

# Daifen

Version Bêta 3

## - REGLES DU JEU -



# SOMMAIRE

<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>2</b>
<b>L'INSCRIPTION.....</b>	<b>3</b>
<b>COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES JOUEURS.....</b>	<b>4</b>
<b>FORMULAIRE D'ORDRES .....</b>	<b>5</b>
<b>TOUR DE JEU .....</b>	<b>7</b>
<b>LES RACES .....</b>	<b>9</b>
<b>INTERCEPTER.....</b>	<b>10</b>
<b>LES COMBATS.....</b>	<b>12</b>
<b>POINTS ET CLASSEMENT DANS LA PARTIE.....</b>	<b>14</b>
<b>VICTOIRE ET DEFAITE .....</b>	<b>14</b>
<b>LES ELFES .....</b>	<b>15</b>
<b>LES ORCS.....</b>	<b>17</b>
<b>LES HUMAINS.....</b>	<b>19</b>
<b>LES NAINS .....</b>	<b>21</b>
<b>LES MORT-VIVANTS .....</b>	<b>23</b>
<b>LES NELRKS .....</b>	<b>25</b>
<b>LES PRIMOTAURES .....</b>	<b>27</b>
<b>AUTRES AIDES .....</b>	<b>30</b>
<b>CONTACTS .....</b>	<b>30</b>
<b>REMERCIEMENTS .....</b>	<b>30</b>

## L'INSCRIPTION

L'inscription se fait en ligne, directement sur le site. Lorsque l'inscription sera enregistrée, un mail vous sera envoyé. Si vous n'avez pas reçu ce mail après un jour d'attente, n'hésitez pas à contacter Findel (l'administrateur) : [admin@daifen.com](mailto:admin@daifen.com).

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

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

- Rapide : 6 tours par semaine, tous les jours sauf le dimanche
- Moyen : 3 tours par semaine, les lundis, mercredis et vendredis
- Normal : 2 tours par semaine, les lundis et jeudis
- Lent : 1 tour par semaine, le lundi

A chaque tour, vous pourrez :

- Construire des bâtiments
- Entraîner des troupes
- Gérer l'activité de vos troupes spéciales
- Interagir avec les autres seigneurs du continent (dons, attaques, soutiens, etc.)

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

Important :

Par votre inscription à ce jeu, vous autorisez l'envoi de mails de la part du moteur du jeu ainsi que la part des autres joueurs à l'adresse mail que vous avez fournie lors de votre inscription. Si on vous la demande, ce n'est pas par hasard ☺

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

## Le matériel nécessaire pour jouer

Rien d'extraordinaire :

- Une adresse mail
- Un navigateur
- Une connexion internet



# COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES JOUEURS

## Intérêt du jeu

Vu le temps imparti pour donner les ordres pour un tour de jeu, il est clair que vous avez le temps de bien préparer, de bien réfléchir à ce que vous allez faire. C'est d'ailleurs tout l'intérêt d'un jeu comme Daifen : Ici ce n'est pas le plus rapide qui va gagner, au contraire.

Sachez donc également que seul, il est largement plus difficile de remporter la victoire. Ceux qui gagnent sont en général bien entourés, ou ont su conclure les bonnes alliances au bon moment et négocier avec les autres joueurs du continent. Si vous vous ne le faites pas, soyez sûr que les autres joueurs ne s'en priveront pas, donc vous allez vite vous retrouver seul face à des alliances.

Rester seul dans son coin en espérant être oublié est donc une erreur à éviter. Vous êtes sur un jeu qui vous laisse le temps de réfléchir et de vous organiser avec vos compagnons, alors profitez-en !

Enfin, et c'est également une excellente raison de prendre contact avec les autres : Vous vous amuserez énormément plus si la partie est pimentée par vos contacts avec les autres joueurs.

## Qui contacter ? Pour lui dire quoi ?

Le premier royaume que vous découvrez avec vos espions, au hasard dans les rumeurs du continent, parce que son nom vous plaît ou simplement parce qu'il a l'air de bien se débrouiller dans le jeu, ou d'être aussi perdu que vous... Peu importe la raison, ce qui compte c'est de se lancer.

Vous pouvez commencer par vous présenter, par donner vos attentes sur cette prise de contact... Pourquoi ne pas lui proposer simplement un Pacte de Non-Agression (que les joueurs appellent "PNA") pour commencer ? Cela vous assurerait un adversaire de moins, c'est déjà ça.

En fait, le simple fait de prendre contact avec quelqu'un, suffit dans la plupart des cas à le dissuader de vous attaquer. Réfléchissez : Vous avez le choix entre deux cibles, l'une des deux s'est manifestée, maladroitement mais elle a pris contact, alors que l'autre est muette, vous ne savez rien d'elle. Laquelle choisiriez vous ? La muette le plus souvent, c'est un réflexe naturel.

En prenant contact, vous donnez également l'image de quelqu'un qui va tisser des liens auprès des joueurs du continent, donc en vous attaquant, il y aurait un gros risque de subir des représailles de ceux que vous aurez acquis à votre cause.

Enfin, vous pouvez également lui proposer un échange de caravane, c'est le moyen le plus rentable de créer de l'or, et vous y serez tous les deux gagnants.

## Comment prendre contact ?

Les adresses mail des joueurs sont disponibles sur l'annuaire des joueurs lorsque vous êtes identifiés, il est donc simple de prendre contact par mail.

Mais vous pouvez également passer par la messagerie du site, nommée Le pigeonier.

Peu importe le moyen technique que vous choisirez, soyez sûr de suivre le conseil le plus important : Soyez RP (Role-Play) ! En d'autres termes, parlez comme si votre personnage s'exprimait. Ne dites pas "Tu veux signer un PNA avec moi ?" mais utilisez plutôt une tournure comme :

Bonjour seigneur Kark,  
Je suis Mili la douce, et je viens d'arriver sur ces terres. Je cherche quelques compagnons afin de nous épauler mutuellement pour coloniser ce continent. Si vous le souhaitez, nous pourrions commencer par nous retrouver autour d'un bon repas dans mon donjon fraîchement construit, afin, peut être, de signer un Pacte de Non-Agression, si vous l'acceptez.  
En attendant votre réponse, acceptez mes salutations les plus respectueuses,  
Mili

# FORMULAIRE D'ORDRES

## Le formulaire d'ordres

Le formulaire est découpé en plusieurs sections, dont voici les utilités :

### Signature du traité de paix

Cette section n'est présente sur le formulaire que s'il ne reste que 3 joueurs ou moins dans la partie. Elle se présente sous la forme d'une case à cocher. Si vous la cochez, cela signifie que vous acceptez de signer le traité de paix, et donc de terminer la partie en partageant la victoire avec les joueurs restants.

Si tous les joueurs encore dans la partie cochent cette case, la partie se termine, tous sont vainqueurs. Si au moins l'un d'entre eux ne la coche pas (ou ne passe pas d'ordres), alors la partie continue.

Il est donc important que vous passiez tout de même des ordres, au cas où l'un des joueurs ne cocherait pas la case.

### Connaissances

Cette section vous permet de choisir la connaissance que vous souhaitez rechercher. On ne peut rechercher qu'une seule connaissance à la fois. Dès que votre total d'intellect sera suffisant pour obtenir la compétence, vous l'aurez automatiquement.

Vous pouvez tout à fait modifier la connaissance que vous êtes en train de rechercher, vous ne perdrez pas les points d'intellect déjà acquis.

### Constructions

Cette section vous permet d'indiquer quels bâtiments doivent être construits, moyennant un coût en or.

Au début, vous ne pourrez construire que 5 bâtiments au maximum, mais en développant les connaissances Poulies et Architecture, vous pourrez augmenter ce maximum.

En début de partie, il est vivement conseillé de construire quelques bâtiments rapportant de l'or, afin de financer les constructions futures. Cependant, certains préféreront se concentrer sur l'achat de troupes, afin de gagner des revenus grâce au pillage, en attaquant les autres joueurs.

### Entraînements

Cette section sera découpée selon les bâtiments que vous possédez. Pour chaque bâtiment capable de produire des troupes, vous aurez une nouvelle section, vous permettant d'indiquer les troupes à entraîner et leur nombre.

Il faut noter que chaque bâtiment vous donne droit à 3 places d'entraînement. Ainsi, avec deux casernes, vous pourrez entraîner six guerriers au maximum, alors qu'avec une seule caserne vous serez limité à trois guerriers.

Les troupes, comme les bâtiments, s'achètent grâce à l'or.

### Troupes spéciales

Si vous possédez des troupes ayant des compétences actives, une section supplémentaire sera présente afin de vous permettre de saisir des ordres pour ces troupes.

Chaque troupe a une ligne propre. Ainsi, si vous avez deux espions, vous aurez deux lignes d'ordres.

Certains ordres de compétences ne nécessitent pas de cible (Explorer par exemple), tandis que d'autres en nécessitent une (Espionner par exemple) voir même deux (Indiquer).

### Attaques

Si vous avez au moins une troupe offensive et que vous connaissez au moins un autre royaume sur le continent, vous aurez la possibilité de lancer une ou plusieurs attaques. Vous n'êtes pas tenu de lancer une attaque, et vous ne pouvez lancer au maximum que 3 attaques durant un tour.

**Soutiens**

Si vous avez au moins une troupe défensive et que vous connaissez au moins un autre royaume sur le continent, vous aurez la possibilité d'envoyer un ou plusieurs soutiens. Les troupes en soutiens défendent le royaume chez qui elles sont envoyées, mais reviennent à la fin du tour.

Comme pour les attaques, vous n'êtes pas obligé de faire un soutien, et vous ne pouvez en faire que 3 par tour au maximum.

**Dons**

Si vous connaissez au moins un autre royaume du continent, vous aurez la possibilité de faire des dons, d'or ou de troupes. On ne peut pas donner de l'intellect.

Vous n'êtes pas obligé de faire des dons, et vous serez limité à 3 dons par tour au maximum.

Les dons arrivent forcément à leurs destinataires, rien ne peut empêcher un don. Cependant, si le royaume destinataire est éliminé avant que les dons n'aient pu l'atteindre, les dons vers ce destinataire sont perdus.

Si vous faites don d'une caravane, le royaume destinataire recevra également 3 or en supplément. Cet or lui est directement attribué, sans être prélevé chez vous bien entendu. De plus, si le destinataire ne connaît pas encore votre royaume, il est ajouté à ses royaumes connus.

**Rumeurs**

La dernière section du formulaire vous permet de saisir éventuellement une rumeur. Chaque rumeur a une chance sur trois de se répandre.

# TOUR DE JEU

## Un tour de jeu

Un tour de jeu se décompose en deux grandes phases :

- Avant la DFT (Date de Fin de Tour) : Donner des ordres.
- Après la DFT : Passage du tour.

Pendant la première phase, les joueurs ont jusqu'à la DFT pour indiquer leurs ordres pour le prochain tour, au moyen d'un formulaire sur le site.

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

Après la DFT, le tour sera calculé, il ne sera donc plus possible de donner de nouveaux ordres tant que le calcul ne sera pas terminé. Après le calcul, une nouvelle DFT est fixée et un nouveau tour est lancé.

## I. Phase Départ des expéditions

Durant cette phase, sont déduits tous vos dons d'or ou de troupes. Les espions et les troupes spéciales quittent le royaume. Les troupes partent en guerre. Les entraînements et constructions commencent (le coût des troupes et bâtiments est déduit, mais les troupes et bâtiments ne sont pas encore disponibles). Les troupes envoyées en soutien arrivent au royaume soutenu.

## II. Phase Vols, Sabotages et Assassinats

Cette phase est découpée en trois :

1. Assassinats
2. Sabotages
3. Vols

Ainsi, il est possible d'envoyer des assassins pour préparer le terrain en éliminant les troupes qui protègent le royaume, afin de faciliter les sabotages ou les vols du même tour.

## III. Phase Combats

Les affrontements sont gérés lors de cette phase. Consultez le détail des règles de combat pour plus d'informations. A la fin de cette phase, si un royaume n'a plus de bâtiments, ou s'il n'a pas reçu d'ordres pendant 5 tours consécutifs, il est détruit, le joueur est donc éliminé.

## IV. Phase Construction et Entraînement

Les bâtiments et les troupes de tous les joueurs sont créés.

## V. Phase Réception

Les dons arrivent enfin à bon port. Les troupes survivantes, envoyées en soutien, retournent vers leurs royaumes d'origine. Les espions rapportent l'or qu'ils ont volé. Les troupes survivantes, envoyées en attaque, retournent vers leurs royaumes d'origine, avec l'or pillé.

## **VI. Phase Collecte**

On cumule les apports financiers et d'Intellect des bâtiments, possédés le tour précédent. Si des bâtiments requièrent un entretien, cet entretien est payé, s'il ne peut pas être payé le bâtiment ne donne pas son bonus. On cumule ensuite les apports financiers et d'Intellect des troupes, possédées le tour précédent. Si des troupes requièrent un entretien, cet entretien est payé, s'il ne peut pas être payé la troupe est perdue.

## **VII. Phase Connaissances**

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

## **VIII. Phase Exploration, Espionnage et Indication**

Les espions, et troupes spéciales ayant ces ordres, arrivent sur leur lieu d'action et ... font ce qu'ils ont à faire, en essayant de ne pas se faire prendre pour les espionnages.

## **IX. Phase Rumeurs**

Les civils parlent des royaumes. Les rumeurs lancées par les joueurs essaient de se répandre.

## LES RACES

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

### Elfes

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

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

### Orcs

Leurs éluros, résultat d'un "raccommodage" de plusieurs morceaux d'autres orcs, tombés au combat (ou désignés volontaires), sont les plus puissantes des troupes normales, toutes races confondues.

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

### Humains

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

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

### Nains

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

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

### Mort-vivants

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

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

### Nelrks

Rapide à appréhender, pas de troupe d'élite mais des corsaires redoutables, pas de Tour de garde mais disposant du meilleur bâtiment de production d'or, c'est une race simple mais efficace.

### Primotaires

Certainement la race la plus difficile à maîtriser. Un début toujours très difficile avec peu de troupes et bâtiments constructibles, et un système de connaissances complexe, mais plus le temps passe et plus leur puissance s'installe.

Laisser des primotaires se préparer signifie trouver ensuite un royaume imprenable, car tous les bâtiments se défendent et disposant des meilleures troupes de protection, et subir ensuite un assaut d'une véritable marée vivante, de Koalas, Loups et Lions.

**Important** : Par la difficulté des débuts de partie et la nécessité de bien gérer les rapports diplomatiques avec les autres joueurs, cette race est déconseillée aux débutants.

## INTERCEPTER

Les actions Espionner, Voler, Saboter et Assassiner peuvent être interceptées par le royaume visé.

De base, chaque royaume a une chance sur huit de détecter les intrus.

Chaque Tour de guet possédée a une chance sur six d'intercepter un intrus.

Chaque troupe ayant reçu l'ordre de Contre-espionner a une chance sur huit d'intercepter un intrus.

Ainsi, une troupe qui tente d'effectuer l'une de ces quatre actions devra passer toutes ces surveillances avant de pouvoir agir.

Il faut noter que la compétence spéciale Discrétion permet d'obtenir un bonus de 2 points contre ces détections.

### Ordre des actions

L'ordre de résolutions des actions des troupes est le suivant :

- Avant les combats
  1. Assassiner
  2. Saboter
  3. Voler
- Après les combats : Espionner

Cela implique donc que les troupes qui sont assassinées ne participent plus à ces interceptions, y compris celles du tour où elles sont assassinées.

De plus, les tours de guet sabotées ne participent plus à ces interceptions, y compris celles du tour où elles sont détruites.

Les vols et espionnages seront facilités si des Assassiner et Saboter ont été fait le même tour, puisque cela aura affaiblit le royaume pour les interceptions.

### Exemple

Dentondo le perfide a décidé d'envoyer un de ses espions pour assassiner dans le royaume de Mili la douce, accompagné d'un ingénieur pour saboter.

Mili a laissé un de ses espions avec l'ordre Contre-espionner, et possède une tour de guet.

L'espion qui tente d'assassiner sera donc le premier à être pris en compte :

Il va tout d'abord tenter d'entrer dans le royaume sans se faire prendre. Il a une chance sur 8 d'être intercepté, il lance donc un dé à huit faces et réussit à passer sans se faire repérer.

Il va ensuite tenter de déjouer la surveillance de la tour de guet, qui a une chance sur six de l'intercepter. Il lance donc un dé à six faces et parvient à passer sans se faire prendre.

Il reste l'espion qui est en Contre-espionnage, qui a une chance sur 8 de le prendre. Il lance donc un dé à 8 faces et réussit à esquiver la surveillance.

Ayant passé avec brillon l'ensemble des surveillances, il va pouvoir mener sa mission à bien : Tuer entre une et cinq des troupes en défense, en contre-espionnage et passives (ne pouvant ni attaquer ni défendre). Il parvient à éliminer un scribe (passif), l'espion que Mili avait laissé en contre-espionnage et un des guerriers qui constituait sa défense.

Vient ensuite l'ingénieur qui va tenter un sabotage.

Il tente tout d'abord de passer la vigilance du royaume. Ayant la compétence Discrétion, l'ingénieur dispose d'un bonus de 2 contre les interceptions, le royaume qui avait donc habituellement une chance sur 8 de l'intercepter a donc maintenant une chance sur dix.

N'ayant pas été pris par le royaume, il continue et tente maintenant de passer la tour de guet. Bénéficiant toujours de son bonus, l'ingénieur a donc une chance sur huit de se faire prendre. Ce n'est pas le cas non plus.

Ayant passé toutes les surveillances du royaume (l'espion qui surveillait ayant été tué juste avant par l'assassinat), il tente de saboter un des bâtiments du royaume, mais échoue lamentablement. Il avait une chance sur trois d'échouer, mais on ne peut pas toujours avoir de la chance, il rentre donc bredouille et honteux dans son royaume d'origine, en se jurant d'acheter sa prochaine bombe auprès de la M&W Corp.

# LES COMBATS

## Explications

Avant de nous lancer dans les explications, quelques remarques :

- On appelle D3 le résultat d'un dé virtuel à 3 faces : Un chiffre aléatoire compris entre 1 et 3, inclus.
- Attaquants et défenseurs frappent **simultanément** !
- Les troupes absentes ne peuvent défendre le royaume (troupes parties en guerre, dons, soutiens ...)
- Même si plusieurs joueurs attaquent le même royaume, il n'y a qu'un seul assaut regroupant tous les attaquants.
- Par souci de simplification, les troupes en soutien d'un royaume font partie intégrante de la défense de celui-ci.
- Seules les troupes défensives participent à la défense.
- Seules les troupes offensives peuvent être envoyées à l'assaut d'un autre royaume.

Un combat dans un royaume est découpé en plusieurs rounds.

Le premier round est particulier : Seules les tours de garde, ainsi que les bâtiments (nains et primotaires) qui disposent d'un score d'attaque (Att), vont être pris en compte. Chacun de ces bâtiments lance un nombre de D3 égal à sa valeur d'attaque. La somme représentera les dégâts qui seront fait sur les attaquants. Les bâtiments ne feront plus de dégâts aux rounds suivants, ils n'infligent des dégâts que le premier round.

La répartition des dégâts sur les troupes est faite de la manière suivante :

- Une des troupes est choisie, aléatoirement, dans le camp qui subit les dégâts.
- Elle lance un nombre de D3 égal à sa valeur de défense (Def), puis additionne le résultat à sa résistance (Res), ce qui lui donne son total de protection.
- Si cette protection est supérieure aux dégâts qu'elle reçoit, elle survit. Si cette protection est inférieure ou égale aux dégâts, elle est détruite.
- Dans les deux cas, on soustrait sa protection aux dégâts.
- S'il reste encore des points de dégâts à répartir, une autre troupe est choisie aléatoirement et le processus est répété jusqu'à ce que les dégâts aient tous été répartis, ou qu'il ne reste plus de troupe pour les recevoir.

Les rounds suivants, les attaquants lancent autant de D3 que la somme de leurs points d'attaque, la somme de ces résultats représentera les dégâts qui seront infligés aux défenseurs. **Simultanément**, les défenseurs feront de même pour déterminer les dégâts qu'ils infligent aux attaquants.

Tant qu'il reste des troupes des deux côtés, un nouveau round a lieu. Cependant, s'il n'y a aucun mort pendant un round, le combat se termine, les survivants rentrant dans leurs royaumes respectifs.

Après ces affrontements, si les défenseurs ont tous été vaincus, l'or qui restait dans le royaume constitue le butin gagné par les attaquants, qui mènent alors une attaque supplémentaire, contre les bâtiments du royaume. La répartition des dégâts sur des bâtiments se fait sur le même modèle que ceux infligés à des troupes, sauf qu'un bâtiment n'a pas de défense, donc ne lancera pas de D3 pour augmenter sa résistance. Pour chaque bâtiment détruit, une valeur en or égale à sa résistance est ajoutée au butin.

Le butin ainsi constitué est réparti parmi les attaquants, proportionnellement au nombre et au prix d'achat des troupes survivantes.

Exemple de répartition de butin : Un attaquant à qui il reste 5 guerriers (prix d'achat =  $5 \times 3 = 15$ ) à la fin du combat aura 3 fois plus de butin que son collègue à qui il ne reste plus qu'un seul forgeron (prix d'achat = 5). Donc pour un butin de 80 or, le premier obtiendra 60 or, alors que le second n'obtiendra que 20 or.

Enfin, après le combat, chaque Nécromancien survivant créera deux zombies (s'il y a suffisamment de cadavres).

Il y a quelques particularités qui s'ajoutent à ces règles :

- Chaque Dryade ajoute 5 points à la protection de la première des troupes qui sera choisie pour encaisser les dégâts parmi les attaquants. Ce pouvoir fonctionne à tous les rounds, mais ne protège que la première des troupes qui encaisse.
- Chaque Ogre qui attaque les bâtiments ajoute automatiquement 3 points de dégâts au score total.
- Si le royaume possède des bâtiments protecteurs (Murs, barricades, ...), la moitié, arrondie à l'inférieur, des dégâts infligés aux défenseurs sont d'abord envoyés vers ces bâtiments.

## Un exemple de combat

Kark le pugnace attaque Mili la douce avec quatre guerriers et deux archers. Mili n'a laissé en défense que deux guerriers, mais dispose d'une Barricade et d'une Tour de garde.

### Round 1 : Salve de flèches

Au premier round, sa tour de garde inflige des dégâts aux attaquants : Elle lance 5 D3, obtient un total de 9, qui sont les dégâts qu'elle inflige aux attaquants.

Un premier attaquant est choisi au hasard : Un des guerriers de Kark. Il lance un D3 puisqu'il a 1 point de défense. Il obtient 2, qu'il ajoute à sa résistance de 1, ce qui lui donne un total de protection de 3. Sa protection (3) est inférieure aux dégâts (9), il est donc tué. Sa protection est soustraite aux dégâts, il reste donc  $9 - 3 = 6$  dégâts à répartir. Si une ou plusieurs Dryade avaient été présente(s), elle(s) aurai(en)t tenté de protéger ce guerrier en ajoutant chacune 5 points à sa protection.

Il reste des dégâts à répartir (6), donc un second attaquant est choisi au hasard : Un archer de Kark. Il lance deux D3 (car il a deux points de défense) et obtient 5. Il ajoute sa résistance (1) et obtient donc un total de 6 en protection. Sa protection est égale aux dégâts, il est donc tué. Sa protection est soustraite aux dégâts, il ne reste plus aucun dégât à répartir.

### Round 2 : Attaquants contre défenseurs

Il reste donc 3 guerriers et 1 archer en attaque, contre 2 guerriers en défense.

Les attaquants ont donc un total de 5 points d'attaque : Chaque guerrier en a 1 et l'archer en a 2. Ils lancent donc 5 D3 et obtiennent un score de dégâts de 13.

Les défenseurs ont un total de 2 en attaque, ils lancent donc 2 D3 et obtiennent 4.

Un premier attaquant est choisi au hasard : L'archer. Il lance deux D3 et obtient 4, il ajoute sa résistance (1) et totalise donc 5 points de protection. Sa protection est supérieure aux dégâts, il survit. Sa protection est soustraite aux dégâts, il n'y a donc plus de dégâts à répartir sur les attaquants.

La moitié des dégâts ( $13$  divisé par deux = 6, arrondi à l'inférieur) des attaquants sont dirigés vers les protections : La barricade. Sa résistance (5) est inférieure aux dégâts, elle est donc détruite. Sa protection (5) est soustraite aux dégâts (6), il reste donc 1 dégât.

Il n'y a pas d'autres bâtiments protecteur, ce point de dégât restant est donc renvoyé, avec les 7 autres ( $13$  au total - 6 dirigés vers les bâtiments protecteurs = 7), sur les troupes en défense, qui vont donc subir 8 points de dégâts.

Un des défenseurs est choisi aléatoirement : Un guerrier. Il lance son D3 de défense, obtient 1, qu'il ajoute à sa résistance (1) pour obtenir une protection de 2. Cette protection est inférieure aux dégâts (8), il meurt. Sa protection est soustraite aux dégâts, il reste donc 6 dégâts.

Un autre défenseur est choisi au hasard : Le dernier guerrier. Il lance son D3, obtient 2, qu'il ajoute à sa résistance (1), pour obtenir une protection de 2. Cette protection est inférieure aux dégâts (6), il meurt. Sa protection est soustraite aux dégâts, il reste donc 4 dégâts.

Il n'y a plus de défenseurs, la répartition est donc terminée.

Il y a bien eu des morts durant ce round, nous devrions donc en lancer un autre. Cependant, il n'y a plus de défenseur, donc c'est inutile.

Enfin, les défenseurs ayant été vaincus, l'or restant dans le royaume constitue le butin. Par exemple, disons qu'il restait 2 or.

Les attaquants ont droit à une nouvelle attaque, contre les bâtiments, cela donne un nouveau round.

### Round 3 : Destruction des bâtiments

Les attaquants restant, trois guerriers et un archer, ont un total de 5 points d'attaque, ils lancent donc 5 D3 et obtiennent un score de 11 dégâts.

Un des bâtiments est choisi au hasard. Il s'agit d'une mine. Elle a 5 en résistance, ce qui est inférieur aux dégâts, elle est donc détruite. Sa résistance est soustraite au score de dégâts, il reste donc 6 dégâts à répartir. D'autre part, 5 or sont ajoutés au butin puisque les attaquants viennent de détruire un bâtiment de résistance 5.

Un autre bâtiment est choisi au hasard, il s'agit d'une carrière. Elle a 10 en résistance, ce qui est supérieur aux dégâts, elle n'est donc pas détruite. Sa résistance est soustraite au score de dégâts, il n'y a donc plus de dégâts à répartir.

Les attaquants se répartissent le butin, qui s'élève à 7 or : Les guerriers ayant une valeur de 3, l'archer une valeur de 5, il y a en tout une valeur de  $3 + 3 + 3 + 5 = 14$  dans les attaquants. Chaque attaquant va donc emporter  $7 \text{ or} / 14$  et multiplié par sa valeur. Par exemple un guerrier va ramener  $7 / 14 \times 3 = 1,5$  or chacun.

Ainsi, s'il y avait eu deux seigneurs attaquant, l'un avec 2 guerriers survivants et l'autre avec 1 guerrier et 1 archer survivant, le premier aurait obtenu  $1,5 \times 2 = 3$  or, et l'autre  $1,5 + 2,5 = 4$  or. Cependant, en l'occurrence, il n'y a que Kark qui attaquait, il remporte donc la totalité du butin.

## POINTS ET CLASSEMENT DANS LA PARTIE

Afin de donner une estimation de votre position par rapport aux autres joueurs du continent, un classement est déterminé à chaque tour. Chaque joueur connaît sa place et son score, mais ignore celui des autres. Voici comment sont calculés ces points :

- Chaque bâtiment rapporte un nombre de points égal à son coût en or.
- Chaque troupe rapporte un nombre de points égal à son coût en or.
- Chaque connaissance rapporte un nombre de points égal à son coût en intellect multiplié par trois.
- Chaque autre royaume connu rapporte dix points.
- Chaque rumeur fait perdre dix points.

## VICTOIRE ET DEFAITE

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

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

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

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

## LES ELFES



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

Leur élément : La flore, sous toutes ses formes.

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

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

### Connaissances

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

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Tour de garde	15	Flèches	5	7		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Bibliothèque	20			12		+2
Telhin	50			15	+4	+1
Melanduhin	30	Mysticisme		15		

Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
Caserne									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Archer</b>	5	Flèches	2	2	1			X	X
<b>Cavalier</b>	3	Cheval	2	1	0			X	X
<b>Espion</b>	8								
Temple									
<b>Scribe</b>	4						+1		
<b>Gardien</b>	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
Marché									
<b>Caravane</b>	5								
Telhin									
<b>Fée</b>	1		0	1	0			X	X
<b>Barde</b>	4						+1		
<b>Scout</b>	6	Flèches	3	2	1			X	X
<b>Dryade</b>	5	Exploration	0	0	2			X	
Melanduhin									
<b>Ranger</b>	4		2	2	0			X	X
<b>Centaure</b>	5	Flèches	3	1	1			X	X
<b>Danseur de guerre</b>	5	Exploration	3	2	0			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

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

## LES ORCS



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

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

Leurs Eluros, résultat d'un "raccourci" de plusieurs morceaux d'autres orcs, tombés au combat (ou désignés volontaires), sont les plus puissantes des troupes normales, toutes races confondues.

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

### Connaissances

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

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Tour de garde	15	Flèches	5	7		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Mur	5	Taille		10		
Bibliothèque	20			12		+2
Sacrifices	10			2	+6	-2
Ourte	40			15	+6	
Ka'ban	30	Taille		15		

Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
Caserne									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Archer</b>	5	Flèches	2	2	1			X	X
<b>Espion</b>	8								
Temple									
<b>Scribe</b>	4						+1		
Marché									
<b>Caravane</b>	5								
Ourte									
<b>Gobelin</b>	2		1	0	1			X	X
<b>Shaman</b>	5		1	0	1		+1	X	X
<b>Firmir</b>	6	Groz'Pat	2	3	1			X	X
<b>Eluros</b>	6	Man'Hip	3	2	2			X	X
Ka'ban									
<b>Kastagneur</b>	4		1	2	1			X	X
<b>Fanatique</b>	4	Fanatisme	3	0	1			X	X
<b>Troll</b>	5	Groz'Pat	3	1	2			X	X
<b>Ogre</b>	5	Man'Hip	2	2	2			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

Lorsqu'un Ogre participe aux dégâts sur les bâtiments, il ajoute 3 dégâts supplémentaires.

## LES HUMAINS



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

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

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

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

### Connaissances

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

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Tour de garde	15	Flèches	5	7		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Mur	5	Taille		10		
Moulin	10			3	+2	
Bibliothèque	20			12		+2
Eglise	20			8		+1
Donjon	30	Mysticisme		15		

Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
<b>Caserne</b>									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Archer</b>	5	Flèches	2	2	1			X	X
<b>Cavalier</b>	3	Cheval	2	1	0			X	X
<b>Espion</b>	8								
<b>Temple</b>									
<b>Scribe</b>	4						+1		
<b>Gardien</b>	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
<b>Moine</b>	6	Religion					+2		
<b>Marché</b>									
<b>Caravane</b>	5								
<b>Eglise</b>									
<b>Adeptes</b>	2		1	0	1			X	X
<b>Paladin</b>	5	Religion	2	2	2			X	X
<b>Templier</b>	6	Croisade	1	2	1		+1	X	X
<b>Donjon</b>									
<b>Amazone</b>	2		1	1	0			X	X
<b>Valkyrie</b>	6		2	3	1			X	X
<b>Assassin</b>	5								
<b>Inquisiteur</b>	5	Religion	1	3	2			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

L'assassin peut être envoyé dans un royaume pour tuer quelques troupes.

## LES NAINS



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

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

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

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

### Connaissances

Nom	Coût	Requis
Flèches	10	
Taille	10	
Mysticisme	10	
Métal	15	Taille
Massues	20	Métal
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Tour de garde	15	Flèches	5	7		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Mur	5	Taille		10		
Bibliothèque	20			12		+2
Taverne	10			3	+2	
Piège	3	Taille	1	3		
Forge	50			15	+7	
Atelier	30	Mysticisme		15		

#### Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
<b>Caserne</b>									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Archer</b>	5	Flèches	2	2	1			X	X
<b>Espion</b>	8								
<b>Temple</b>									
<b>Scribe</b>	4						+1		
<b>Gardien</b>	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
<b>Marché</b>									
<b>Caravane</b>	5								
<b>Forge</b>									
<b>Mineur</b>	4		1	0	1	+1		X	X
<b>Forgeron</b>	5		2	2	1			X	X
<b>Maître d'armes</b>	5	Métal	2	1	3			X	X
<b>Chasseur de géants</b>	6	Massues	2	2	3			X	X
<b>Atelier</b>									
<b>Baliste</b>	4		2	0	3			X	X
<b>Ingénieur</b>	5								
<b>Catapulte</b>	5	Métal	3	0	4			X	X
<b>Arbalétrier</b>	4	Flèches	2	1	2			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

L'ingénieur peut être envoyé dans un royaume pour détruire un bâtiment.

## LES MORT-VIVANTS



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

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

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

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

### Connaissances

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

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Tour de garde	15	Flèches	5	7		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Bibliothèque	20			12		+2
Cimetière	30			10		+1
Manoir	30	Mysticisme		15		
Tour sombre	5			3		+1

### Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
Caserne									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Archer</b>	5	Flèches	2	2	1			X	X
<b>Espion</b>	8								
Temple									
<b>Scribe</b>	4						+1		
<b>Gardien</b>	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
Marché									
<b>Caravane</b>	5								
Cimetière									
<b>Squelette</b>	2		1	0	1			X	X
<b>Goule</b>	3		2	0	1			X	X
<b>Zombie</b>	3	Vampirisme	2	1	0			X	X
<b>Harpie</b>	5	Terreur	4	3	0			X	
Manoir									
<b>Disciple</b>	5		1	1	0		+1	X	X
<b>Vampire</b>	5	Vampirisme	3	2	0			X	X
<b>Nécromancien</b>	5	Terreur	1	0	1			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

Pour chaque nécromancien survivant à un combat, deux zombies seront ajoutés à vos troupes.

## LES NELRKS



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

Ils mènent une vie de saltimbanque, vivent dans des tentes ou des abris de fortune.

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

Rapide à appréhender, pas de troupe d'élite mais des corsaires redoutables, pas de Tour de garde mais disposant du meilleur bâtiment de production d'or, c'est une race simple mais efficace.

### Connaissances

Nom	Coût	Requis
Cheval	5	
Taille	10	
Mysticisme	10	
Runes	10	Taille
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

### Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Mur	5	Taille		10		
Bibliothèque	20			12		+2
Nid	30			10	+3	
Campement	30	Taille		15		
Extracteur	6	Taille		2	+2	

Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

**Troupes**

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
<b>Caserne</b>									
<b>Guerrier</b>	3		1	1	1			X	X
<b>Cavalier</b>	3	Cheval	2	1	0			X	X
<b>Espion</b>	8								
<b>Temple</b>									
<b>Scribe</b>	4						+1		
<b>Gardien</b>	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
<b>Marché</b>									
<b>Caravane</b>	5								
<b>Nid</b>									
<b>Salamandre</b>	2		1	0	1			X	X
<b>Homme-serpent</b>	4		2	0	3			X	X
<b>Homme-lézard</b>	4	Taille	2	2	0			X	X
<b>Chevaucheur</b>	4	Runes	3	1	0			X	X
<b>Campement</b>									
<b>Corsaire</b>	4		3	3	0	-1		X	X
<b>Pillard</b>	1		0	0	1			X	X
<b>Rôdeur</b>	5								
<b>Bateleur</b>	4	Runes	1	1	0			X	X
<b>Invoquées</b>									
<b>Pantin</b>	0		1	0	4			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

Le Rôdeur peut être envoyé pour voler un autre royaume.

Les Pillards comptent comme ayant un coût de 4 lors du calcul de la répartition du pillage.

Les Bateleurs invoquent automatiquement un pantin avec eux dès qu'ils sont entraînés.

## LES PRIMOTAURES



Les primotaures étaient la première race vivante sur les terres de Daifen et de Myrilla, les évolutions de cette espèce ont données naissance à tous les animaux et autres races présentes aujourd'hui.

Revenus depuis peu de la planète Myrilla, où ils s'étaient exilés. Leur civilisation semble la plus avancée.

Ils sont tous d'apparence animale, souvent un mélange de plusieurs espèces, mais toujours humanoïdes.

Organisés en castes, ils maîtrisent la force et le savoir. Leurs bâtiments semblent vivre et se défendre seuls contre les intrus. Ils sont généreux et altruistes.

Leur élément : La faune, avec laquelle ils peuvent naturellement communiquer, et l'air, qu'ils maîtrisent.

Certainement la race la plus difficile à maîtriser. Un début toujours très difficile avec peu de troupes et bâtiments constructibles, et un système de connaissances complexe, mais plus le temps passe et plus leur puissance s'installe.

Laisser des primotaures se préparer signifie trouver ensuite un royaume imprenable, car tous les bâtiments se défendent, disposant des meilleures troupes de protection, et subir ensuite un assaut d'une véritable marée vivante, de Koalas, Loups et Lions.

**Important** : Par la difficulté des débuts de partie et la nécessité de bien gérer les rapports diplomatiques avec les autres joueurs, **cette race est déconseillée aux débutants.**

### Connaissances

Nom	Coût	Requis
Taille	10	
Mysticisme	10	
Runes	10	Taille
Fumées Ignées	10	
Fumées Oniriques	10	
Fumées Brunes	20	Fumées Ignées
Fumées Pourpres	20	Fumées Oniriques
Poulies	30	
Architecture	30	Poulies

Poulies et Architecture permettent de construire un bâtiment supplémentaire par tour.

## Bâtiments

Nom	Coût	Requis	Attaque	Resistance	Gain or	Gain intellect
Mine	20			5	+5	
Carrière	35			10	+10	
Barricades	5			5		
Marché	10			5	+3	-1
Tour de guet	10			5		
Caserne	30			10		
Temple	30			12		+1
Mur	5	Taille		10		
Bibliothèque	20			12		+2
Tour d'ivoire	20		1	10		+2
Salle ancestrale	20		1	5	+5	
Tour des tempêtes	35	Fumées Oniriques	2	10	+10	
Salle des spirales	30	Fumées Ignées	3	15		
Salle des runes	30	Runes	3	15		

Cas particuliers :

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

Les bâtiments avec une valeur d'attaque (Att) enverront des salves de flèches contre les assaillants, avant qu'ils n'aient pu atteindre vos enceintes. Consulter les règles de combat pour plus de détails à ce sujet.

Les tours de guet permettront d'intercepter les troupes adverses qui tenteraient d'espionner, voler, saboter ou assassiner dans votre royaume.

## Troupes

Nom	Coût	Requis	Att	Def	Res	Or	Intellect	Offensive	Défensive
Caserne									
Guerrier	3		1	1	1			X	X
Espion	8								
Temple									
Scribe	4						+1		
Gardien	5	Mysticisme	1	3	1			X	X
Marché									
Caravane	5								
Salle des spirales									
Tirailleur	2		1	0	3				X
Cornu	3	Taille	2	1	1				X
Grand cornu	4	Runes	4	1	0				X
Arpenteur	4	Fumées Pourpres	2	2	0			X	X
Salle des runes									
Koala	0		0	0	1			X	X
Aigle	5								
Druide	5		0	2	0			X	X
Guide	7	Fumées Brunnes	0	2	0			X	X
Invoquées									
Loup	0		1	0	1			X	X
Lion	0		2	0	1			X	X

Cas particuliers :

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

L'espion possède des compétences spéciales : Explorer, Espionner, Contre-espionner, Voler, Saboter, Assassiner, Indiquer et Donner.

Les caravanes ne servent qu'à établir des routes commerciales avec les autres royaumes : Donnez-les à un autre joueur et ce voyage lui rapportera 3 or supplémentaires. De plus, s'il ne connaît pas encore votre royaume, ceci l'ajoutera à ses royaumes connus.

L'aigle possède des compétences spéciales : Contre-espionner, Espionner et Donner.

Chaque tour, chaque druide invoque un loup et chaque guide invoque un lion.

## AUTRES AIDES

Le site regorge de nombreuses autres informations, notamment :

- La charte du joueur, que toute personne inscrite s'engage à respecter
- Un guide pour débiter sur Daifen
- F.A.Q. contenant sans doute les questions que vous vous posez, ainsi que les réponses qui vont avec
- La liste des abréviations utilisées dans le jeu
- Un récapitulatif des compétences des troupes

Et beaucoup d'autres encore... N'hésitez pas à les consulter.

## CONTACTS

Si vous avez des questions sur les règles du jeu ou si vous rencontrez un problème technique, vous pouvez contacter la hotline, par le formulaire présent sur le site.

Si vous souhaitez consulter, modifier ou supprimer les données vous concernant, vous pouvez faire appel à Findel : [admin@daifen.com](mailto:admin@daifen.com)

## REMERCIEMENTS

De nombreuses personnes ont permis la réalisation et/ou la vie du jeu, notamment :

**Illustrations** : Manumilitari, Faerandel, Morrdred, Lili la sauvage.

**Descriptions de troupes** : Manumilitari, Faerandel, Morrdred, Bart Abba, A'ort, Bharbe

**Concept Nelrk** : Manumilitari, Lili la sauvage, Uhmak, Père Tuck

**Relecture et corrections** : Faerandel

**Admins occasionnels** : Akira, Juan

**Hotline** : Aerendil, Aliënor, Anna-Belle, Consul Celimbrimbor, Ektelioth, Falxo Feronas, Fanfan, Faerandel, Magnus Von Wasmeier, Père Tuck, Reinmar der Minnesänger, Rek'Laken Furiosodemonis, Ristournel, Uhmak, Xüne Syphonn

**Consommation gargantuesque de boissons et de noisettes** : Skippy

**Pour les nombreux « évènements »** : Grulll

**Le reste** : Le clone

Merci enfin à tous les joueurs qui s'investissent : Ceux qui animent les IRLs, le Parchemin, le Pigeon Déchainé, le Faux Rhum, la Taverne et les parties. Ce sont eux les véritables moteurs du jeu.