

Dwarf King's Hold (traduit par Fatmax)

Les nains : 2 brises-bouclier (marteau à deux mains) et 5 guerriers nains.

Les squelettes : Les revenants (casque à plume), les guerriers squelette (les autres).

Préparation du jeu : Choisir un scénario- Poser les tuiles correspondantes- Les joueurs prennent leur set de pions – Piocher le nombre de pions indiqué par le scénario – Changer éventuellement sa première main de pions – Lire les spécificités du scénario – Vous pouvez commencer la partie !

TOUR DE JEU :

Le nain joue toujours en premier.

1/ Dépenser un pion pour activer un ou plusieurs personnage.

Dépensez d'abord un pion pour actionner vos personnages.

2/ Faire une ou plusieurs action de « suivi » (nains uniquement) :

Les pions « suivi » permettent de rejouer un personnage déjà activé, vous pouvez dépenser autant de pions suivis que souhaités.

3/ Jetez les pions non désirés (nains seulement)

4/ Produisez des guerriers squelettes à partir des fosses aux âmes. (Nécromancien uniquement)

5/ Utilisez la capacité du « Sinistre regard fixe » (nécromancien uniquement)

6/ Refaites le plein de pions à hauteur du max autorisé par le scénario.

Le nécromancien n'en reprend qu'un.

LES ACTIONS :

Chaque point d'action permet à une figurine de bouger et se battre.

Mouvement : Une figurine peut bouger d'autant de cases quelle a de points de mouvements dans les huit directions. (règles de blocage schéma P.5). Le personnage doit s'arrêter s'il arrive dans une case adjacente à un adversaire.

Orientation de la figurine : Les trois cases devant la figurine et les deux des côtés sont considérés comme visibles, les trois cases derrière sont hors de vue de la figurine (p.4 du livret). L'orientation peut être changé lors du déplacement de la figurine sans surcoût. La figurine ne peut frapper que dans les cases adjacentes qui lui sont visibles.

Attaque : Quand il est activé, un personnage peut attaquer un adversaire adjacent visible. un combat se fait toujours entre un personnage et un ou plusieurs personnages. Chaque personnages a un nombre de dés à jeter qui peut être réduit de un si le personnage est en sous-nombre, blessé, attaqué par derrière ou attaqué par une « attaque gratuite » (malus cumulatifs).

NB : Chaque personnage jette au minimum 2 dés, tout malus devant réduire en dessous de 2 dés est déduis de la valeur d'armure. La valeur d'armure ne peut être inférieure à 1.

Résoudre l'attaque : Défenseur et attaquant jettent tous leurs dés, les dés de l'attaquant et du défenseur sont mis par paires, en mettant par ordre décroissant les dés de l'attaquant en face des dés du défenseur. Si les dés sans autre dés en face d'eux comptent comme ayant un dé en face de valeur 1. Pour chaque dé où l'attaquant est supérieur, comparez la valeur de ce dé avec la valeur d'armure du défenseur, si le dé est plus haut, il cause un point de dommage.

Ancient evil stalks the Dwarf realm

Against all odds, surviving by John Thomson

manic

Personnage	1 dommage	2 dommage	3 dommage
Nain	Blessé	Mort	Mort
Nain blessé	Mort	Mort	Mort
Mastiff	Blessé	Mort	Mort
Mastiff blessé	Mort	Mort	Mort
Squelette	Pas d'effet	Pile d'os	Mort
Chien squelette	Mort	Mort	Mort

Quand plusieurs combattants sont de chaque camps dans un combat, il faut séparer ceux-ci.

Fuir : Un personnage adjacent à un adversaire peut tenter de fuir. Il faut que la case où il va ne soit pas adjacente à un autre adversaire. Lors d'un tel mouvement, l'adversaire a droit à une attaque gratuite avant que le personnage quitte la case.

POUVOIRS DU NECROMANCIEN :

Pile d'os : Le nécromancien pour un point d'action peut ressusciter une pile d'os en un guerrier squelette. Si vous ressusciter dans une case adjacente à un adversaire, cet adversaire a droit à une attaque gratuite contre vous.

Fosse aux âmes : Ils produisent gratuitement un guerrier squelette à la fin du tour du nécromancien. Il ne doit rien y avoir sur la case pour que le squelette apparaisse. Jetez ensuite un dé, pour un résultat de 1 ou 2, la fosse aux âmes est retirée.

Sinistre Regard Fixe : (nombre d'utilisations limitées par le scénario). Il donne droit à une action gratuite pour un personnage ou une attaque gratuite sur un adversaire avec tous les personnages en position pour le faire ou tous les personnages non adjacent à l'adversaire peuvent bouger d'une case ou refaire le plein de pions au maximum autorisé par le scénario.

Les valeurs :

Type	Mouvement	Dés	Armure	Règles spéciales
Guerrier Squelette	4	2	2	
Revenant	4	3	3	
Chien squelette	6	2	1	
Guerrier nain	6	4	3	Enfant de pierre, Coup de bouclier
Brise-bouclier	6	4	3	Enfant de pierre, Temps du marteau
Mastiff	4	2	1	Enfant de pierre, Collectionneur d'os

Règles spéciales :

Enfant de pierre : Quand le scénario permet d'utiliser la capacité fils de pierre (son of stones), vous pouvez démarrer le scénario avec une partie de vos nains cachés (mastiff inclus). Il y a deux pions marqués A et B pour représenter ces personnages cachés, pour chaque pion utilisé vous aurez droit à deux pions « fake ». Pour les révéler, le joueur nécromancien doit combattre le compteur qui dispose de trois dés. (Plus de détails P.12)

Coup de bouclier : au lieu d'attaquer, un nain peut pousser un adversaire d'une case en arrière, il choisit une des trois cases dans le dos de l'adversaire.

Temps du marteau : Durant un combat, il enlève 2 à l'armure de son adversaire (minimum de 1)

Collectionneur d'Os : Une pile d'Os ne peut être ressuscitée si elle est adjacente au Mastiff. La fosse d'âme n'est pas affectée.

Ancient evil stalks the Dwarven realm

A game of chess and cunning by John Thomson

maelk