

Alvanttid le jeu de plateau.

Règles de bases :

Au début de chaque première partie quelque en soit le scénario, vous devez acheter les services de vos héros et ainsi former une équipe motivée pour partir en campagne. A moins que vous ne choisissiez une des équipes déjà prêtes proposées.

Lorsque vous engagez une recrue, vous devez lui donner l'argent correspondant à son «prix». Il faut ensuite payer l'équipement (armes, protections et objets divers) de vos héros.

L'argent de départ est variable suivant la quête proposée mais se comprend en général entre 300 et 1000 legs.*

Faites en bon usage pour vous confectionner une équipe solide et courageuse prête à affronter tous les périls.

* le leg est la monnaie unique du monde Legoland Fantastique, mais il faut savoir que le troc y est aussi beaucoup pratiqué.

Temps :

Celui-ci est divisé en tours de jeu, chaque tour de jeu équivaut au déplacement + 1 attaque, ou juste à une attaque du héros contre un adversaire. Le joueur doit déplacer ses héros toujours dans le même ordre : cet ordre est celui des numéros accolés aux figurines.

Il est aussi possible que le héros ne prenne aucune initiative durant son tour de jeu, ou qu'il ne fasse que se déplacer, ou bien encore qu'il reste en état de veille (voir combat).

Chaque joueur déplace ses héros en alternance avec les autres joueurs, (le tour d'un de ses héros suit le tour d'un des héros de l'adversaire).

.....
.....
.....

Caractéristiques de base des personnages :

.....
.....
.....

Déplacement :

Chaque héros peut se déplacer d'autant de cases que le nombre de ses points de mouvement le lui permet (une case par point de mouvement).

Ouvrir une porte, ainsi que la fermer sans la verrouiller, demande 3 cases de déplacements.

La distance maximale que peut parcourir un héros en sautant, est de la moitié de son nombre de cases de déplacement plus une, bien sûr ces cases sont à retirer de son déplacement.

Si le héros est véhiculé, il peut se déplacer d'autant de cases que les points de mouvement de son véhicule (cheval).

Le héros n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de mouvement pour se déplacer, mais les points de mouvement non utilisés sont perdus, à moins qu'ils ne lui permettent d'augmenter ses points de valeur d'attaque contre un adversaire (voir : combats).

.....

.....
.....

Déplacements des différentes créatures :

Le héros humain et tous les autres héros se déplacent d'une case après l'autre avec n'importe quel changement de direction entre ces deux cases.

.....
.....
.....

Présentation technique des différents Héros :

Guerrier Prix : 20

Mouvements : 8
Valeur de combat : 3
Peut se servir de toutes les armes de mêlée
et de toutes les protections.

Chevalier Prix : 40

Mouvements : 8
Valeur de combat : 5
Peut se servir de toutes les armes de mêlée
et de toutes les protections.
Il peut monter à cheval.

.....
.....
.....

Archer Prix : 20

Mouvements : 8
Valeur de combat : 3
Peut se servir des armes de jet, du glaive
et de la cotte de maille.

Prince Prix : 80

Mouvements : 8
Valeur de combat : 7
Peut se servir de toutes les armes
et de toutes les protections.
Il peut monter à cheval.

Règles de combat :

Un combat est une suite d'attaques et de parades entre 2 combattants ou plus.

Pour qu'un héros puisse attaquer une autre créature, il faut que celle-ci se trouve dans le périmètre de touche de son arme et que ce soit son tour de jeu.

Les différents facteurs d'attaque :

Pour avoir la valeur d'attaque, il faut additionner :

Le chiffre de la valeur de combat du héros qui correspond à sa valeur guerrière moyenne.

Le chiffre donné par le dé à 6 faces qui correspond au facteur chance inhérent à tout combat.

.....
.....
.....

Maintenant il faut calculer la valeur de parade de l'adversaire.

Les différents facteurs de parade :

Pour avoir la valeur de parade de votre héros il faut additionner :

.....
.....
.....

A ce total, il faut soustraire :

.....
.....
.....

1. Si la blessure infligée est inférieure ou égale à la protection de l'adversaire, l'adversaire n'est pas blessé.
2. Si elle est supérieure de 1 ou 2 points, l'adversaire est légèrement blessé (2 blessures légères font une blessure normale).
3. Si elle est supérieure de 3 ou 4 points, l'adversaire subit une blessure normale (2 blessures normale font que le héros est hors de combat et sort du jeu) et il reste au tapis pendant 3 révolutions (il ne peut alors ni se déplacer ni attaquer).
4. Si elle est supérieure à 4 points, l'adversaire est hors de combat et doit sortir du jeu.

Autres cas :

.....
.....
.....

Les différents bonus et malus :

Le malus d'entrave :

.....
.....
.....

Le malus des positions difficiles :

.....
.....
.....

Le bonus dû à l'avantage du nombre :

.....
.....
.....

Le bonus dû à l'état de veille :

.....
.....
.....

Les combats avec des chevaliers :

.....
.....
.....

Les combats avec des armes de jet :

.....
.....
.....

La terreur :

.....
.....
.....

Caractéristiques de base des armes :

.....
.....
.....

Armes de corps à corps :

Glaive :

Périmètre de touche : 3
Valeur de l'arme : 7
Prix : 10

Epée longue : (à 2 mains)

Périmètre de touche : 5
Valeur de l'arme : 12
Prix : 40

Pique : (à 2 mains)

Périmètre de touche : 5 (16 au lancer)
Valeur de l'arme : 6
Prix : 15

Lance : (à cheval)

Périmètre de touche : 6
Valeur de l'arme : 6
Prix : 20

Hachette :

Périmètre de touche : 3 (12 au lancer)
Valeur de l'arme : 7
Prix : 20

Hache de guerre : (à 2 mains)

Périmètre de touche : 4
Valeur de l'arme : 16
Prix : 50

.....
.....
.....

Caractéristiques de base des Armures et autres protections :

.....
.....
.....

Armures et boucliers :

.....
.....
.....

Sorcellerie :

Les sorciers peuvent jeter des sortilèges, mais pour ça, ils doivent d'abord les acheter, puis à chaque fois qu'ils les utilisent, ils doivent encore payer le prix de leurs ingrédients.

Le premier prix est le prix d'achat du sortilège, et le second est le prix de fonctionnement du sortilège.

Cure : Ce sort permet au sorcier de soigner un blessé. Le sorcier doit se trouver à 2 cases maximum du blessé.

Temps d'exécution : 1 tour complet (sans déplacement) Prix : 10 /3

Disque solaire : Ce sort crée un grand disque lumineux à l'endroit où souhaite l'alchimiste dans un rayon de 60 cases en face de lui, le disque éblouit ses adversaires munis d'armes de jet sur un rayon de 8 cases. Le disque solaire a une durée de 2 révolutions.

Temps d'exécution : 1 tour complet Prix : 10 /3

Transformation de métal en plomb : Ce sort permet de transformer le métal en plomb (arme, armure). Pour ce faire, le sorcier doit se trouver à 8 cases maximum du métal à transformer, parce qu'il doit y éparpiller dessus une poudre enchantée qui sera aimantée par la cible. L'effet est permanent. Toute protection en plomb garde toutes ses caractéristiques, mais ne protège plus que de 4 points pour la cotte de maille, et de 6 et 8 points pour les armures légères et lourdes. Et toutes les armes deviennent inopérantes (pas les armes de jet qui sont en bois).

Temps d'exécution : 2 cases (de déplacement) Prix : 20/5

Plume d'acier : Ce sort permet de rendre l'acier léger comme la plume. Pour ce faire, le sorcier doit se trouver à 8 cases maximum du métal à enchanter, parce qu'il doit y éparpiller dessus une poudre qui sera comme aimantée par la cible. Pour une armure cela a comme conséquences d'éliminer tous les malus d'«entrave» de celle-ci. Ce sort a une durée de 5 révolutions.

Temps d'exécution : 2 cases Prix : 20 /5

.....
.....
.....