

DEMONS

(Copyright © 1979, SPI)

Règles du jeu

(traduction française : Stéphane Bichon – 2005)

[1.0] Introduction.....	1
[2.0] Composants de jeu	2
[3.0] Procédure de base.....	2
[4.0] Installation et conditions de victoire.....	2
[5.0] Les mouvements des unités	3
[6.0] Recherche et découverte des unités mortelles.....	4
[7.0] Conditions préalables au combat.....	4
[8.0] Résolution des Combats	4
[9.0] Conjuraton de démons et malédictions.....	5
[10.0] Démons amicaux et inamicaux.....	5
[11.0] L'anneau magique de Solomon	6
[12.0] Utilisation des pouvoirs de démon	6
[13.0] Découverte et saisie de trésor.....	6
[14.0] Augmentation de la puissance du bouclier d'un magicien.....	7
[15.0] Contrôle des démons	7
[16.0] Capture et torture des magiciens	7

[1.0] Introduction

Démons est un jeu de conjuration démoniaque et de chasse au trésor pour un à quatre joueurs basé sur les manuscrits médiévaux et antiques comportant le « Lamegeton. » Les joueurs prennent les rôles des magiciens recherchant un trésor en Arménie médiévale. « Les puissances mortelles » de l'Arménie poursuivent automatiquement les magiciens dont la défense principale est leur capacité de créer les démons effrayants.

[2.0] Composants de jeu

RÈGLE GÉNÉRALE :

L'équipement de jeu comprend la carte, les règles qui incluent des diagrammes et des tables, et 100 pions de jeu.

DETAILS :

[2.1] La carte de jeu représente le terrain de l'Arménie médiévale.

Une grille hexagonale est superposée à ce terrain pour régler le mouvement et le positionnement des pièces de jeu. Chaque hexagone a son propre nombre d'identité à quatre chiffres.

[2.2] Les tableaux sont employés pour aider au calcul de mouvement, au lancement et à la résolution des combats et à la création des démons.

Ils incluent le Tableau d'Effets de Terrain ([5.8] Terrain Effects Chart), le Tableau de Découverte ([6.3] Discovery Table), le Tableau de Résultats de Combat ([8.3] Combat Results Table) et le Tableau de Conjuración ([9.5] Conjuración Table). Ces quatre tableaux se trouvent sur les deux pages centrales de la règle de jeu en anglais.

[2.3] Les tableaux imprimés sur la carte sont employés pour garder une trace du nombre et du type de démons contrôlés par chaque magicien, du type de bouclier porté et des emplacements des trésors découverts par les démons chasseurs-de-trésor.

Les tableaux incluent le Tableau de Contrôle des Démons ([17.0] Demons Controlled Display), le Tableau de Bouclier de Magicien ([19.0] Magician's Shield Display) et la Grille de Découverte de Trésor ([18.0] Treasure Discovery Grid). Ces trois tableaux sont visibles sur la carte.

[2.4] Les pièces de jeu représentent des magiciens, démons et unités mortelles.

Ces marqueurs sont manœuvrés à travers la carte ou occupent les tableaux. Les marqueurs d'indicateur de bouclier ne sont pas des unités. Ils sont déplacés le long du Tableau de Bouclier de Magicien pour indiquer le niveau actuel du bouclier de chaque magicien.

[3.0] Procédure de base

La séquence de jeu

Les joueurs prennent des tours de jeu en se déplaçant ou créant et attaquant ou employant des pouvoirs de démon. Les unités mortelles se déplacent et attaquent automatiquement sous les dispositions des sections 5.0, 7.0 et 8.0. Ces activités sont exécutées dans l'ordre décrit dans la séquence de jeu. Un accomplissement de séquence du jeu s'appelle Tour de Jeu. Chaque Tour de Jeu se compose d'un Tour des unités mortelles et d'un à quatre tours de Joueurs (un par magicien).

TOUR DES UNITES MORTELLES

Étape 1 : phase de mouvement des unités mortelles

Les unités mortelles peuvent se déplacer. Le dé est lancé une fois pour chaque unité mortelle qui se trouve à moins de six hexagones d'un magicien. Si le résultat du dé est égal ou supérieur au nombre d'hexagones séparant l'unité mortelle du magicien le plus proche, l'unité mortelle est activée. Autrement, l'unité demeure inactive pendant le tour des unités mortelles. Les unités activées se déplacent dans les limites de la section 5.0 d'une distance de 4 vers le magicien le plus proche. Les unités demeurent activées pendant toute la durée du tour d'unités mortelles.

Étape 2 : Phase de découverte/combat des unités mortelles

Les unités mortelles essaient automatiquement de découvrir tous les magiciens adjacents selon la section 6.0. Les unités mortelles attaquent les magiciens découverts adjacents selon les sections 7.0 et 8.0.

Tour de magicien du premier joueur :

Étape 3 : Phase de Conjuración/Mouvement de magicien

Le magicien du premier joueur peut se déplacer ou créer des démons. Le mouvement est conduit selon la section 5.0. La conjuration est conduite selon la section 9.0.

Étape 4 : Phase d'utilisation de démon du magicien.

Le magicien du premier joueur attaque ou utilise des pouvoirs de démon. Les magiciens n'ont pas de force de combat et ne peuvent attaquer seuls. Ils peuvent employer la force de combat d'un ou plusieurs démons pour attaquer les unités ennemies selon les sections 7.0 et 8.0. Les magiciens peuvent employer les pouvoirs spéciaux de leurs démons comme décrit dans les sections 12.0, 13.0 et 14.0 à la place. Les magiciens ne peuvent pas attaquer et utiliser des puissances de démon dans la même phase (voir 16.7).

Les étapes 3 et 4 sont répétées dans l'ordre jusqu'à ce que tous les magiciens aient eu une occasion de créer et employer des démons. Le tour de jeu est alors terminé. Cette séquence est répétée jusqu'à la mort ou la sortie de la carte de tous les magiciens. La victoire est alors déterminée selon la section 4.0

[4.0] Installation et conditions de victoire

REGLE GENERALE:

La carte est dépliée. Chaque unité mortelle est placée dans son hexagone de base (imprimé sur le dos du marqueur). Les marqueurs de démon sont mélangés et placés face vers le bas en-dehors de la carte. Les joueurs alors déterminent l'ordre du mouvement et choisissent des boucliers. Le jeu peut débuter.

PROCEDURE:

Chaque joueur jette un dé. Celui dont le score est le plus élevé commence. Les joueurs choisissent alors leurs boucliers selon l'ordre du mouvement et placent leurs marqueurs de bouclier dans les cases appropriées du Tableau de bouclier de magicien. Il n'y a pas de Tour des Unités Mortelles dans le 1^{er} tour de jeu. Les joueurs placent leurs magiciens sur la carte

dans la rangée d'hexagones O1xx au début de leur phase individuelle de mouvement. Les magiciens peuvent se déplacer et attaquer normalement dans le premier tour de jeu.

DETAILS :

[4.1] Les joueurs peuvent commencer le jeu avec n'importe quel bouclier.

Plusieurs joueurs peuvent choisir le même type de bouclier. Le type de bouclier affecte les chances de survie et de victoire

[4.2] Le jeu prend fin quand il n'y a plus de magiciens sur la carte.

[4.3] Les magiciens gagnent en recueillant des trésors et en quittant la carte vivants.

Les magiciens peuvent sortir par le bord de la carte sans coût additionnel de point de mouvement. Les magiciens sortis ne peuvent pas revenir. Quand tous les magiciens sont morts ou sortis de la carte, la victoire est évaluée.

[4.4] Si la partie est jouée par plus d'une personne, le joueur avec le total net le plus élevé de ducats gagne.

Additionnez la quantité de trésor possédée par chaque magicien survivant. Soustrayez 15.000 ducats pour chaque niveau de bouclier porté au-dessus du cuivre (copper). Le total résultant est le bénéfice net du magicien.

[4.5] Un magicien peut gagner avec un total négatif de ducat dans un jeu multijoueur.

[4.6] Dans le jeu en solitaire, le joueur gagne si son total net de ducat est un nombre positif.

Répétez le procédé décrit au cas où 4.4, mais soustrayez 20.000 ducats pour chaque niveau de bouclier porté, y compris le cuivre.

[4.7] Les magiciens morts ne peuvent gagner.

[5.0] Les mouvements des unités

REGLE GENERALE :

Les unités mortelles activées se déplacent automatiquement pendant la phase de mouvement d'unités mortelles. Les magiciens peuvent se déplacer dans n'importe quelles directions pendant leur phase de Mouvement/Conjuration. Les unités mortelles ont 4 points de mouvement, les magiciens 5. Une unité dépense un ou plusieurs points de mouvement pour entrer dans un hexagone, selon le terrain.

PROCEDURE :

Chaque unité peut se déplacer d'hexagone en hexagone dans la limite de ses points de mouvement. Les magiciens peuvent dépenser tout ou partie de leurs points de mouvement pendant une phase de mouvement. Les unités mortelles activées dépensent tous leurs points de mouvement si possible. En arrivant à côté d'un magicien, les unités mortelles cessent de se déplacer et ne se déplacent plus tant qu'elles sont à côté d'un magicien, excepté sur un résultat de « vol »

(voir DETAIL 5.7). Les unités ne peuvent prêter ou accumuler les points de mouvement inutilisés.

DETAILS :

[5.1] Les unités dépensent leurs points de mouvement pour aller d'hexagone en hexagone.

Il coûte un point de mouvement pour entrer dans un hexagone ouvert. Le coût de mouvement pour entrer dans d'autres types de terrain est indiqué sur le Tableau des Effets de Terrain (voir 5.8).

[5.2] Une unité ne peut pas dépenser plus que son allocation de mouvement.

Une unité ne peut pas entrer dans un hexagone si elle ne peut pas payer le coût de point de mouvement pour entrer.

[5.3] Les unités mortelles se déplacent automatiquement vers les magiciens.

Les magiciens ne sont jamais forcés de se déplacer. Les unités mortelles activées, cependant, se déplacent automatiquement par l'itinéraire le plus direct (en points de mouvement) vers le magicien le plus proche, à moins qu'il n'y ait vol. Si deux itinéraires ou plus sont de coût égal de mouvement, lancez un dé pour déterminer l'itinéraire à emprunter. Le nombre le plus élevé détermine l'itinéraire à prendre. Les unités mortelles en fuite se déplacent directement vers leur hexagone de base. Seulement les unités mortelles activées se déplacent.

[5.4] Une unité ne peut jamais entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.

Tous les magiciens sont des ennemis de tous les autres magiciens et de toutes les unités mortelles. Les unités mortelles sont des ennemis des magiciens, mais pas entre elles. Les démons ne se déplacent pas à travers la carte. Il n'y a aucune limite au nombre d'unités amies qui peuvent occuper le même hexagone.

[5.5] Une unité doit s'arrêter quand elle arrive à côté d'une unité ennemie.

Elle ne peut pas se déplacer plus loin dans cette phase. Les unités qui commencent une phase à côté d'une unité ennemie ne peuvent se déplacer qu'à la suite du résultat d'un combat, en utilisant des pouvoirs de démon ou à la suite d'un résultat de « E » sur le Tableau de Découverte.

[5.6] Les unités mortelles ne peuvent pas sortir de la carte.

Seuls les magiciens peuvent sortir de la carte. Ils ne peuvent plus revenir et n'ont plus aucun effet sur le jeu.

[5.7] Le vol est un type spécial de mouvement des unités mortelles.

Les unités mortelles qui obtiennent un résultat AF ou DF dans un combat se sauvent vers leur l'hexagone de base. Elles sont retournées pour montrer leur face « en vol ». Les unités en fuite se déplacent directement vers leur hexagone de base (imprimé sur leur face « en vol »), en ignorant les magiciens. Une unité mortelle en fuite ne poursuit pas ou n'attaque pas les magiciens. Elle peut entrer dans son hexagone de base s'il est

inoccupé, dans ce cas, elle est retournée et devient une unité inactive jusqu'à ce qu'elle soit activée comme décrit dans la séquence de jeu. Si son hexagone de base est occupé par une autre unité mortelle, l'unité en fuite s'arrête à côté de son hexagone de base jusqu'à ce que cet hexagone soit évacué. Elle peut alors entrer normalement dans son hexagone. Si son hexagone de base est occupé par un magicien, l'unité mortelle est retournée et redevient à nouveau une unité activée. Elle découvre automatiquement les magiciens dans son hexagone et attaque sans besoin de recherche.

[5.8] Tableau des Effets de Terrain

Ce tableau se trouve au centre des règles de jeu en anglais. Il y est précisé que :

Les points de mouvements pour traverser une rivière s'ajoutent aux autres points nécessaires pour entrer dans un hexagone. Tous les effets de terrain sont cumulatifs. Le modificateur de découverte (Discover Modifier) s'ajoute au résultat du dé de découverte.

[6.0] Recherche et découverte des unités mortelles

REGLE GENERALE :

Lors de leur déplacement, les unités mortelles s'arrêtent quand elles arrivent à côté d'un magicien. Pendant la phase de découverte/combat, les unités mortelles recherchent automatiquement les magiciens adjacents. Seuls ces magiciens adjacents qui ont été découverts peuvent être attaqués.

PROCEDURE :

Une dé est lancé une fois pour chaque magicien qui est à côté d'une ou plusieurs unités mortelles au début de la phase de découverte/combat. Le résultat du dé est ajusté en fonction du terrain comme indiqué sur le Tableau des Effets de Terrain (5.8). Le nombre résultant est rapproché de la somme des forces de combat de toutes les unités mortelles qui sont à côté du magicien et le résultat est déterminé dans le Tableau de Découverte (6.3). L'intersection de la ligne de résultat du dé avec la colonne de force de combat sur cette table donne un résultat de « - » (aucun effet), « E » (le magicien esquive) ou « D » (le magicien est découvert). Les magiciens découverts sont retournés, face « trouvé » (found) apparente. Les magiciens non découverts ne sont pas retournés et ne peuvent pas être attaqués. Les magiciens qui obtiennent un résultat de « E » peuvent choisir de rester sur place ou de se déplacer immédiatement d'un hexagone dans n'importe quelle direction.

DETAILS :

[6.1] Un magicien découvre le reste aussi longtemps qu'il se trouve à côté d'une unité mortelle.

[6.2] Les magiciens n'ont pas besoin d'être découverts pour être attaqués par d'autres magiciens.

[6.3] Tableau de Découverte

Ce tableau se trouve au centre des règles de jeu en anglais

[7.0] Conditions préalables au combat

REGLE GENERALE :

Chaque unité mortelle a une force de combat imprimée qui représente sa puissance d'attaque et de défense. Pendant la phase de découverte/combat, chaque unité mortelle doit attaquer un hexagone adjacent occupé par un ennemi. Les magiciens peuvent attaquer les hexagones occupés par des ennemis à leur convenance. Ils peuvent attaquer un seul hexagone par phase. La force de combat de toutes les unités présentes dans un hexagone est cumulée en un seul total aux fins de la défense. Un magicien a « 0 » en force de combat et ne peut pas attaquer seul. Les magiciens peuvent employer la force de combat des démons contrôlés pour attaquer les unités ennemies

PROCEDURE :

Les joueurs constatent quelles unités sont à côté d'unités ennemies. Seules ces unités peuvent être impliquées dans un combat.

DETAILS :

[7.1] Un magicien n'est jamais obligé d'attaquer.

[7.2] Une unité mortelle doit toujours attaquer une unité ennemie adjacente.

[7.3] Un seul hexagone occupé par des ennemis peut être attaqué par phase.

Toutes les unités ennemies dans un hexagone doivent être attaquées en tant que force unifiée de combat. **Exception :** Un magicien qui commande plus d'un démon peut défendre avec seulement un démon s'il est attaqué.

[7.4] Aucune unité ne peut attaquer plus d'une fois par phase.

[7.5] Aucune unité ne peut être attaquée plus d'une fois par phase.

[7.6] Un magicien doit se défendre avec au moins un démon s'il est attaqué, si possible.

[7.7] Plusieurs unités peuvent participer à une attaque donnée.

Plusieurs unités se trouvant à côté d'un hexagone occupé par l'ennemi peuvent attaquer cet hexagone dans un combat unique. Les forces de combat des unités attaquantes sont totalisées. Deux magiciens ou plus doivent attaquer le même hexagone occupé par l'ennemi séparément.

[7.8] Les unités mortelles attaquent les magiciens adjacents de manière aléatoire.

Quand une unité mortelle est à côté de plus d'un magicien découvert, le dé est lancé pour déterminer quel magicien est attaqué. Le plus haut résultat correspondra au défenseur.

[8.0] Résolution des Combats

REGLE GENERALE :

Une attaque est la comparaison de la force d'une force attaquante spécifique avec celle d'une force défendante spécifique résolue par un jet de dé en liaison avec le Tableau de Résultats de Combat. Les résultats peuvent affecter l'un ou l'autre ou l'un et l'autre (attaquant et/ou défenseur).

PROCEDURE :

Le joueur attaquant totalise la force de combat de toutes ses unités attaquantes et soustrait de ce total la force des unités défendantes. Le nombre résultant est le différentiel de combat. Le joueur localise l'en-tête de colonne sur le Tableau de Résultats de Combat qui correspond au différentiel de combat. Il jette le dé et croise le résultat avec la colonne de différentiel de combat et lit le résultat. Le résultat indiqué est appliqué immédiatement.

DETAILS :

[8.1] Le différentiel calculé de combat est toujours une colonne spécifique des résultats sur le Tableau de Résultats de Combat.

Si le différentiel de combat dans une attaque est plus haut (ou plus bas) que le plus haut (ou le plus bas) montré sur la table, il est simplement traité comme la plus haute (ou plus basse) colonne disponible.

[8.2] Les abréviations sur le Tableau de Résultats de Combat indiquent que les unités se sauvent, sont détruites, ou sont capturées et perdent les démons.

Df = Le défenseur fuit : Les magiciens perdent tous les démons employés dans leur défense, mais sont autrement inchangés. Les unités mortelles entrent dans un état de vol (voir 5.7). Les unités n'ont pas besoin de s'arrêter lorsque elles se déplacent à côté d'unités en fuite. Elles peuvent ignorer la présence de telles unités, sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans un hexagone occupé par une unité en fuite. L'unité en fuite se déplace automatiquement vers son hexagone de base.

Af = l'Attaquant fuit : Identique au « DF », les résultats s'appliquant à l'attaquant.

Dx = Défenseur détruit ou capturé : Les unités mortelles sont immédiatement détruites et de manière permanente enlevées du jeu. Les magiciens sont capturés. Leurs marqueurs sont enlevés de la carte et ils sont considérés se déplaçant avec le magicien ou l'unité mortelle qui les a capturés. Tous les démons utilisés dans la défense sont perdus.

Les unités mortelles qui capturent des magiciens se déplacent pendant leur phase de mouvement vers leur hexagone de base. Les magiciens capturés peuvent être torturés lors des tours suivants. Si plus d'une unité mortelle était impliquée dans une attaque, on jette un dé pour voir quelle unité a capturé le magicien.

Ax = Attaquant détruit ou capturé : Identique à « Dx » les résultats s'appliquant à l'attaquant.

[8.3] Tableau des Résultats de Combat

Ce tableau se trouve au centre des règles de jeu en anglais.

[9.0] Conjuración de démons et malédictions

REGLE GENERALE :

Les démons ne peuvent entrer dans le jeu qu'à la suite d'une conjuration. Pendant la phase de Mouvement/Conjuración, un magicien peut essayer de conjurer au lieu de se déplacer. Les démons sont contrôlés par le magicien qui les a créés. Un magicien ne peut essayer de créer des démons d'un seul rang par phase.

PROCEDURE :

Le dé est lancé et le nombre résultant est ajouté au nombre du Tableau de Conjuración trouvé en croisant le niveau du bouclier du magicien avec le rang du démon créé. Si le résultat net est positif, ce nombre de démons du rang approprié sont créés. Ce nombre de démons peut être choisi au hasard parmi les démons restants de ce rang. Un résultat net « + de 4 », par exemple, permettrait au joueur de piocher quatre démons quelconques du rang approprié parmi ceux qui sont face en bas en dehors de la carte. Un nombre négatif signifie que le magicien est maudit d'une telle façon (par exemple, « - 2 » égales deux malédictions, etc.). Voir DETAIL 9.5. Des malédictions peuvent être empêchées d'entrer en vigueur en libérant les démons amicaux déjà contrôlés. Une malédiction n'entre pas en vigueur pour chaque démon ami libéré.

DETAILS :

[9.1] Les comtes (earls) peuvent seulement être créés dans les hexagones de forêt.

[9.2] Les ducs (dukes) peuvent seulement être créés dans les hexagones ouverts.

[9.3] Les magiciens ne peuvent créer que le nombre de démons disponibles de chaque rang.

[9.4] La création de démons peut avoir comme conséquence la malédiction du magicien.

N'importe quelle combinaison de quatre blessures ou plus (voir la section 16.0) et/ou malédictions tue immédiatement le magicien.

[9.5] Tableau de Conjuración

Ce tableau se trouve au centre des règles de jeu en anglais.

[10.0] Démons amicaux et inamicaux

REGLE GENERALE :

Les démons sont amicaux, inamicaux ou neutres. Les démons amicaux sont indiqués par un « F » (friendly) sur le marqueur ; les démons inamicaux par un « U » (unfriendly). Les démons amicaux peuvent supprimer les malédictions. Une malédiction est supprimée pour chaque démon amical libéré. Les démons amicaux peuvent également être employés pour obtenir un bouclier d'une plus grande puissance (voir la section 14.0). Ils ne sont pas perdus une fois utilisés dans les combats, excepté à la suite d'un résultat défavorable. Des démons inamicaux peuvent seulement être

intentionnellement créés par un magicien possédant l'anneau magique de Solomon. Les démons inamicaux créés par un magicien qui n'est pas en possession de l'anneau sont immédiatement retirés du jeu et comptent pour le nombre de démons de leur rang créés.

[11.0] L'anneau magique de Solomon

REGLE GENERALE :

L'anneau magique de Solomon permet au magicien le possédant de créer des démons inamicaux avec succès. L'anneau est maintenu face dessous parmi les démons du rang de duc. Un magicien qui acquiert l'anneau en créant des ducs le garde pour le reste du jeu. L'anneau est détenu hors de la carte. Il peut être transféré ou perdu comme n'importe quel trésor. À tout moment après qu'une unité mortelle acquière l'anneau grâce à la torture (voir la section 16.0), n'importe quel magicien peut noter le trésor en sa possession qu'il offrira pour lui. Toutes les offres sont indiquées simultanément, et le gagnant abandonne l'offre de trésor et prend la possession de l'anneau. En cas d'égalité, le processus peut être répété pendant le prochain tour des joueurs.

[12.0] Utilisation des pouvoirs de démon

REGLE GENERALE :

Pendant sa phase d'utilisation de démon, un magicien peut employer les pouvoirs spéciaux des démons qui sont sous son contrôle. Chaque démon peut avoir un ou plusieurs pouvoirs. Les démons sont immédiatement libérés quand un de leurs pouvoirs est utilisé. Un démon libéré ne peut jamais être conjuré à nouveau.

DETAIL :

[12.1] Le magicien peut utiliser un pouvoir par démon par phase d'utilisation de démon.

[12.2] Les pouvoirs démoniaques prennent effet immédiatement.

Ils restent effectifs jusqu'au début de la phase suivante d'utilisation de démon du joueur. Les pouvoirs de démon ont la priorité sur d'autres règles. Le magicien utilisant un pouvoir de démon décide comment cette puissance peut être employée.

[12.3] Tableau de pouvoirs démoniaques

POUVOIRS DES DEMONS

Des pouvoirs de démon sont utilisés pendant la phase d'utilisation de démon. Un code alphabétique indique quels démons possèdent quels pouvoirs.

B = Provoque Batailles : Toutes les unités mortelles à côté du magicien s'attaqueront immédiatement entre-elles si possible. Toutes les batailles sont résolues simultanément (les résultats ne sont appliqués que lorsque toutes les attaques sont résolues).

C = Guérit un mal : Supprime une blessure ou une malédiction.

D = Découvre un trésor : Voir Section 13.0

E = Provoque des Tremblements de terre : Toutes les unités mortelles à moins de trois hexagones se sauvent.

F = Permet de suivre : Permet au magicien de contrôler n'importe quel démon d'unité mortelle ou de tout autre magicien pour un tour. Les pouvoirs du démon contrôlé peuvent être employés dans la phase courante.

G = Obtenir un trésor : Le magicien peut gagner n'importe quel trésor sur la carte ou peut en voler un à un autre magicien.

I = Donne l'invisibilité : Le magicien peut passer par un hexagone occupé par des unités mortelles sans difficulté. Il n'a pas besoin de s'arrêter lorsqu'il se déplace à côté d'une unité ennemie. Il ne peut pas être découvert. Il ne peut pas être attaqué par d'autres magiciens

N = Occasionne que les femmes se montrent nues : Une fois employé contre un autre magicien dans ou à côté d'un hexagone de ville, ce magicien perd son prochain tour de joueur.

P = Procure de l'amour : Excite des femmes à la distraction. Les unités mortelles à côté de n'importe quelle ville choisie entrent en vol (voir la section 5.8).

R = Réconcilie les Antagonistes : Permet au magicien de sortir d'un hexagone adjacent à n'importe quelle unité mortelle ou de s'échapper de captivité en se déplaçant vers n'importe quel hexagone adjacent. Empêche d'autres magiciens d'employer un démon contre le magicien.

S = Provoque des ouragans : Les unités mortelles à moins de trois hexagones du magicien sont désorientées. Les unités ennemies peuvent se déplacer à côté d'elles pendant un tour sans s'arrêter.

T = Transit rapide : Le magicien peut entrer dans n'importe quel hexagone non occupé par une unité ennemie ou sortir de la carte sans se déplacer hexagone par hexagone.

X = Détruit ville : Les unités mortelles dans ou à côté d'une ville se sauvent. Les joueurs notent que la ville n'existe plus ; l'hexagone est traité comme un hexagone ouvert par la suite. Une unité mortelle est immédiatement enlevée du jeu si son hexagone de base est détruit.

[13.0] Découverte et saisie de trésor

REGLE GENERALE :

Les démons sont utilisés pendant la phase d'utilisation de démon pour découvrir et saisir un trésor. Un démon peut découvrir ou saisir un trésor pendant une phase d'utilisation de démon.

PROCEDURE :

Un magicien peut indiquer à n'importe quel(s) démon(s) ayant un pouvoir « D » de chercher un trésor pendant la phase d'utilisation de démon. Deux dés sont jetés pour chaque démon. En fonction du résultat des

dés, une case est trouvée sur la Grille de Découverte de Trésor. Le démon est placé sur cette case. Le trésor de cette case est maintenant découvert par ce démon.

Pour s'emparer du trésor, un magicien doit occuper l'hexagone dans lequel le trésor est situé et libérer un démon d'une priorité plus élevée (la priorité est le chiffre en haut à gauche du pion démon). Un dé est lancé. Si le résultat est égal ou inférieur au premier chiffre en haut de la case appropriée de la Grille de Découverte de Trésor (voir 18.0 sur la carte), le trésor est obtenu. Sinon, la tentative échoue et une nouvelle tentative peut être faite lors d'un prochain tour. La valeur du trésor en milliers de ducats est indiquée par le deuxième chiffre de la case sur la Grille de Découverte de Trésor.

DETAILS :

[13.1] La libération d'un démon d'une priorité plus élevée que le démon découvreur permet au magicien de saisir un trésor découvert.

Un magicien peut libérer un autre démon d'une priorité plus élevée (c'est-à-dire un démon avec un nombre inférieur de priorité) à tout moment où il occupe l'hexagone représenté par une case « découverte » sur la Grille de Découverte de Trésor. Le marqueur du démon libéré est laissé sur la case pour indiquer le contrôle du trésor.

[13.2] Une fois qu'une case de la Grille de Découverte de Trésor est découverte, cette case ne peut être utilisée à nouveau.

Si la case est découverte à nouveau, lancez les dés jusqu'à obtention d'une case non découverte.

[14.0] Augmentation de la puissance du bouclier d'un magicien

REGLE GENERALE :

Un magicien peut employer la conjuration pour augmenter la puissance de son bouclier. Pendant la phase de Conjuration, un magicien peut, à la place de la conjuration, tenter d'augmenter la puissance de son bouclier d'un niveau (par exemple, de l'argent à l'or).

PROCEDURE :

Le magicien essayant d'élever le niveau de son bouclier compte le nombre de démons amicaux sous son contrôle, puis ajoute ce nombre au nombre de trésors distincts qu'il choisit d'employer dans ce processus. Le dé est lancé. Si le résultat est égal ou inférieur au nombre de démons amicaux et de trésors utilisés, le bouclier du magicien est élevé d'un niveau.

DETAILS :

[14.1] Les démons contrôlant des trésors utilisés dans ce processus sont enlevés de la Grille de Découverte de Trésor et sont mis de manière permanente hors du jeu, les trésors concernés sont perdus.

[14.2] Les démons amicaux utilisés afin d'essayer d'élever le niveau du bouclier d'un magicien sont conservés par ce magicien.

Les points 14.1 et 14.2 s'appliquent indépendamment du résultat de la tentative.

[15.0] Contrôle des démons

REGLE GENERALE :

Un magicien peut contrôler un nombre illimité de démons pendant la phase d'utilisation de démon. Pendant toutes les autres phases, le nombre de démons contrôlés est limité par le rang du démon de plus haut rang contrôlé.

DETAILS :

[15.1] Un magicien doit toujours indiquer un démon contrôlé.

Le démon contrôlé est placé face en bas dans la plus basse case correspondant à son rang dans la colonne du magicien sur le Tableau de Contrôle des Démons. Le nombre de cases au-dessus du démon contrôlé est égal au nombre de démons d'égal ou de moindre rang qui peuvent être contrôlés par ce démon.

[15.2] Tous les démons contrôlés par un magicien pendant des phases autres que la phase d'utilisation de démon doivent occuper une case sur le Tableau de Contrôle des Démons.

Quand toutes les cases au-dessus d'un démon contrôlé sont occupées par des marqueurs face en bas de démon, des démons supplémentaires ne peuvent pas être contrôlés. **Exemple** : Si Asmoday est un démon contrôlé par Alaric, il occupera la case inférieure de « duc » et pourrait contrôler un autre duc.

[15.3] Un magicien peut conjurer un démon même s'il n'a aucune case disponible pour lui sur le Tableau de Contrôle des Démons.

Le démon est immédiatement libéré du jeu

[15.4] Une fois qu'un démon cesse d'être contrôlé, il est de manière permanente retiré du jeu.

[15.5] Un nouveau démon contrôlé peut être indiqué à tout moment.

[16.0] Capture et torture des magiciens

REGLE GENERALE :

Les magiciens peuvent être tués et/ou allégés de trésors par la torture exécutée par les unités mortelles ou par d'autres magiciens. La torture est exécutée pendant la phase de combat par les unités mortelles et pendant la phase d'utilisation de démon par d'autres magiciens.

PROCEDURE :

Toutes les fois que la torture est exécutée, le dé est lancé. Un résultat de 1 inflige deux blessures, un résultat de 2 à 4 inflige une blessure et un résultat de 5 ou 6 n'inflige aucune blessure.

DETAILS :

[16.1] Un magicien ne peut pas être torturé pendant la phase où il est capturé.

[16.2] Une unité mortelle qui détient un magicien capturé dans son hexagone de base torture automatiquement le magicien à chaque tour.

Le magicien peut éviter la torture pour un tour de jeu en abandonnant n'importe quel trésor. Le magicien peut essayer d'éviter la torture de cette manière aussi longtemps que son trésor le lui permet. Exception : Le métropolitain (Metropolitan), l'évêque (Bishop), l'abbé (Abbot) et le mollah (Mullah) ne peuvent pas être achetés avec un trésor.

[16.3] Un magicien ne peut pas torturer un autre magicien à mort.

Un magicien souffrant déjà de plus d'une malédiction et/ou blessure ne peut pas être torturé par un autre magicien. Si le magicien n'a qu'une ou aucune malédiction et/ou blessure, il peut être torturé par un autre magicien. Un enregistrement public est gardé des blessures et des malédictions de chaque magicien.

[16.4] Un magicien peut employer des pouvoirs de démon pendant la même phase où il torture un autre magicien.

[16.5] Les unités mortelles qui ont capturé un magicien ne poursuivent pas ou n'attaquent pas d'autres magiciens tant que le magicien déjà capturé ne s'évade pas ou ne meurt pas.

[16.6] Si un magicien est tué sous la torture, l'unité mortelle tortionnaire retient seulement ce trésor.

Tous les démons que le magicien décédé contrôlait (qui sont sur le Tableau de Contrôle des Démons ou sur la Grille de Découverte de Trésor) sont libérés immédiatement.

[16.7] Le trésor obtenu par une unité mortelle ne quitte jamais l'hexagone de base de l'unité mortelle.

Si l'unité mortelle est détruite par un magicien, ce magicien peut envoyer un démon dans l'hexagone de base de l'unité mortelle pour réclamer le trésor. Le démon est libéré à la conclusion du combat et le magicien prend possession immédiate du trésor.

[16.8] Les magiciens peuvent créer et utiliser des démons pendant qu'ils sont capturés.

Si un magicien conjure pendant qu'il est capturé, on soustrait un du jet de dé et un est également soustrait du jet de dé pour chaque blessure ou malédiction dont le magicien souffre.

[16.9] Quand un magicien perd un trésor suite à une torture, le joueur concerné doit enregistrer la perte sur une feuille de papier séparée.

Un enregistrement de propriété de trésor doit être gardé dans tout un jeu multi-joueur.