

---

# *Dragons of Glory*

---

---

## *Règles du jeu*

---

Introduction	2
A. Pour commencer	2
B. Les pièces du jeu	2
C. Jouer un tour de bataille	2
Règle 1 : Remplacements	3
Règle 2 : Événements stratégiques	3
Règle 3 : Activation	3
Règle 4 : Déplacement des flottes	4
Règle 5 : Déplacement de troupes terrestres	5
Règle 6 : Déplacement des créatures volantes	5
Règle 7 : Combat terrestre et aérien	6
Règle 8 : Combat entre flottes	7
Règle 9 : Conquête	8
Règle 10 : Armées spéciales	8
Erratas	9

## Introduction

"Dragons of Glory" est un jeu de plateau permettant à deux joueurs ou plus de recréer les conflits qui ont fait rage sur la surface de Krynn pendant la Guerre de la Lance. Un joueur contrôle les forces des Seigneurs Dragons et tente de soumettre les nations de Krynn. L'autre joueur contrôle les forces de la Pierre Blanche et tente d'arrêter les armées grouillantes de son adversaire. De nombreuses nations neutres sont amenées à participer à la guerre en tant qu'alliées d'un camp ou de l'autre. Si plus de deux personnes jouent, divisez-les en deux équipes et faites jouer les armées adverses par équipe.

\*\*\*

## A. Pour commencer

"Dragons of Glory" propose plusieurs scénarios qui mettent en lumière certaines des différentes campagnes de la Guerre de la Lance. Ceux-ci sont présentés après ces règles. En outre, le jeu de campagne permet aux joueurs de recréer le déroulement complet de la guerre.

Les joueurs doivent d'abord se diviser en deux équipes : le camp des Seigneurs Dragon (*Highlord* - HL) et celui de la Pierre Blanche (*Whitestone* - WS). Ensuite, ils choisissent un scénario dans le livre des scénarios. Si c'est la première fois que vous jouez à ce jeu, il est préférable de choisir l'un des scénarios les plus courts. Les joueurs expérimentés sont capables de jouer la campagne entière en 6 à 8 heures environ.

Le joueur HL peut maintenant placer le marqueur de Temple Noir (*Dark Temple*) dans une forteresse ou une ville fortifiée (le joueur HL n'est pas obligé de placer le Temple au début de la partie, il peut vouloir attendre que ses forces capturent un hexagone plus avantageux). C'est l'endroit où ses armées draconiennes entrent sur la carte pendant la partie.

Les règles du scénario expliquent quelles armées commencent la partie sur la carte et où elles sont placées. Les autres armées et les marqueurs sont placés sur la piste des tours. Vous avez besoin d'une tasse ou d'un récipient opaque dans lequel les pions d'Événement Stratégique sont tirés au cours de la partie.

Placez le marqueur de Tour sur la Piste des Tours, située sur la carte. Le marqueur de Tour doit commencer au premier Tour du scénario, indiqué dans la description du scénario (tous les scénarios ne commencent pas au premier Tour).

\*\*\*

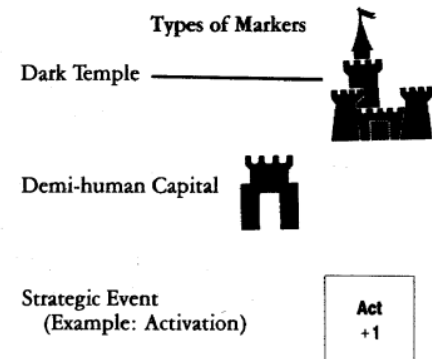
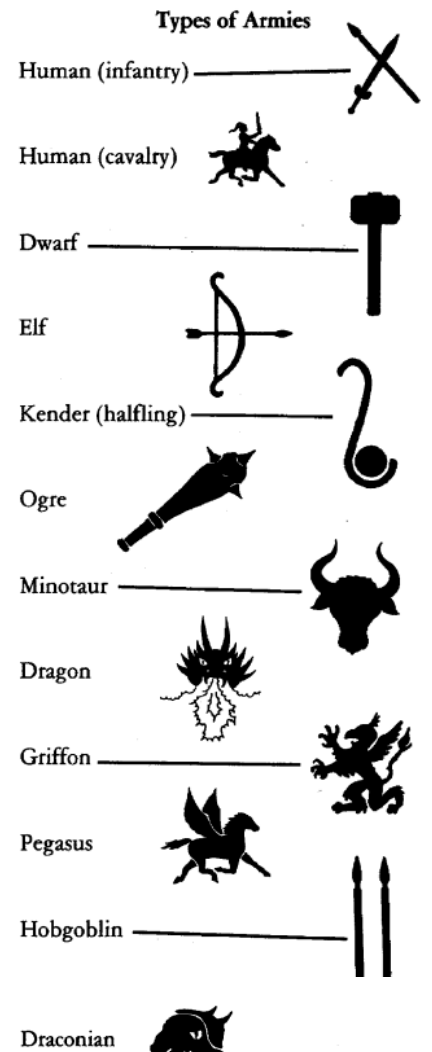
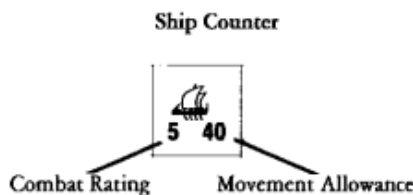
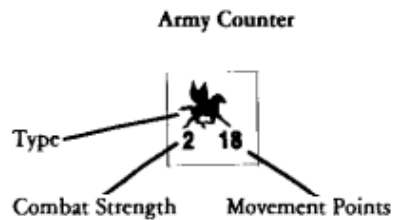
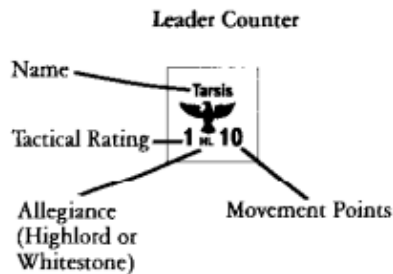
## B. Les pions du jeu

Pour jouer à "Dragons of Glory", vous avez besoin de la carte et des pions (pièces de jeu en carton) de ce module, ainsi que des règles. Vous avez également besoin de quelques dés : des dés à 10 faces (d10), à 4 faces (d4) et à 6 faces (d6).

La carte représente le continent d'Ansalon, où se sont déroulées la plupart des campagnes importantes de la Guerre de la Lance. Disposez les deux cartes de manière à ce qu'elles correspondent au centre. Notez que chaque carte comporte une grille d'hexagones, ou hexs, imprimée sur la carte. Comme dans les autres productions DRAGONLANCE®, cette grille d'hexs est conçue pour aider les joueurs à réguler leurs déplacements sur la carte. Contrairement aux autres productions DL, dans lesquels vous déplacez un groupe de personnages joueurs (PJ) ou des PNJ, vous déplacez des armées entières dans "Dragons of Glory".

Les pions du jeu représentent les armées d'humains, d'elfes, de draconiens, de dragons et d'autres créatures qui ont combattu dans cette guerre. De plus, certains pions représentent des chefs importants comme Laurana et Verminaard. Quelques-uns des pions sont des marqueurs utilisés pour enregistrer des informations.

Les schémas suivants expliquent la signification des chiffres trouvés sur chaque type de pion.



\*\*\*

## C. Jouer un Tour de Bataille

"Dragons of Glory" se joue en Tours de Bataille. Le nombre exact de Tours dans

chaque partie est déterminé par le scénario que vous avez choisi. Chaque Tour correspond à environ deux mois, bien que les Tours d'hiver représentent quatre mois, en raison des mouvements et des combats plus limités durant cette saison.

Chaque Tour doit suivre ces huit étapes, dans l'ordre :

## ÉTAPE 1 : REMPLACEMENTS

Le joueur HL place un pion draconien dans l'hex où il a placé le marqueur Dark Temple. Ensuite, chaque joueur détermine le nombre d'armées de remplacement qu'il peut ajouter à partir des armées qui ont été précédemment éliminées, et place chaque armée dans l'une des forteresses ou des villes fortifiées de son pays.

## ÉTAPE 2 : ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE

Lors des Tours impairs, le joueur HL tire un pion de la tasse des Événements Stratégiques, et l'Événement indiqué sur le pion se produit. Lors des Tours pairs, le joueur WS tire un pion.

## ÉTAPE 3 : ACTIVATION

En commençant par le joueur qui vient de tirer le pion Événement Stratégique, chaque joueur peut tenter d'activer une nation neutre de son choix en lançant 1d10.

## ÉTAPE 4 : INITIATIVE

Chaque joueur lance 1d4 pour savoir qui a l'initiative. Le joueur avec le jet le plus élevé gagne. Les égalités vont au joueur qui avait l'initiative au Tour précédent. Le joueur qui a l'initiative déclare quel camp effectue les étapes 5 et 6 en premier.

## ÉTAPE 5 : MOUVEMENT

Un joueur déplace toutes ses flottes, puis toutes ses armées aériennes et terrestres, selon les règles de mouvement.

## ÉTAPE 6 : COMBAT

Le joueur qui vient de se déplacer peut maintenant effectuer toutes les attaques aériennes, terrestres et navales qu'il souhaite, dans le respect des règles de combat.

## ÉTAPE 7 : DEUXIÈME MOUVEMENT ET COMBAT

Le joueur qui ne s'est pas encore déplacé effectue maintenant les étapes 5 et 6 dans l'ordre.

## ÉTAPE 8 : MARQUEUR DE TOUR

Déplacez le marqueur de tour d'un Tour et commencez un nouveau Tour.

\*\*\*

## Règle 1 : Remplacements

Toutes les activités de remplacement sont effectuées pendant l'étape 1 de chaque tour.

Les armées peuvent être éliminées par le combat. Chaque joueur doit désigner un espace de table vide comme Réserve de Remplacement, et y placer ses pions d'armée lorsqu'il les retire de la carte. Au début de chaque Tour, le joueur regarde les pions de la Réserve de Remplacement pour voir si des remplacements lui sont dus.

Pour deux armées de la même combinaison de couleurs (nationalité) dans sa Réserve de Remplacement, le joueur peut immédiatement remettre une de ces armées en jeu. Dans le même temps, l'autre armée est retirée de la Réserve de Remplacement et mise de côté ; elle est désormais définitivement hors-jeu.

En outre, si deux armées réduites de la même nationalité sont empilées ensemble dans un hex pendant l'étape de remplacement, l'une de ces armées peut être placée dans la Réserve de Remplacement, et l'autre reconstruite à pleine puissance. L'armée placée dans la Réserve peut immédiatement être utilisée pour des remplacements supplémentaires.

Une armée qui revient en jeu doit être placée dans n'importe quel hex de ville ou de forteresse de son pays. L'armée ne peut pas être placée dans un hex où se trouvent des armées ennemies.

Les dragons, griffons, pégases et flottes ne peuvent jamais être remplacés ou reconstruits à pleine puissance. Si des armées de ces types sont perdues, elles sont définitivement éliminées du jeu.

\*\*\*

## Règle 2 : Événements stratégiques

La plupart des événements qui se produisent à la suite des actions des PJ pendant une campagne DRAGONLANCE® ont un effet sur le cours de la guerre. Ces événements se produisent de manière aléatoire dans "Dragons of Glory".

Les règles du scénario vous indiquent de placer certains pions d'Événement Stratégique dans une tasse à café, ou un autre récipient, avant le début de la partie. À certains moments de la partie, les règles du scénario peuvent vous demander d'ajouter des pions Événement Stratégique dans la tasse.

Les pions Événement Stratégique ont E1, E10, ou E20 imprimé sur leur dos. Le numéro indique le tour auquel le pion est placé dans la

tasse d'Événement Stratégique. Tous les pions E10, par exemple, sont ajoutés à la tasse au Tour 10 (avant qu'un pion ne soit tiré).

Pendant l'étape 2 de chaque tour, un joueur tire un pion de la tasse pour voir quel est l'Événement Stratégique de ce tour. Lors des Tours impairs, le joueur HL tire le pion ; lors des Tours pairs, le joueur WS tire le pion. Le joueur qui tire le pion le lit et le montre à son adversaire. Parfois le pion bénéficiera à la personne qui l'a tiré, d'autres fois il bénéficiera à un camp particulier, quel que soit le joueur qui l'a tiré de la tasse.

Les pions tirés ne sont jamais remis dans le gobelet. Certains pions d'Événement Stratégique sont placés sur la carte (voir les explications sur les Événements Stratégiques, à la suite de ces règles). Tous les autres sont mis de côté, hors-jeu, après avoir été tirés.

Les Événements Stratégiques sont énumérés à la suite de ces règles. Regardez-les si vous le souhaitez, mais n'essayez pas d'apprendre les règles de chaque Événement Stratégique avant qu'il ne soit tiré. Cela rendra l'apprentissage du jeu beaucoup plus facile.

\*\*\*

## Règle 3 : Activation

Pendant l'étape d'activation de chaque tour, chaque joueur peut choisir une nation neutre et tenter de l'activer en tant qu'alliée en lançant 1d10. Le joueur qui a tiré le pion Événement Stratégique de ce Tour lance le dé en premier.

Le nombre qu'un joueur doit obtenir pour activer une nation neutre dépend de la nation neutre et du joueur (WS ou HL) qui effectue le jet. La Table d'Activation ci-dessous indique la Valeur d'Activation de chaque neutre, en fonction du joueur qui effectue le jet. Un jet d'Activation sur 1d10 inférieur ou égal à la Valeur d'Activation de la nation fait que la nation neutre entre en guerre du côté du joueur qui l'a activée. Un jet d'Activation supérieur à la valeur d'Activation n'a aucun effet.

Le jet d'Activation peut être modifié par un Événement Stratégique ou par une invasion.

**TABLE D'ACTIVATION**

Nation	Whitestone	Highlord
Blode	-2	7
Caergoth*	3	-2
Goodlund	5	-2
Gunthar*	4	-3
Hylo	4	-2
Kaolyn	4	1
Kern	-2	7
Khur	3	6
Kothas	1	7
Lemish	1	5
Maelstrom	4	4
Mithas	1	7
Nordmar	3	3
N. Ergoth*	3	-2
Palanthus	5	-1
Qualinesti	6	-2
Sanction	0	6
Silvanesti	5	-2
Solanthus*	3	-2
Tarsis	5	2
Thorbardin	3	3
Throtyl	-2	7
Vingaard	5	3
Zhakar	5	3

\* Ce sont les armées des Chevaliers de Solamnia. Le facteur d'Activation de ces nations (pour le joueur WS uniquement) est augmenté de 1 pour chaque nation conquise par le joueur HL ou alliée avec lui. De plus, dès que la première de ces nations est activée, le joueur WS place les trois armées de Chevaliers de la Tour dans la Tour du Grand Clerc (**High Clerish Tower**) et les contrôle comme ses armées.

### Effets de l'activation

Dès qu'une nation est activée, le joueur qui l'a gagnée comme alliée place les armées de cette nation sur la carte, à l'intérieur des frontières du pays.

### Activation par Invasion

Les nations neutres sont également impliquées dans la guerre si les forces de l'un ou l'autre des joueurs entrent dans un hex du territoire de cette nation. Ceci ne s'applique

pas aux flottes naviguant le long des côtes d'une nation neutre, mais s'applique aux créatures survolant les hexs de cette nation.

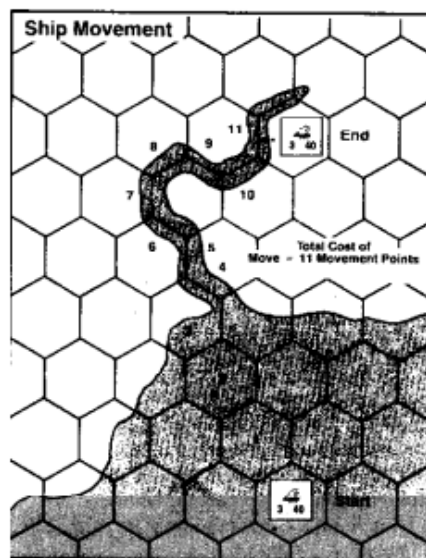
Dès qu'une armée entre dans un hex d'une nation neutre, tout mouvement cesse et l'Activation de la nation neutre est résolue. En commençant par le joueur qui n'a pas envahi la nation, les joueurs effectuent alternativement des jets d'Activation jusqu'à ce que la nation neutre soit activée pour un camp ou l'autre. Le joueur qui n'a pas envahi la nation bénéficie d'un +2 à la Valeur d'Activation pour ce jet.

**Exemple :** Un pion dragon rouge HL entre dans un hex de Fielder, qui est actuellement neutre. Le joueur HL arrête temporairement son mouvement, et le joueur WS lance 1d10 pour activer Fielder. Il a normalement besoin d'un 5, qui est modifié en 7 parce que le joueur HL a envahi. Le joueur WS obtient un 8, donc le joueur HL lance maintenant le dé. Il a besoin d'un 3, mais obtient un 5, donc le joueur WS obtient un autre jet. Cette fois, le joueur WS obtient un 6, ce qui active Fielder. Le joueur WS place alors toutes les forces de Fielder sur la carte avant que le joueur HL ne reprenne son mouvement.

\*\*\*

### Règle 4 : Déplacement des flottes

La capacité de mouvement d'un pion flotte est égale au nombre d'hexs que la flotte peut parcourir pendant l'étape 5 d'un tour en pleine mer (ou dans des hexs côtiers). Les flottes peuvent également remonter les grands fleuves. Cependant, lorsqu'elle se déplace sur un fleuve, la flotte compte les côtés d'hex déplacés, et non les hexs entrés. Le diagramme ci-dessous montre comment compter le mouvement d'une flotte.



Une flotte ne peut pas entrer dans un hex ou un côté d'hex contenant une flotte ennemie.

Une flotte ne peut pas entrer dans un hex (ou un côté d'hex) contenant une armée ennemie.

Une armée peut entrer dans un hex contenant une flotte ennemie. La flotte n'est pas détruite, mais est déplacée vers l'hex (ou le côté d'hex) le plus proche qui ne contient pas d'armée ennemie.

Un joueur peut empiler un nombre quelconque de ses flottes dans un hex de pleine mer ou de côte. Seuls deux flottes peuvent être empilées dans un côté d'hex de rivière.

### Transport des armées terrestres

Chaque flotte peut transporter une armée terrestre et un nombre quelconque de chefs lorsqu'elle se déplace. La flotte doit récupérer l'armée terrestre dans un port à n'importe quel moment de son déplacement, et peut la transporter aussi longtemps que le joueur le souhaite.

L'armée terrestre peut être à bord de la flotte (en mer) lorsque la flotte termine son mouvement, et peut rester à bord de la flotte pour un nombre illimité de Tours. L'armée terrestre peut être déposée dans un port, et la flotte peut continuer son mouvement si elle n'a pas utilisé sa capacité de mouvement.

Alternativement, l'armée terrestre peut être déposée dans n'importe quel hex côtier, mais la flotte ne peut pas se déplacer plus loin pendant ce Tour.

Une armée terrestre ne peut pas se déplacer par elle-même pendant un Tour où elle est transportée par une flotte.

Une flotte qui se trouve dans un côté d'hex de rivière agit comme un pont à travers la rivière pour les armées amies pendant les Tours où elle ne se déplace pas.

Si une flotte avec une armée terrestre à bord est coulée, l'armée terrestre est retirée de la carte et placée dans la Réserve de Remplacement. Si la flotte est endommagée, l'armée terrestre ne subit aucun effet.

Les armées terrestres à bord d'une flotte pendant l'étape de combat n'ont aucun effet sur le combat entre flottes ou le combat terrestre.

### Le Maelström

Le Maelström est une région mystérieuse de mers déchaînées et de vents tourbillonnants. Le destin d'une flotte qui y navigue est incertain.

Un joueur peut déplacer sa flotte dans le Maelström en entrant dans n'importe quel hex adjacent. Dès que la flotte entre, le joueur lance 1d10 pour voir ce qui se passe, avec les résultats suivants :

- 1 la flotte coule immédiatement.
- 2-5 la flotte reste dans le Maelström pour le reste du Tour.
- 6-8 la flotte sort immédiatement du Maelström dans un hex de mer adjacent au Maelström choisi par le joueur adverse.
- 9-0 la flotte sort immédiatement du Maelström dans n'importe quel hex de mer adjacent choisi par le joueur qui déplace la flotte.

Si une flotte passe le reste d'un Tour dans le Maelström, le joueur qui la possède doit effectuer un jet sur cette table au début de l'étape 5 du Tour suivant. Il est tout à fait possible pour une flotte d'être prise dans le Maelström pendant de nombreux Tours.

Si une flotte se trouve dans un hex adjacent au Maelström, et qu'une ou plusieurs flottes ennemies se déplacent à côté de lui, la flotte peut entrer dans le Maelström au lieu de laisser les flottes ennemies attaquer. Le dé est jeté immédiatement pour déterminer l'effet du Maelström. Les flottes ennemies peuvent alors continuer leur mouvement normalement. une flotte qui ne se déplace pas ne peut tenter de s'échapper dans le Maelström qu'une fois par Tour.

\*\*\*

## Règle 5 : Déplacement des armées terrestres

Les armées terrestres peuvent se déplacer à travers des hexs terrestres et côtiers, jusqu'à un nombre maximum d'hexs égal aux Points de Mouvement (PM) du pion. Dans la plupart des cas, il faut 1 Point de Mouvement pour déplacer une armée d'un hex. Dans certains cas, le terrain augmente le coût pour entrer dans un hex.

Les armées ne sont pas obligées de se déplacer sauf si le joueur le souhaite. Elles ne sont pas obligées d'utiliser tous leurs Points de Mouvement si elles se déplacent.

### **Effets du terrain**

Les coûts supplémentaires pour se déplacer dans ou à travers certains types de terrain sont listés ci-dessous. Toutes les armées terrestres, sauf celles qui bénéficient d'exceptions raciales, doivent payer ces coûts. Les armées bénéficiant d'exceptions raciales sont listées immédiatement après.

Entrer dans :

- un hex de FORÊT coûte 2 PM ;
- un hex traversant une RIVIÈRE coûte 2 PM.

Les armées terrestres ne peuvent pas entrer dans :

- les hexs de MER
- les hexs de DÉSERT
- les hexs de MARAIS

Les armées terrestres ne peuvent pas traverser :

- les côtés d'hex de MONTAGNE
- les côtés d'hex de RIVIÈRE PROFONDE

Aucune armée terrestre ou flotte ne peut entrer dans des hexs de marais (les armées aériennes peuvent les survoler).

Aucune armée, quel que soit son type, ne peut entrer dans des hexs de désert (les armées aériennes ne peuvent pas les survoler).

### **Capacités raciales de mouvement**

Certaines armées terrestres peuvent se déplacer plus facilement sur certains types de terrain.

Les ELFES et les KENDERS peuvent entrer dans des hexs de FORÊT pour un coût de 1 Point de Mouvement.

Les NAINS et les OGRES peuvent traverser des côtés d'hex de MONTAGNE pour un coût de 1 Point de Mouvement supplémentaire, en plus du coût pour entrer dans l'hex au-delà du côté d'hex de montagne.

### **Empilement de plus d'une armée dans un hex**

Les limites suivantes s'appliquent au nombre d'armées qui peuvent occuper un hex en même temps.

- Jusqu'à 2 ARMÉES TERRESTRES peuvent occuper un hex, sauf dans une ville fortifiée.
- Jusqu'à 3 ARMÉES TERRESTRES peuvent occuper un hex de VILLE FORTIFIÉE.
- Les armées KENDER ne peuvent pas s'empiler dans un hex avec un autre type d'armée.
- Jusqu'à 2 ARMÉES AÉRIENNES peuvent occuper n'importe quel hex.
- Un nombre illimité de pions CHEF et flotte peuvent occuper un hex.

Tous ces totaux sont cumulatifs, donc deux armées terrestres, deux aériennes, et un nombre illimité de chefs peuvent occuper un seul hex. Si c'est un hex côtier, un nombre illimité de flottes peut également s'y trouver.

Les armées ne peuvent jamais occuper un hex contenant des armées ennemies.

### **Effets des armées ennemies**

Une armée terrestre doit cesser de se déplacer lorsqu'elle entre dans un hex adjacent à une armée ennemie, sauf si l'armée en mouvement est une armée de cavalerie ou un chef. Les armées ne sont jamais considérées comme adjacentes si elles sont séparées par un

côté d'hex de montagne ou de rivière profonde (même si l'armée ennemie peut se déplacer à travers des côtés d'hex de montagne).

Seules les armées marquées du symbole de la cavalerie sont des armées de cavalerie ; les armées montées sur des griffons ou des pégases ne sont pas de la cavalerie.

Une armée terrestre qui commence l'étape 5 adjacente à une armée terrestre ennemie ne peut pas se déplacer sauf si son premier mouvement la place dans un hex qui n'est pas adjacent à une armée terrestre ennemie. (La cavalerie est exemptée de cette règle).

### **Déplacement des Sorciers**

Les pions de Sorciers n'indiquent pas de Points de Mouvement car les Sorciers ne comptent pas les hexs lorsqu'ils se déplacent. Pendant l'étape de mouvement de chaque joueur, celui-ci peut déplacer ses Sorciers vers n'importe quel hex de la carte (sauf un hex avec une armée ennemie). Un joueur peut faire cela une fois par étape de mouvement avec chacun de ses Sorciers.

\*\*\*

## Règle 6 : Déplacement des créatures volantes

Les armées de dragons, de griffons et de pégases peuvent voler. Ces créatures paient 1 Point de Mouvement pour entrer dans n'importe quel hex, et peuvent traverser presque tous les types de terrain. Elles ne peuvent cependant pas entrer dans un hex contenant des armées ennemies. Elles ne sont pas obligées de s'arrêter lorsqu'elles se déplacent à côté d'une armée ennemie. Une armée volante doit commencer et terminer son mouvement au-dessus d'un hex terrestre (y compris côtier), mais elle peut survoler des hex maritimes.

Il coûte un Point de Mouvement supplémentaire à une armée aérienne pour survoler un côté d'hex de montagne.

### **Transport des armées terrestres**

Une armée de griffons ou de pégases peut transporter une armée d'infanterie par les airs à chaque tour. Le pion de l'armée d'infanterie doit avoir la même combinaison de couleurs (nationalité), que celui de l'armée volante, et l'armée d'infanterie doit commencer et terminer l'Étape de Mouvement avec l'armée aérienne. Ainsi, l'armée terrestre ne peut pas se déplacer seule. L'armée aérienne ne peut utiliser que la moitié de ses Points de Mouvement lors d'un Tour lorsqu'elle transporte une armée terrestre. En dehors de cela, toutes les règles normales de mouvement aérien s'appliquent.

\*\*\*



## Règle 7 : Combat terrestre et aérien

Après qu'un joueur ait terminé son mouvement, il peut attaquer les armées terrestres et aériennes ennemies pour lesquelles il a des armées terrestres ou aériennes adjacentes.

Le joueur qui vient de se déplacer est l'ATTAQUANT pour tous les combats ; le joueur qui ne s'est pas déplacé est le DÉFENSEUR. Chaque hex d'armées en défense doit être attaqué séparément, bien que plusieurs piles d'armées en attaque puissent se combiner pour effectuer une seule attaque contre l'hex d'un défenseur. Chaque hex ne peut être utilisé qu'une seule fois par étape de combat.

Aucune armée terrestre ou aérienne ne peut attaquer plus d'une fois par Tour. Les armées ne peuvent attaquer qu'un hex dans lequel elles peuvent se déplacer (ainsi, seuls les nains, les ogres et les armées aériennes peuvent attaquer à travers un côté d'hex de montagne).

### Procédure de combat

Le combat est résolu hex par hex, en suivant les quatre étapes ci-dessous :

1. L'attaquant additionne les points de force terrestres et aériens de l'attaque tandis que le défenseur additionne les points de force terrestres et aériens de la défense d'un hex. Toutes les armées qui attaquent un même hex sont additionnées. Toutes les armées en défense dans l'hex sont additionnées. Si les armées en défense se trouvent dans une forteresse ou une ville fortifiée, leur force totale est triplée ou doublée, respectivement. Faites le rapport entre les points de force de l'attaquant et les points de force du défenseur sur la Table de Combat (*Combat Results Table* - sur la couverture intérieure du module). Les fractions sont toujours arrondies à l'inférieur en faveur du défenseur. *Par exemple, 20, 23 ou 29 points de force de l'attaquant contre 10 points de force du défenseur sont tous des rapports de 2 contre 1 (2-1).*
2. Chaque joueur calcule tous les modificateurs de jet de dé qui s'appliquent au combat. Les modificateurs de jet de dé sont causés par les chefs, les types de créatures spécifiques, le terrain et les fortifications. Ils sont énumérés en détail plus loin et résumés à côté de la Table de Combat. Tous les modificateurs sont additionnés pour obtenir un modificateur cumulatif ; *par exemple, des modificateurs de -2, -3, -1, +6 et +4 donnent un modificateur cumulatif de +4.*
3. L'attaquant lance 1d10, en ajoutant le modificateur cumulatif obtenu à l'étape 2, et croise le nombre obtenu avec la colonne

des probabilités appropriée de la Table de Combat pour obtenir le résultat du combat. *Par exemple, un jet de d10 modifié de -3 dans un combat avec un rapport de 1:1 donne un résultat de "E/1".*

4. Appliquez le résultat indiqué par la Table de Combat. Le résultat affecte toujours l'attaquant ou le défenseur, et souvent les deux forces.

### Effets du combat

La Table de Combat fournit deux résultats, séparés par une barre oblique, pour chaque attaque. Le résultat à gauche de la barre oblique s'applique aux armées de l'attaquant ; le résultat à droite de la barre oblique s'applique aux armées du défenseur.

Les résultats, et leurs explications, sont listés ci-dessous :

**1** = Une des armées affectées est RÉDUITE. Cela signifie qu'une armée à pleine puissance doit être retournée sur sa face à demi-puissance, ou qu'une armée qui est déjà à demi-puissance doit être retirée de la carte et placée dans la Réserve de Remplacement.

**2** = Les armées concernées subissent deux RÉDUCTIONS. Deux armées à pleine puissance peuvent être retournées, deux armées à demi-puissance placées dans la Réserve de Remplacement, une armée à pleine puissance placée dans la Réserve de Remplacement, ou une armée à pleine puissance retournée et une armée à demi-puissance placée dans la Réserve de Remplacement.

**D** = Toutes les armées affectées (toutes les armées en attaque ou toutes les armées en défense) doivent être RÉDUITES. Les armées à pleine puissance sont retournées, et les armées à demi-puissance sont placées dans la Réserve de Remplacement.

**R** = Toutes les armées affectées doivent battre en retraite d'un hex. Les armées qui battent en retraite ne peuvent pas entrer dans un hex à côté d'une armée ennemie, à moins qu'une armée alliée aux armées qui battent en retraite occupe déjà l'hex. Une pile d'armées qui battent en retraite peut se séparer et battre en retraite dans différents hexs. Les armées qui battent en retraite ne peuvent pas entrer dans un hex si cela enfreint la limite d'empilement (voir règle 5). Si une armée ne peut pas battre en retraite alors qu'on lui demande de le faire, elle est éliminée à la place.

**E** = Toutes les armées affectées sont ÉLIMINÉES, et placées dans la Réserve de Remplacement.

Les résultats du combat sont cumulatifs, donc une pile qui reçoit un résultat D1 voit toutes ses armées réduites, plus une réduction

supplémentaire, ce qui élimine une des armées déjà réduites.

Le résultat obtenu par un jet de dé s'applique à toutes les armées en défense dans l'hex, et à toutes les armées en attaque dans chaque hex ayant participé à l'attaque.

Si le résultat ne concerne qu'une ou deux armées, le joueur propriétaire des armées choisit toujours quelle(s) armée(s) subissent le résultat.

### Modificateurs du dé

Les facteurs suivants peuvent entraîner des ajouts ou des soustractions au jet de combat. Les nombres positifs aident l'attaquant ; les nombres négatifs aident le défenseur.

Ces modificateurs de dé sont résumés au-dessous de la Table de Combat.

#### CHEFS :



La Valeur Tactique de n'importe quel chef de la ou des piles attaquantes est ajoutée au jet de dé. La Valeur Tactique de n'importe quel chef de la pile en défense est soustraite du jet de dé.

#### DRAGONS :



Le nombre de Points de Puissance des armées de dragons qui attaquent est ajouté au jet de dé ; les Points de Puissance des dragons en défense sont soustraits. Les points de force des dragons sont également comptabilisés dans le total des forces de l'attaquant ou du défenseur, les dragons offrent donc un double avantage.

#### SORCIERS :



Un Sorcier en attaque fournit un modificateur de jet de dé de +3 ; un Sorcier en défense fournit un modificateur de -3.

#### CAVALERIE



Si des armées de cavalerie participent à l'attaque, un modificateur de +1 s'applique. La cavalerie n'a aucun effet pour le défenseur.

#### VOLANT



Si la force attaquante comprend des créatures volantes (dragons, griffons, pégases ou citadelles volantes), l'attaquant gagne un modificateur de +1. Un modificateur de -1 s'applique si la force en défense comprend des volants.

## FORTERESSE :



Une Force qui se défend dans une forteresse voit son total de Points de Puissance triplé avant que le rapport de combat ne soit déterminé. De plus, un modificateur de -4 au dé s'applique. Les armées qui attaquent depuis une forteresse ne bénéficient d'aucun avantage.

Les armées qui se défendent dans une forteresse peuvent ignorer un résultat de combat qui les oblige à battre en retraite.

## VILLE FORTIFIÉE :



Une Force qui se défend dans une ville fortifiée voit son total de Points de Puissance doubler avant que le rapport de combat ne soit déterminé. De plus, un modificateur au dé de -2 s'applique. Les armées qui attaquent depuis une ville fortifiée ne bénéficient d'aucun avantage.

Les armées qui se défendent dans une ville fortifiée peuvent ignorer un résultat de combat qui les oblige à battre en retraite.

## FORTERESSE NAIN :



Les armées qui se défendent dans une forteresse naine reçoivent un modificateur au dé de -10. De plus, l'attaquant ne peut pas bénéficier des modificateurs de VOLANT ou de CAVALERIE. Les armées qui attaquent depuis une forteresse naine ne bénéficient d'aucun avantage.

Les armées qui se défendent dans une forteresse naine peuvent ignorer un résultat de combat qui les oblige à battre en retraite.

## RIVIÈRE :



Si une armée terrestre en attaque est séparée de l'hex du défenseur par une rivière peu profonde, un modificateur au dé de -4 s'applique à l'attaque.

## PONT :



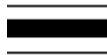
Si une armée en attaque doit traverser un pont pour atteindre l'hex du défenseur, un modificateur au dé de -4 s'applique.

## GUÉ :



Si une armée attaquante doit traverser un gué pour atteindre l'hex du défenseur, un modificateur de -3 au dé s'applique.

## PASSE DE MONTAGNE :



Si la pile du défenseur occupe un hex de passe de montagne, un modificateur de -2 s'applique.

## TERRAIN FAVORABLE :



Lorsqu'une armée en attaque ou en défense occupe un hex qui est un "terrain favorable" pour le type racial de l'armée, un modificateur de +1 (attaquant) ou -1 (défenseur) s'applique. Les types raciaux suivants bénéficient de cet avantage :

- NAINS, OGRES : hexs de montagne
- ELFES, KENDERS : hexs de forêt

## Règles spéciales de combat

Si une attaque fait battre en retraite une force en défense, ou élimine entièrement la force en défense, les armées attaquantes peuvent faire une AVANCE APRÈS COMBAT. Autant d'armées attaquantes que possible peuvent s'empiler dans l'hex du défenseur et entrer dans l'hex libéré. De plus, toute armée aérienne ou de cavalerie attaquante peut alors se déplacer d'un hex supplémentaire.

Si des armées aériennes sont attaquées par des armées ennemies qui ne comprennent aucune armée aérienne, les armées aériennes en défense peuvent choisir de retraiter d'un ou deux hexs avant que le jet de combat ne soit effectué. Les forces attaquantes peuvent avancer après le combat normalement, mais ne peuvent pas attaquer les armées aériennes en retraite. Les armées aériennes qui peuvent transporter des armées terrestres peuvent transporter l'armée terrestre avec elles pendant cette retraite.

Si des armées de cavalerie sont attaquées par des armées ennemies qui ne comprennent pas de cavalerie ou d'armées aériennes, les armées de cavalerie en défense peuvent choisir de battre en retraite d'un hex avant le combat. La force attaquante peut avancer après le combat normalement, mais ne peut pas attaquer l'armée de cavalerie qui bat en retraite.

**(Errata)** Si un chef se trouve sur une pile d'unités terrestres et/ou aériennes qui est complètement éliminée par un résultat de combat, le joueur propriétaire lance un dé. Sur un résultat de 1-3, le chef est définitivement éliminé et retiré du jeu ; sur un résultat de 4-6,

il doit être placé avec l'armée amie la plus proche.

## RÈGLE OPTIONNELLE

Les joueurs ne peuvent pas regarder les pions de la pile de l'autre jusqu'à ce qu'un combat soit déclaré. Une fois qu'une attaque a été déclarée, l'attaquant doit la mener à bien, même s'il découvre qu'elle n'est pas à son avantage après avoir vu les forces ennemies dans l'hex du défenseur.

\*\*\*

## Règle 8 : Combat entre flottes

Lorsqu'un joueur a fini de déplacer toutes ses armées et ses flottes, il peut attaquer les flottes ennemies qui se trouvent dans un hex (ou côté d'hex de rivière) adjacent à ses flottes. La procédure de combat entre flottes est différente du combat des armées terrestres et aériennes.

### Procédure de combat naval

Chaque joueur peut effectuer une attaque pour chacune de ses flottes. D'abord, désigner une flotte ennemie comme cible de l'attaque. Ensuite, lancer 1d10. Si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de combat de votre pion flotte, vous avez endommagé la flotte ennemie.

Chaque flotte attaquante et défenseur dans une bataille a le droit d'attaquer. Tous les combats sont considérés comme simultanés, donc si l'un de vos flottes est endommagée ou coulée avant que vous ne lanciez le dé pour votre attaque, vous pouvez quand même lancer le dé comme si elle n'était pas endommagée.

Après que toutes les flottes aient lancé le dé pour une attaque, le joueur en défense a la possibilité de retraiter toutes ses flottes d'un hex (ou côté d'hex sur une rivière) dans n'importe quelle direction, mettant ainsi fin au combat. Si le défenseur refuse cette option, le joueur attaquant peut retraiter ses flottes et mettre fin au combat. Si aucun des deux joueurs ne se retire, un nouveau round de combat est engagé. Le combat continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se retire ou perde toutes ses flottes.

### Effets du combat entre flottes

Les flottes endommagées sont retournées sur leur face réduite. Si une flotte a déjà été endommagée, et qu'elle l'est à nouveau, elle coule et est définitivement retirée du jeu (les flottes ne retournent pas dans la Réserve de Remplacement).

Toute armée terrestre transportée à bord d'une flotte qui coule est retirée de la carte et placée dans la Réserve de Remplacement. Les

armées terrestres à bord d'une flotte qui est endommagée ne sont pas affectées.

## Effets des chefs

Seuls trois chefs dans le jeu peuvent affecter le combat naval. Ces chefs sont MAQUESTA, la chef pirate, et MITHAS et KOTHAS, les deux chefs minotaures. Ce sont des chefs normaux pour tous les combats terrestres également.

Lorsque l'un de ces chefs se trouve à bord d'une flotte qui participe à un combat, la valeur tactique du chef est ajoutée à la valeur de combat de la flotte avant que le dé de combat ne soit lancé.

Si un chef se trouve à bord d'une flotte qui coule, le joueur propriétaire lance 1d6. Sur un 1-3, le chef est définitivement retiré du jeu. Sur un 4-6, le chef est placé avec l'armée amie la plus proche.

## Effets des Sorciers

Les Sorciers peuvent être déplacés vers n'importe quelle flotte pendant la phase de mouvement, même si la flotte est en pleine mer. Les Sorciers réapparaissent automatiquement avec l'armée ou la flotte amie la plus proche si leur flotte est coulée.

Chaque Sorcier sur une flotte ajoute +3 à la valeur de combat de la flotte.

\*\*\*

## Règle 9 : Conquête

Les armées sont définitivement retirées du jeu si leur pays est conquis. Un pays est conquis dès que toutes les villes fortifiées et les forteresses du pays ont été capturées par des armées ennemies.

Les pirates de Maquesta n'ont pas de ville fortifiée ou de forteresse à eux et ne peuvent pas être conquis. De même, le Seigneur Soth et ses légions ne sont pas conquis si le Donjon de Dargaard (*Dargaard Keep*) est pris par les forces de la Pierre Blanche. Toutes les autres nations sont sujettes à la conquête.

## Effets de la conquête

Dès qu'une nation est conquise, toutes les armées terrestres et aériennes, ainsi que les chefs, de ce pays sont définitivement retirés de la carte. Ils ne reviennent pas en jeu pendant la partie. Les pions flottes restent sur la carte et peuvent être utilisés par les anciens alliés du pays conquis.

Les joueurs sont encouragés à laisser au moins une armée dans une forteresse ou une ville fortifiée pour chaque nation, sinon un mouvement aérien ou amphibie rapide pourrait aboutir à une conquête incontestée. Notez que les forteresses et les villes n'ont pas de garnison intrinsèque, de sorte qu'un joueur

ennemi peut s'y installer directement si son adversaire n'y a pas laissé d'armée.

## Chevaliers de Solamnia

Les Chevaliers de Solamnia sont plus difficiles à conquérir que les autres nations. Les armées des quatre nations de Chevaliers (Caergoth, N. Ergoth, Solanthus, et Gunthar), plus les Chevaliers de la Tour du Grand Clerc, restent invaincues jusqu'à ce que toutes les forteresses et cités fortifiées sous le contrôle des Chevaliers au début du jeu aient été capturées par le joueur HL.

## Déplacement des capitales semi-humaines (règle optionnelle)

La capitale d'une nation elfique (Qualinesti, Silvanesti) ou kender (Hylo, Goodlund) est la ville fortifiée de cette nation.

Certaines des armées semi-humaines du joueur WS ont la possibilité d'éviter ou de retarder la conquête en démantelant leur capitale et en la déplaçant vers un autre endroit. Les nations elfes et kender contrôlées par le joueur WS peuvent utiliser cette règle.

Une capitale ne peut être dissoute par le joueur WS que pendant l'Étape de Mouvement du joueur WS. Au moins une armée terrestre du pays dont la capitale est démantelée doit se trouver dans l'hex de la capitale.

Si ces conditions sont remplies, le joueur WS peut démanteler la capitale. La capitale perd immédiatement tous ses avantages en tant que ville fortifiée ; elle est traitée comme un hex de terrain clair. Le joueur WS lance 1d6 et ajoute 4 au résultat. Cela donne le nombre de Tours qui doivent s'écouler avant que la capitale semi-humaine ne soit réinstallée dans une autre ville fortifiée ou un hex de forteresse contrôlé par le joueur WS. Placez le marqueur de capitale semi-humaine sur la piste des Tours le nombre approprié de Tours plus tard.

**Par exemple,** le joueur WS décide de démanteler la capitale de Silvanesti au Tour 6 ; il lance 1d6 et obtient un 3. En ajoutant 4 à ce résultat, on obtient un délai de 7 Tours. Ainsi, le marqueur de la capitale Silvanesti est placé dans la case du Tour 13 (6 + 7) de la piste des Tours. Silvanesti ne peut pas être conquise avant le Tour 13 ; cependant, à ce moment-là, le joueur WS doit placer le marqueur de capitale Silvanesti sur toute forteresse ou ville fortifiée qu'il contrôle. A partir de ce moment, la capitale ne peut plus bouger et Silvanesti est conquise si cette forteresse ou ville fortifiée est capturée par les forces HL.

\*\*\*

## Règle 10 : Types d'armées spéciales

Les armées kender et draconiennes ont des règles spéciales expliquées dans cette section. A l'exception de ce qui est indiqué ici, toutes

les règles normales du jeu s'appliquent aux armées kender et draconiennes.

## Les armées kender

Les armées kender ont la capacité unique de pousser une force adverse à une attaque mal conçue grâce à leur capacité de Raillerie (*Taunt*).

### Procédure de Raillerie

Après que le joueur adverse ait terminé son mouvement, mais avant qu'il ne commence ses attaques, le joueur contrôlant les forces kender peut déclarer une ou plusieurs railleries. Une force ennemie doit être adjacente à une armée kender pour faire l'objet d'une raillerie.

Le joueur kender sélectionne une pile ennemie adjacente à railler. Le joueur adverse lance immédiatement 1d6 pour la pile raillée. Sur un 1-3, la raillerie n'a aucun effet ; sur un 4-6, la pile doit attaquer la pile kender avant l'étape de combat normale. Une pile qui attaque à cause d'une raillerie a un modificateur de -2, en plus de tous les autres modificateurs qui s'appliquent, et doit attaquer seule ; aucune autre pile ne peut participer à l'attaque.

### Restrictions

Chaque pile d'armées kender ne peut faire qu'une seule tentative de raillerie par Tour. Cependant, une pile ennemie peut être raillée plusieurs fois si plus d'une pile de kender lui est adjacente. Après la première tentative de raillerie réussie, la pile ne peut plus être raillée, car aucune armée terrestre ne peut attaquer plus d'une fois par Tour.

Une armée qui attaque à cause d'une raillerie ne peut pas attaquer pendant la phase de combat. La pile de kender qui a utilisé la raillerie peut être attaquée par d'autres armées au cours du même Tour.

## Draconiens

Contrairement à tous les autres types de créatures du jeu, les draconiens sont créés au fur et à mesure de la guerre. À tout moment avant le début de la partie ou pendant la partie, le joueur HL peut désigner n'importe quelle ville fortifiée ou forteresse qu'il contrôle comme étant le site du Temple Noir. Il place immédiatement le marqueur "Temple Noir" (Dark Temple) sur cet hex, où il reste pour le reste de la partie.

Pendant l'étape de remplacement de chaque tour, le joueur HL peut placer un pion draconien dans l'hex où se trouve le Temple Noir (si le temple est sur la carte). Le pion draconien peut se déplacer et combattre normalement pendant ce Tour, et pour le reste de la partie.



Une fois que le joueur a ajouté les 20 pions draconiens au jeu, le Temple Noir n'a plus aucune fonction.

Les armées draconiennes éliminées sont soumises aux règles de remplacement (elles apparaissent dans l'hex du Temple Noir), mais le joueur HL ne peut pas continuer à fabriquer de nouveaux draconiens après avoir introduit les 20 armées dans le jeu.

Si l'hex contenant le Temple Noir est capturé par les forces du joueur WS, plus aucun draconien ne peut être amené en jeu, et les pertes draconiennes ne peuvent plus être remplacées pendant l'étape de remplacement.

**ERRATA – Dragon Magazine n°107**  
**(mars 1986)**

Sur la planche de pions fournie avec DL11 "*Dragons of Glory*", quelques chiffres manquent au verso d'une ligne de pions. Les pions en question sont les dix pions de la ligne partant du pion du chef Silvanesti vers la droite, dont quatre pions de flottes et cinq pions d'elfes. Les versos devraient avoir les valeurs suivantes :

*Chef Silvanesti* : Valeur tactique 3, Allégeance WS, Points de mouvement 12.

*Pions de flottes* : Valeur de combat 2, Points de mouvement 50.

*Armées elfiques* : Force de combat 3, Points de mouvement 5.