses forces combattront au côté du Roi Y (il en sera de même si les Rois X et Z sont neutres l'un envers l'autre). En aucun de ces cas le Roi X ne pourra prêter main forte à l'assaillant.

10.3 Etablir un traité

Un ordre de traité fait passer les relations d'Ennemi à Neutre, ou de Neutre à Allié, mais uniquement si les deux Rois font un traité dans le même tour. Le traité est valable jusqu'à ce qu'il soit rompu.

Quand un royaume druidique établit un traité avec un autre royaume avec qui il était neutre, les diplomates de ce royaume sont conquis par l'art druidique de persuasion et la doctrine druidique d'harmonie. Un traité sera signé même sans traité réciproque, à moins que l'autre Roi ne donne un ordre de rompre le traité le même tour.

Si un royaume druidique et un autre royaume décident de s'allier dans le même tour, l'alliance prend effet dès le début du tour.

10.4 Rompre un traité

Un ordre de rompre un traité réduit le niveau d'alliance d'un pas (cela donne à un allié la possibilité de replacer ses forces avant que la guerre ne commence). Quand deux alliés deviennent neutres et que l'un des joueurs a des forces dans le territoire de l'autre, il n'y a pas de combat. Les armées peuvent faire mouvement vers une province adjacente alliée ou ennemie, ou rester coincées là où elles sont. Si les relations dégénèrent encore, il y aura une bataille sauf si l'un des Rois déplace ses forces en dehors de la province.

Si deux alliés rompent le traité le même tour, ils deviennent ennemis.

Un Roi mauvais rompt les traités au début d'un tour, pas à la fin. Par conséquent il peut rompre un traité avec un royaume neutre et immédiatement l'envahir.

10.5 Traités scientifiques

Pour échanger les découvertes des Sages, les joueurs doivent être au départ alliés. A partir de ce moment, les ordres de traité mutuels sont interprétés comme donnant lieu à un échange scientifique. La seule condition est qu'à la fin du tour les deux royaumes soient adjacents, ou qu'un personnage de l'un des royaumes soit dans l'autre royaume. Les deux royaumes échangeront une découverte par ordre de traité mutuel. Les découvertes échangées sont généralement celles concernant les arts militaires. L'échange a lieu après que les revenus soient calculés. Les découvertes indiquées dans le rapport de tour sont dans leur ordre de priorité pour les échanges. Si un seul des deux pays a un secret inconnu de l'autre, l'échange aura tout de même lieu.

11. FINANCES

11.1 Généralités

Chaque Roi commence avec un trésor d'environ 10 écus. Cette or peut être utilisé pour recruter des armées ou embaucher des Héros. A la fin du tour, les taxes sont collectées, puis les armées et les Héros sont payés.

11.2 Revenu

L'or est gagné de deux façons : les impôts et les aventures. Chaque province a une base d'imposition. Si un Roi contrôle une province à la fin d'un tour, ses taxes sont ajoutées au trésor. Un Roi peut aussi gagner des écus par le vol ou par la défaite d'un monstre dans son repaire et la prise de son trésor. Les inventions peuvent permettre d'augmenter le revenu des provinces.

11.3 Dépenses

Les Héros et les armées sont payés lors du recrutement, puis à la fin de chaque tour. Les Héros sont payés les premiers, puis viennent les armées. Une armée non payée peut être réduite en qualité et peut désertir. Si un Héros n'est pas payé, il y a une possibilité qu'il quitte le service royal, mais certains Héros sont si loyaux qu'ils ne quitteront jamais de leur propre gré le service de leur Roi.

Un Roi peut aussi perdre de l'or dans une aventure. Un personnage inamical peut lui en voler, ou un monstre peut quitter son repaire et dévaster une province, réduisant les taxes collectées pendant le tour. Les monstres ont tendance à devenir plus audacieux et à dévaster les provinces plus souvent s'ils ne sont pas attaqués.

12. VICTOIRE

12.1 Charges Impériales

Il y a un total de 8 Charges Impériales, attribuées à la fin du jeu au personnage qui aura récolté le plus de points de mérite pour la charge. Les égalités sont résolues par le montant du trésor, puis par le total de la base d'imposition. Chaque charge rapporte un nombre de points de victoire. Le classement des joueurs est décidé par le total des points récoltés par leurs différents héros.

Pendant le jeu, chaque joueur est informé de sa position dans la course pour chaque charge, sous la forme d'un pourcentage par rapport au joueur en tête. Un Héros peut recevoir une charge. Un personnage peut recevoir plusieurs charges. Si un personnage meurt, il perd 25% de ses points de mérite. Il ne les récupère pas s'il est ressuscité.

En plus de ces Charges Impériales, il existe d'autres titres qui apparaîtront en cours de partie (voir le chapitre sur Super AK), mais qui n'interviennent pas dans le décompte final des points de victoire (sauf pour Super AK).

En fin de partie, un crédit correspondant à 10% des sommes encaissées sur la partie est partagé entre les joueurs suivant leur classement final et leur nombre de points de victoires.

12.2 L'Empereur du Monde

L'Empereur est le joueur qui possède la plus grande base d'imposition à la fin de la partie. La partie finit quand un joueur ou une alliance qui contrôle plus de 55% du total mondial de la base d'imposition à la fin d'un tour est couronné Empereur. Les Rois conservent le contrôle de leurs territoires, mais l'Empereur a la domination du monde.

Si une alliance revendique la victoire, elle doit demander à l'arbitre de tenir une élection, dans laquelle tous les Rois votent. Chaque Roi reçoit un nombre de voix égal à sa base d'imposition à la fin du tour. Un Roi doit recevoir un nombre de votes dépassant la moitié de la base d'imposition mondiale, sinon la partie continue. Il n'est pas possible de faire un vote deux tours de suite.

Le nombre de points de victoire d'un joueur, donc son pourcentage de gain, peut être réduit si un Roi d'alignement différent devient Empereur. La Table des Alignements donne une réduction des points de victoire pour chaque niveau de différence par rapport à l'alignement de l'Empereur. Le plus grand "Adventurer King" du monde et vainqueur de la partie est celui possédant le nombre de points de victoire ajusté le plus important.

A partir du tour 25, le pourcentage de points de revenu nécessaire pour devenir Empereur diminue de 5% par tour, de telle sorte qu'au tour 30 il ne faudra plus que 25% du revenu total pour obtenir la victoire.

12.3 Le Valhalla

Si un personnage se comporte particulièrement bien dans une partie, il peut être admis au Valhalla. Dans les légendes nordiques, le Valhalla est le domaine d'Odin, où seuls les plus braves peuvent pénétrer. Pour y accéder, le personnage doit soit être le Roi vainqueur, soit apporter 20 points de victoire à son royaume, après réductions dues aux différences d'alignement. Un seul personnage peut entrer au Valhalla en provenance d'un royaume donné.

En entrant au Valhalla, vous rejoindrez des figures légendaires, comme le Roi Arthur. Ces personnages, et ceux ayant conquis leur accès au Valhalla dans des parties précédentes, visitent souvent les mondes d'Adventurer Kings ! Chaque alignement, de bon à mauvais, recevra une visite une fois tous les 5 tours (le choix dans un alignement se fera aléatoirement). Le visiteur apparaît aux côtés de votre Roi. Vous pouvez déterminer ses actions pendant le tour. Le premier tour, il pourra effectuer une action; cela augmentera d'une action tous les 2 tours.

Si vous entrez au Valhalla, vous pouvez prendre l'un de vos objets magiques avec vous. Vous pourrez aussi donner une description de votre personnage, son histoire, etc., qui sera communiquée lorsqu'il rendra visite à un Roi.

12.4 Classement permanent des joueurs

Il fonctionne de manière similaire au classement ELO des échecs.

Suivant leurs performances dans les parties (mesurée suivant les titres possédés), et la valeur des adversaires qu'ils ont affrontés, les joueurs reçoivent un certain nombre de points.

Ces points leur permettent de recevoir alors un titre, l'obtention des titres les plus élevés demandant un nombre minimal de parties achevées par le joueur. Les titres à partir de Comte ne peuvent être perdus.

En théorie, un joueur qui est classé à 400 points au dessus d'un autre est supposé le battre à chaque fois (mais un bon diplomate peut sans trop de difficultés surmonter ce handicap)...

Les joueurs débute avec un capital de 1200 points lors de leur première partie.

A noter que les positions reprises ne comptent pas dans les points gagnés ou perdus par un joueur, et que le nombre de points possédés pourra varier entre deux classements si vous ne jouez pas régulièrement. Un nouveau classement est généré à chaque fin de partie.

13. ALIGNEMENTS SPECIAUX

13.1 Règles communes aux alignements spéciaux

§ La réduction par différence d'alignement est de 20%. Divin est un niveau au-dessus de Bon, Mort-Vivant un niveau au-dessous de Mauvais.

§ Seuls 40% des Héros serviront des Rois de ces alignements.

§ Il n'est pas possible d'améliorer une caractéristique si vous avez commencé avec une capacité de zéro.

§ Il ne peut y avoir plus d'un Roi de chacun de ces alignements par partie (sauf Super AK et AK Terre). Il faut donc indiquer un alignement de rechange au cas où celui choisi aurait déjà été pris.

§ Un Roi d'alignement spécial peut entrer au Valhalla, mais ne reçoit pas de visites.

§ Si un joueur se trouve adjacent à un Roi d'alignement spécial, il apprendra son alignement dans son Rapport diplomatique.

13.2 Divin

Un Roi Divin est un personnage charismatique, magique, fruit de l'union d'un Dieu et d'une mortelle. Il possède par conséquent les avantages suivants :

§ toutes les trouves ont 50% de fanatisme, quelle que soit leur race.

§ le Roi a un bonus de 1 point en Magie Blanche.

§ Votre capacité en Nécromancie commence à zéro et il n'est pas possible d'attribuer initialement des points dans cette caractéristique.

§ Quand votre Roi ressuscite un Héros, son alignement devient bon, ce qui permet de l'obtenir avec une paie réduite. Un Roi divin peut lancer le sort de résurrection sur l'un de ses personnages vivant pour le transformer en personnage bon (mais il ne peut pas le faire sur un personnage qu'il ne contrôle pas).

13.3 Mort-Vivant

Vous êtes un jeune Vampire, un ancien membre de la noblesse qui a eu la malchance de prendre la mauvaise direction dans un cimetière hanté. Maintenant, vous menez les forces opposées au Bien dans leur croisade pour la domination du monde.

§ Vous pouvez rompre les traités comme un Roi mauvais.

§ Toutes les armées de squelettes ont un fanatisme de 100%. Ces armées sont transférables quand elles sont prises en charge par un personnage mort-vivant (pas quand elles sont transférées vers un personnage d'un autre alignement). De plus, l'une de vos armées initiale commencera comme armée de squelette.

§ 1 point est ajouté en Nécromancie pour votre Roi.

§ Les Héros qui débute avec vous sont mauvais ou morts-vivants.

§ Votre capacité en Magie Blanche commence à zéro et il n'est pas possible d'attribuer initialement des points dans cette caractéristique.

§ Tous les sorts qui ont un effet spécial sur les monstres morts-vivants ont le même effet sur les personnages morts-vivants.

§ Quand il est lancé par un personnage mort-vivant, le sort de Charme devient un sort de Nécromancie et non plus de Magie Psychique. Quand un Roi mort-vivant le lance sur un Héros, lui appartenant ou non, celui-ci devient mort-vivant.

Les personnages avec des capacités élevées sont plus résistants à cette transformation (la chance de succès du sort n'est pas modifiée). Pour eux, la corruption se fera graduellement : de 1 à 3 niveaux d'alignement par sort jeté.

§ Les personnages morts-vivants peuvent être ressuscités s'ils meurent, auquel cas ils deviennent du même alignement que celui qui les a ressuscité (sauf pour un Roi mort-vivant).

14. VARIANTES DE JEU

14.1 Caractéristiques communes aux variantes

Les différentes variantes proposées permettent aux joueurs de se placer dans des conditions différentes des parties normales, que ce soit par des position de départ invariantes d'une partie sur une autre (AK Europe et AK Terre), ou par le nombre plus important de joueurs (Super AK et AK Terre).

Il est fortement recommandé de s'essayer à une ou deux parties normales avant de se risquer dans ce type de parties.

Lorsqu'une variante prévoit des bonus de caractéristiques, ceux-ci ne s'appliquent qu'aux personnages initiaux. En particulier, les héritiers royaux n'en bénéficient pas...

14.2 AK Europe

Elle se déroule dans le Moyen-Age européen, vers l'an 1000. Chaque joueur connaît les provinces entourant son royaume, jusqu'à une distance de 3, et les noms et adresse des joueurs adjacents.

Toutes les unités de Cavalerie Légère sont modifiées, avec 3 en Force et 3 en Coût, pour refléter les améliorations par rapport au modèle antique qui sert de base dans Adventurer Kings. Chaque pays reçoit un bonus dans une ou deux caractéristiques, correspondant à ses points forts historiques.

Les positions suivantes sont disponibles (il faudra les indiquer lors de l'inscription par ordre de priorité) :

Califat de Cordoue (Espagne)
Normandie / France
Angleterre
Germanie
Etats Papaux
Royaume Magyar (Hongrie)

Empire Byzantin
Califat de Bagdad
Mongols
Turcs Seljuqs
Russie du Sud / Kiev
Russie du Nord / Novgorod

14.3 Super AK

§ Le jeu comporte jusqu'à 28 joueurs par partie, 4 de chaque alignement. Les joueurs doivent indiquer leur choix pour chaque alignement, en les classant par ordre de préférence. La carte comporte 450 provinces (15 x 30). Il y a un maximum de 1000 armées, environ 250 leaders et 250 lieux d'aventure. Un repaire pourra attirer un nouveau monstre après la mort de son occupant.

§ En plus des Charges Impériales, il y a environ 35 nouveaux Titres Royaux, comme Seigneur des Garous et Ranger des Plaines, regroupés dans les groupes suivants :

- 7 titres pour les leaders de chaque alignement;
- 11 titres pour les leaders de chaque type racial;
- 6 titres pour les protecteurs des provinces de chaque type de terrain;
- environ 5 titres concernant les prouesses militaires;
- environ 5 titres pour les duels;
- environ 4 titres divers.

Chaque titre apporte de 1 à 5 points de victoire. Il vous faudra découvrir la façon de les obtenir. Quand une élection a lieu, ou pour déterminer si les 55% ont été atteints, vous obtenez des voix supplémentaires pour les Charges, les Titres et les objets magiques. Chaque point de victoire équivaut à 5 écus de taxe dans un vote (le nombre de votes n'est pas modifié s'il y a une différence d'alignement avec le personnage en tête pour le titre d'Empereur).

Il y a pour chaque Titre de 1 à 3 façon d'obtenir des points. Il faut en gagner un nombre minimum pour prétendre au Titre. Quand ce niveau est atteint, et que votre personnage possède au moins la moitié des points du personnage qui est en tête pour ce Titre, il apparaîtra dans le rapport sur les Charges Impériales. A chaque Titre et Charge correspond un pouvoir particulier qui vous est attribué quand vous êtes en tête du classement correspondant.

§ Quand un alignement possède 55% du monde, un vote a lieu automatiquement au tour suivant. Les joueurs de cet alignement peuvent choisir un Empereur parmi eux, ou continuer le combat.

§ Pour les traités scientifiques, vous avez une chance réduite d'échanger les découvertes avec un Roi d'alignement différent (moins 40% par niveau de différence).

§ Au début du jeu, les joueurs seront informés des noms des Rois de leur alignement, mais pas de leur position ou de l'identité du joueur. Les joueurs d'un même alignement sont dispersés sur la carte initialement. Tous les tours vous sera donné le nombre total de points de victoire contrôlé par votre alignement vous sera indiqué.

14.4 AK Terre

Cette variante se déroule dans le passé préhistorique de la Terre, où une vingtaine de postulants empereurs ont été transportés à partir de diverses périodes historiques pour entrer en compétition les uns contre les autres.

Les règles spéciales suivantes sont en effet dans ce type de partie :

§ La carte comporte 450 provinces (15 x 30). Il y a un maximum de 1000 armées, environ 250 leaders et 250 lieux d'aventure. Un repaire pourra attirer un nouveau monstre après la mort de son occupant.

§ La Cavalerie Légère est basée sur les archers à cheval des Turcs et Mongols entre le XIe et le XIVe siècle, mieux armés et entraînés que la cavalerie légère gréco-romaine qui sert de base dans les parties normales. Leur paie et leur force est de 3, et non 2, et elle n'a pas de terrain adverse.

§ Il y a quelques zones maritimes comportant des îles. Les îles sont figurées sur la carte comme des zones de terre avec une bordure bleue de chaque côté. Ces provinces sont considérées comme ayant 2 types de terrains (Mer et un autre). Si une armée combat sur une île, on considère que le terrain est la Mer, sauf si le terrain de l'île est son terrain adverse. Les commandants suprêmes utilisent leur talent de Marine.

Les Tremblements de terre sont possibles sur les îles.

Pour tout le reste des règles, les îles sont à considérer comme étant des zones maritimes. Le mouvement se fait par mer. S'il n'y a pas de combat pour conquérir une île, aucun point de mouvement n'est dépensé.

§ Quand la carte montre une zone bleue entre deux provinces terrestres, cela signifie qu'il existe un détroit les séparant, ce qui permet à des forces navales de passer entre elles, mais interdit le passage des troupes terrestres non transportées.

Un sort de Partage des flots lancé sur l'une des provinces bordant un détroit permettra de le traverser, et interdira le passage des unités maritimes.

§ Il existe des isthmes, comme Panama, permettant le passage des navires d'un océan à un autre.

§ Initialement, chaque royaume reçoit un bonus dans une ou plusieurs caractéristiques, qui s'applique au talent et à l'aptitude, avec un talent initial maximal de 4 (uniquement pour le roi initial et les héros initiaux). Il est aussi possible de commencer avec quelques découvertes ou d'autres avantages.

§ Chaque joueur commence avec les coordonnées de ses voisins.

§ Certains empires peuvent commencer à 2 provinces l'un de l'autre.

§ Le premier tour, il est possible de modifier l'attribution d'un des points initiaux de votre Roi, ainsi que sa race.

§ Au début du jeu, les joueurs seront informés des noms des Rois de leur alignement, mais pas de leur position ou de l'identité du joueur. Les joueurs d'un même alignement sont dispersés sur la carte initialement. Tous les tours vous sera donné le nombre total de points de victoire contrôlé par votre alignement vous sera indiqué.

Les Empires proposés sont les suivants :

Rome	Egypte
Carthage	Huns
Perse	Mongols
Inde	Mandchous
Chine	Polynésie
Aztèques	Amazones
Incas	Explorateurs Nordiques
Vikings Rus	Peaux-Rouges
Zoulous	Compagnie de la Baie d'Hudson

La position de l'Empire Perdu d'Atlantis est inconnue initialement, quelque part dans un des océans. Il est même possible qu'il en ait un ou deux...

15. APPENDICES

15.1 Table des tempéraments

Tempérament	Effet spécial	Fuite du combat	Refus
Berserk	Rage, intimidation	jamais.	jamais.
Brave	Elan	quand les risques de mort sont grands.	jamais.
Prudent	Habilité à parer	quand les risques de mort sont significatifs. +10% de chances de succès	1 à 50%.
Couard	Demande grâce Bluff	quand la mort est possible; après avoir reçu un coup grave. pour les duels de bataille	50 à 100%.

Rage : le Berserker ne prend pas garde aux coups, ce qui lui donne de 1 à 4 pdv supplémentaires.

Intimidation : les opposants sont effrayés, et ont moins de chance de toucher au corps à corps (brave : -5%; prudent : -10%; couard : -15%).

Elan : le combattant devient audacieux et n'hésite pas à prendre avantage d'une ouverture en mêlée. Il a 10% de chances en plus de toucher.

Habilité à parer : les opposants ont 10% de chances en moins de toucher.

Demande grâce : un couard peut, en plus de fuir, demander grâce pour éviter la mort. Cela marche mieux contre un opposant bon ou d'alignement similaire. En moyenne, il y a 50% de chances de réussir.

Bluff : lorsque le plan spécial d'un couard ne début pas par l'ordre FL, et que suivant la table de tempérament il a refusé le combat, il peut réussir à trouver une bonne excuse pour se justifier (2 chances sur 3) et éviter les 25% de démoralisation.

NB : un Roi couard ou prudent ne refusera jamais le combat, bien qu'il puisse fuir après avoir été blessé.

15.2 Table des Druides

Niveau	Peut mener des armées de :	Peut parler à :
1	Humains, Elfes, Nains, Orcs, Triton, Garous	Oiseaux et mammifères
2	Baleines, Trolls	Reptiles et créatures marines
3	Aigles, Ents	Monstres insectoïdes
4	Dragons	Tous les monstres

15.3 Table des monstres

La table qui suit n'est que partielle...

Monstre	pdv moyens	capacité en mêlée	dégâts	missiles		vitesse
				capacité	dégâts	
Griffon	25	2	1 à 6	0	-	rapide
Géant	25	1	1 à 7	1	1 à 7	moyenne
Gargouille	15	1	1 à 6	0	-	moyenne
Démon	30	3	1 à 8	0	-	rapide
Troll	25	1	1 à 6	0	-	moyenne
Spectre	20	1	1 à 6	0	-	moyenne

15.4 Table des alignements

Alignement	Réduction par niveau de différence	Magie utilisable	Aptitude spéciale	Capacités spéciales
Bon	12%	Blanche	Sage	Fanatisme 40%
Druidique	15%	Psychique	Druide	Traité automatique
Neutre	20%	Illusions	Espion	Ordre de duellistes
Païens	15%	Éléments	Explorateur	Ordre de magiciens
Mauvais	12%	Nécromancie	Voleur	Casse les alliances en début de tour

NB 1 : La réduction par niveau de différence peut sembler favoriser au premier abord les personnages bons ou mauvais, mais c'est compensé par le fait que les personnages neutres sont, en moyenne, plus proches des autres alignements et peuvent embaucher des personnages de tout alignement.

NB 2 : Dans les colonnes Magie utilisable et Aptitude spéciale sont indiquées les domaines où les personnages de l'alignement considéré sont particulièrement habiles. Leur aptitude naturelle (mais pas leur talent) est doublée pour ces domaines.

15.5 Table d'espionnage

Niveau d'espion	% pour ne pas être remarqué	marge d'erreur sur les rapports	% pour traquer ou poursuivre
0	0%	70%	50%
1	50%	55%	100%
2	75%	40%	150%
3	88%	28%	200%
4	95%	15%	250%

NB : La chance de poursuivre ou traquer est multipliée par 2 si le personnage cible conduit une armée. Elle est ensuite divisée par la distance (en nombre de provinces) séparant les deux personnages. Si les deux personnages sont du même royaume, la chance de succès est de 100%.

15.6 Table de marche forcée

Niveau	Mouvement supplémentaires		% d'unification de forces		
	vitesse 1-2	vitesse 3+	0	1	2
0	0	0	80	50	20
1	0	1	90	60	30
2	1	1	100	70	40
3	1	2	100	80	50
4	2	2	100	90	60

Le % d'unification indique les chances que deux leaders envahissant la même province se rejoignent pour la bataille, suivant qu'ils viennent de la même province, ou de provinces adjacentes ou opposées.

15.7 Table d'expérience

Action	Probabilité d'améliorer le talent
Déplacement (sur terre, avec des armées)	10% Marche forcée
Déplacement (en mer, avec des flottes)	10% Marine
Exploration	10% Explorer
Recrutement	5% Druide
Prendre ou laisser des armées	5% Marche forcée
Prendre ou laisser des unités navales	5% Marine
Lancer un sort d'action	10% pour la Magie correspondante
Espionner / Traquer / Poursuivre	10% Espionnage
Commandant suprême dans une bataille	15% Tactique ou Marine
Diriger des unités dans une bataille	10% Tactique ou Marine
Fouille / Rencontre, suivant la tactique :	
Parler à l'adversaire	10% Druide
Tirer à l'arc	10% Tir à l'arc
Corps à Corps	10% Mêlée
Lancer un sort de combat	10% pour la Magie correspondante
Voler	15% Voleur

15.8 Table des types d'armées

Type d'armée	Code	Force	Vit.	Paie	Terrain favori	Terrain adverse	Némésis
Garnison	GA	3/1	1	1	aucun	aucun	aucune
Archers	BO	2	2	2	For,Jun	aucun	aucune
Hacheurs	AX	2	2	2	For,Mtn	aucun	aucune
Phalange	PH	3	2	2	Plaine	For,Jun,Mer	Légion
Légion	LE	3	2	2	aucun	Mer	Cavalerie Lrd
Cavalerie Lgr	LC	2	4	2	Pln,Des	aucun	Chariots, Bêtes
Cavalerie Lrd	HC	4	3	3	Plaine	For,Jun,Mtn,Mer	Chariots, Bêtes
Chariots	CH	3	3	3	Pln,Des	For,Jun,Mtn,Mer	Bêtes
Eléphants	EL	2-5	2	3	Jungle	For,Mtn,Mer	aucune
Chameaux	CC	2	3	3	Désert	For,Jun,Mer	aucune
Wargs	WR	3	3	3	Forêt	Mer	Aigles
Dragons	DR	6	5	4	aucun	aucun	Archers
Aigles	EA	4	5	3	Mtn	For,Jun	Archers
Baleines	WH	5	4	3	Mer	les autres	Tritons
Flotte	FL	3	2	3	Mer	les autres	aucun
Tritons	ME	2	3	2	Mer,Jun	Des,Mtn	Archers
Ents	EN	6	1	3	For,Jun	Mer,Des	Hacheurs, Dragons
Trolls	TR	5	2	3	Mtn	Mer	Hacheurs
Garous	WE	3	3	3	For,Mtn	Mer	aucune

(Terrains : For = Forêt; Jun = Jungle; Mtn = Montagne; Pln = Plaine; Des = Désert)

Vitesse : La vitesse correspond au nombre de provinces qui peuvent être parcourues par tour. Elle détermine aussi les chances de s'échapper lors d'une défaite.

Force : Les unités de garnison ont une force de 3 en défense, mais de seulement 1 en attaque. La force de base peut être modifiée par la race de l'armée :

- Elfes : +1 comme Archers, +1 en Forêt
- Nains : +1 comme Hacheurs, +1 en Montagne
- Orcs : +1 comme Phalange, +1 en Montagne
- Humains : +1 comme Légion

Si une unité combat dans son terrain favorable, elle gagne 1 point de force. Par contre, en terrain défavorable, sa force est diminuée de moitié.

La force réelle d'une unité est obtenue en multipliant la force de base par la qualité (Réduite = 0, Bleus = 1; Moyenne = 2; Vétéran = 3; Crack = 4; Elite = 5). Quand une unité combat dans la province de départ de son royaume, sa qualité est augmentée d'un niveau.

Si le personnage commandant dans une bataille possède des capacités tactiques, ses unités voient leur force augmentée de 20% par niveau (voir les caractéristiques Tactique et Marine).

La force d'une unité est à 2/3 de la normale quand elle combat contre sa Némésis, type d'unité contre laquelle elle est particulièrement vulnérable. Une unité est une némésis contre un opposant que si elle est en première ligne ou s'il s'agit d'une unité attaquant en arrière de la ligne de bataille.

La force d'une unité en défense est multipliée par 1,25. Le côté ayant le meilleur pourcentage d'exploration de la province a aussi un avantage de 25%, s'il a exploré 100% de la province et que l'autre côté ne l'a pas explorée.

Une armée combattant pour un royaume bon a 40% de chance de devenir fanatique et de combattre au niveau supérieur de qualité. Une armée combattant pour un royaume mauvais a 25% de chance de devenir fanatique.

Règles spéciales :

§ Les éléphants sont imprévisibles en combat et peuvent avoir une force variant entre 2 et 5 points.

§ Le terme Bêtes désigne les chameaux, éléphants, garous, wargs et dragons, qui effraient les chevaux.

§ Lors d'une bataille dans le désert, s'il n'y a pas d'unité de Chameaux présente, les armées sont réduites d'un niveau de qualité.

§ Les garous sont un rassemblement de loups-garous, ours-garous, rats-garous, etc. Quand une unité de garous défait une autre unité, il y a 40% de chances que celle-ci devienne elle-même garou. Le changement se produira après la fin du tour. Seules les 4 races humanoïdes peuvent être mordues et se transformer. Les flottes ne sont jamais affectées.

§ Les Trolls qui meurent au combat peuvent se régénérer et renaître, mais avec une qualité réduite de 1 niveau. N'appréciant toutefois pas d'avoir été menées à la mort par leur commandant, ces unités deviennent alors mercenaires.

§ Dans les combats sur des terrains autres que les mers, les Baleines ont une force de zéro. Cependant, elles peuvent faire retraite dans une province maritime automatiquement sans avoir peur d'être détruites lors de la bataille.

Récapitulatif des facteurs modifiant la force d'une armée :

§ Déterminer la force du type d'armée, modifiée par le terrain :

+1 si terrain natif de la race.

+1 si terrain avantageux pour le type d'armée.

50% si le terrain est désavantageux pour le type d'armée.

Sort de terrain illusoire : moyenne des effets du terrain illusoire et du terrain réel.

§ Multiplier la force par la qualité modifiée de l'armée :

-1 en désert sans Chameaux.

-? si conduite par un leader avec une capacité de Druide insuffisante.

+1 dans la province d'origine.

+1 si fanatisée.

+1 pour le sort d'Oraison.

+? pour les objets magiques.

§ Multiplier le résultat par les facteurs spéciaux :

défense : 25%.

exploration : 25%.

caractéristique tactique : +20% par niveau (Tactique sur terre, Marine en mer).

armées de fantômes : +15% par niveau du joueur du sort.

affronte sa némésis : -33%.

15.9 Table des terrains

Type	Taxes moyennes	Exploration de base	Longueur de la ligne de bataille	Rencontre aléatoire
Plaine	6	50%	5-10	10%
Désert	2	25%	5-10	15%
Jungle	4	10%	3-6	25%
Forêt	5	15%	3-6	20%
Montagne	5	15%	1-3	15%
Mer	1	25%	5-10	5%

Il y a seulement une petite chance de trouver un lieu spécial dans une province maritime.

La probabilité de rencontre d'un monstre s'applique aux action de Mouvement, Poursuite, Traque, Exploration et Fouille.

Elle ne s'applique pas quand un personnage se déplace ou poursuit avec une armée, et est réduite de moitié quand il se trouve dans les limites de son royaume.

15.10 Table des Charges Impériales

Titre	points de victoire	Attribution des Points de mérite	
Empereur du Monde	20	total de la base d'imposition	
Grand Chancelier	10	Pour chaque niveau en Exploration, Espionnage, et Sage	+1
		Pour chaque lieu qu'il a découvert le premier	+2
		Pour chaque invention découverte en premier	+2
		Pour chaque invention obtenue par espionnage	+1
Trésorier Impérial	10	le plus grand trésor à la fin de la partie	
Grand Maréchal Impérial	10	Pour chaque bataille terrestre dirigée : bataille gagnée, par unité ennemie	+1
		bataille perdue, par unité amie	-1
Grand Amiral Impérial	10	Pour chaque bataille navale dirigée : bataille gagnée, par unité ennemie	+1
		bataille perdue, par unité amie	-1
		Par niveau en Marine	+1
		Par province maritime à 2+ en taxes	+1
Défenseur de l'Empire	10	Par monstre hostile tué : total des pdv du monstre (moitié si neutralisé par négociations)	
Grand Prêtre Palatin	10	Pour chaque Résurrection ou Bénédiction réussie	+1
		Pour chaque niveau en Magie Blanche ou en Druide	+2
Achi-Mage Palatin	10	Pour chaque niveau en magie	+1
		Pour chaque objet lançant des sorts	+1

Les 10% de prix restant sont distribués aux possesseurs des objets magiques suivants: Excalibur, l'Arc des Rois Elfes, la Hache des Seigneurs Nains, le Cimetière du Maître des Orcs, la Couronne des Dragons, la Plume du Grand Aigle, la Corne de Neptune, l'Épée Sainte, l'Épée Invisible, l'Épée d'Ombre.

NB 1 : les points attribués pour les Amiraux pour le contrôle des provinces maritimes riches sont donnés à tous les personnages du royaume.

NB 2 : Aucun point n'est accordé au Défenseur de l'Empire pour avoir accompli une tâche donnée par un monstre. Souvent les efforts d'un personnage pour négocier ou blesser un monstre le persuaderont de cesser de dévaster votre royaume; dans ce cas la moitié des points sont accordés.

15.11 Exemples de plans de rencontres

§ FI, FL : tirer à l'arc et si ça ne marche pas, fuir.

§ ST, CA-FI, ME, SC : essayer de voler le monstre; puis lancer une Boule de Feu et aller au corps à corps; en cas de victoire, explorer le lieu.

§ CA-IN, ST, FL, ME : lancer le sort d'Invisibilité et essayer de voler; en cas d'échec, essayer de fuir, et aller au corps à corps si nécessaire.

§ CA-PS, CA-FI, ME, ME, FL, CA-CH, ME : lancer Vent Psychique puis Boule de Feu; aller au corps à corps pour 2 tours de combat, et si le monstre a survécu, essayer de fuir; si ça rate, lancer Charme, et en cas de malchance retourner au corps à corps.

§ SA-"Salutation, Etre Suprême!", TA, SC, ME : parler au monstre, et voir s'il veut faire un marché; si c'est possible, explorer le lieu pour voir s'il y a quelque chose de spécial à voir; si le monstre attaque, aller au corps à corps.

§ US-31, US-31, US-31, US-31, US-55, ME (on suppose que l'objet 55 est une épée et que le 31 lance un sort de Boule de Feu) : utiliser 4 charges de l'objet 31, puis prendre l'épée et aller au corps à corps.

Remarques et rappels :

- seul CA-IN peut précéder un vol; si un combat a déjà été déclenché, c'est trop tard...
- il n'est possible de donner qu'un seul ordre FI par plan de rencontre; le personnage tirera autant de fois que son talent en Tir à l'Arc le lui permettra.
- vous ne pouvez essayer de fuir qu'une seule fois dans un plan de rencontre.
- vous ne pouvez lancer des sorts que si vous avez au moins 1 point dans le collège de magie correspondant.
- un même sort ne peut être lancé qu'une seule fois par plan de rencontre.
- vous ne pouvez lancer plus de sort que permis par votre talent dans un collège donné dans un plan de rencontre.
- les ordres SA ne sont pris en compte que si quelque chose est dit effectivement.

15.12 Exemple de remplissage de la feuille d'ordre

Productions Roland DANARD, 1 square Albert Einstein, 91000 EVRY

ADVENTURER KINGS - FEUILLE D'ORDRES

Jeu: 00 Tour: 10 date limite: 1 avril 1995

Nom : Roland Danard Cpt: 1

108,00	Solde initial	Nouvelle adresse, téléphone, ... (si changement)
- 27,00	ce tour	

= 81,00	Solde actuel	

Traités établis avec les rois n°s (ou Tous) : 5 _____

Traités rompus avec les rois n°s (ou Tous) : 4 _____

Appelez-vous à voter le prochain tour : oui non

Demande de feuille d'inscription : AK normal Super AK AK Europe AK Terre

Personnage	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5
3	MO 207	SE 82	MO 208	PI 25,26	CA BL 208
Strahd					
Plan Rencontre		CA-HA CA-FI, FI, ME, ME, FL			
Plan Spécial	FL, CA-SP, CA-TE, FI, ME				
25	TR 33	CA RE 33	PR SA	PR SA	PR SA
Rainulf					
Plan Rencontre					
Plan Spécial	FL				
52	RE pour 52	MO 307	MO 308	EX	EX
Riose	FL, FL				
Plan Rencontre					
Plan Spécial	FL, CA-TE, FI, ME CA-FI, CA-TE, FI, ME				
33			PR SA	PR SA	PR SA
Alain					
	FL				

Sur vos feuilles d'ordres, les numéros et noms de personnages contrôlés en début de tour sont préinscrits. Il vous faudra juste les indiquer pour les héros que vous pouvez être mené à recruter en cours de tour.

Il est toujours conseillé d'indiquer dans vos ordres, en plus du numéro d'identification de l'objet de l'ordre, le libellé qui le décrit, pour permettre à l'arbitre de contrôler qu'il n'y a pas eu d'erreur de votre part (ça peut arriver).

15.13 Erreurs fréquentes

a. Mouvement

Il n'est pas possible de faire effectuer à des armées dans un même tour un mouvement naval et un mouvement terrestre. Débarquer dans une province terrestre pour y combattre ne constitue pas un mouvement terrestre.

b. Exploration

Vous pouvez explorer une province même si votre pourcentage est déjà de 100%, cela vous permet de savoir s'il existe des armées ressuscitables.

c. Fouilles de lieux

Vous ne pouvez fouiller que des lieux se trouvant dans la même province que le personnage, et dont votre royaume a eu connaissance par ses propres explorations, ce qui vous en donne le numéro. Si vous en apprenez le numéro par un autre joueur, il faut espérer que lors de votre entrée dans la province vous découvrirez le lieu, sinon l'ordre ne pourra être effectué.

Lorsque la fouille d'un lieu vous offre une action particulière, vous devrez impérativement revenir visiter le lieu pour pouvoir l'effectuer.

d. Recrutement de Héros

Quand vous recrutez un Héros, vous ne pouvez lui donner des ordres que dans la phase SUIVANT celle où la prise de contrôle a lieu.

Si un Héros indique que son prix pour entrer à votre service dépasse 4 écus, cela signifie que son alignement est très éloigné de celui du Roi, et que le seul moyen de le convaincre sera de le charmer, ou de le tuer puis le ressusciter.

e. Prendre des armées

Il n'est pas possible de prendre des armées qui ont été recrutées dans le tour après leur recrutement; seul le personnage qui les a reçues par l'ordre de recrutement pourra les faire bouger.

Toutefois, il est possible de faire un ordre Laisser Tout en Garnison, puis qu'un autre personnage effectue un ordre Prendre Tout.

f. Plans de rencontre

Il ne faut pas confondre les ordres d'actions et les ordres réservés aux plans de rencontre.

N'oubliez pas que dans les plans de rencontre spéciaux, certains ordres sont inutilisables (TA et SC entre autres).

g. Duels avant bataille

Pour refuser le duel, votre PREMIER ordre du plan de rencontre spécial doit être FL. Dans tous les autres cas, l'ordinateur supposera que vous voulez combattre avant de fuir.

De plus, si vous avez N'IMPORTE OU un ordre FL dans votre plan spécial, vous ne défierez pas le chef adverse en duel.

h. Batailles

Les facteurs multiplicateurs affectant la force des unités doivent être multipliés entre eux, non additionnés.

Exemple : avec le bonus de défense et celui d'exploration, votre force est multipliée par $1,25 \times 1,25$ soit 1,5625.

Les événements aléatoires survenant dans une bataille peuvent affecter notablement la force des unités (le plus souvent par un facteur 1,5). Le premier événement aléatoire affecte toute la bataille, les suivants ne concernent qu'une colonne du front de bataille.

i. Conséquences de la bataille

Une unité a des chances maximales de s'améliorer en combat si elle est bien dirigée. Si son niveau est réduit à Bleu ou Réduit à cause d'un talent de Druide insuffisant, ses chances d'augmenter de niveau sont de 60% et 20% de la force normale.

Si vous tuez un général ennemi en duel, les troupes survivantes emportent son corps avec elles.

j. Elections

Il est possible suite au vote que le joueur couronné Empereur ne soit pas celui possédant la plus grande base d'imposition, tout dépend de la façon dont les joueurs attribuent leurs voix (et de la diplomatie exercée par les joueurs...).

15.14 Début du jeu

Pour commencer à jouer, vous devez fournir les caractéristiques suivantes pour votre Roi : race, alignement, tempérament, sexe, et 4 niveaux de talent (au maximum 2 par caractéristique). La race et l'alignement peuvent généralement être choisis suivant les goûts personnels, les pouvoirs des races et des alignements étant assez bien équilibrés.

Les caractéristiques nécessitent plus de réflexion. Il est préférable d'avoir de bonnes caractéristiques militaires, pour pouvoir étendre votre royaume rapidement. La façon la plus évidente est de choisir la Tactique. La Mêlée, le Tir à l'arc, et la magie peuvent permettre de gagner des duels avec les commandants adverses avant les batailles, ce qui améliore les chances de victoire. Ces caractéristiques aident aussi pour fouiller les lieux. Une stratégie favorisée par certains joueurs consiste à choisir 2 niveaux en Marche forcée, ce qui autorise l'infanterie à attaquer une deuxième province après avoir conquis une province. Une stratégie souvent ignorée consiste à prendre la caractéristique Marine, ce qui permet de dominer les vastes océans du monde. La caractéristique Druide vous aidera à diriger des armées de race différente de la vôtre. Environ la moitié du monde est constitué d'Humains, donc si vous prenez une race différente vous ferez sans doute ce choix. Pour les Rois Humains, le talent de Druide est utile, mais peut être considéré optionnel.

N'oubliez pas qu'il y a 7 autres Charges Impériales à côté d'Empereur. C'est une bonne idée de se concentrer sur une autre charge en plus d'Empereur, et de faire ce que vous pouvez pour les 6 autres, jusqu'à ce qu'il soit clair que vous êtes trop loin derrière.

Votre tempérament doit correspondre aux caractéristiques que vous avez choisies. Les tempéraments prudent et couard sont salvateurs pour les Rois ayant peu de valeur en corps à corps. Les tempéraments brave et berserker sont bons pour des guerriers puissants. Mais rappelez-vous que les Héros avec qui vous commencez seront sans doute de tempérament similaire.