

P 1 - But du jeu

P - Le management

P - Description générale des différentes confréries
et des 4 dieux élémentaires

P - Gagner un match

P - Déplacement

16 - Placement

Tour et demi-tour

Technique de déplacement

P - Points Particuliers

Etre repoussé

Sortie de terrain

P - Combat

P - Comment attaquer?

Attaque et défense

Bonus d'attaque

Bonus de défense

Attaques simultanées

P - Dégâts

P - Importance des dégâts

P - Argent

P - Niveau

P - Constitution d'une équipe

P - Héros et remplaçants

P - Description des héros de différentes classes

P - Coups spéciaux

P - Défis et championnats

P - Cas exceptionnel

P - Les Archeros

But du jeu

Le jeu est divisé en 2 aspects intimement liés. Le premier consiste à créer et manager une équipe, le second est une simulation stratégique de combat dans une arène.

Le management

Vous êtes un agent des dieux. Vous devez donc en premier lieu choisir la confrérie ou le dieu élémentaire pour lequel vous allez vous battre.

Vos critères de choix pourront être idéologiques ou bien purement stratégiques. Vous êtes libre et vos états d'âme ne regardent que vous.

Description générale des différentes confréries et des quatre dieux élémentaires

La confrérie du Chaos

- ◆ Idéologie : Les dieux qui la constituent pensent que l'anarchie totale doit régner dans l'univers. Ils prônent le libre arbitre absolu.
- Héros : Ils sont considérés chacun à leur niveau comme de bons combattants aux prix abordables. Ce sont les plus nombreux.

La confrérie de la loi

- ◆ Idéologie : Les dieux qui la constituent pensent que l'ordre doit régner dans l'univers. Rien ne doit être laissé au hasard, tout doit être régenté et c'est à eux qu'il revient de fixer les limites de l'univers.
- Héros : Ils sont considérés dans l'ensemble comme des combattants assez lents mais puissants, notamment à cause de leurs pouvoirs spéciaux.

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

Gagner un match

Une fois que vous aurez choisi votre camp, il vous faudra sélectionner les joueurs dont vous aurez besoin dans votre équipe (cf : Constitution d'une équipe).

Et quand tout cela sera terminé, il ne vous restera plus qu'à choisir le championnat auquel vous souhaitez participer (cf : Défi et championnat). La partie de management sera alors finie jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez votre premier match.

Mais si le management est une chose nécessaire et importante, c'est dans l'arène que le plus difficile vous attend.

Le but du jeu est de gagner un championnat. Cela passe, bien entendu, par le fait de gagner un maximum de matchs.

L'arène du Talion est un triangle équilatéral de 12 cases de côté, constituée de 78 cases hexagonales. La case à l'extrémité de chaque angle est appelée « base ». Les conditions pour remporter une manche sont réunies :

lorsqu'un membre de votre équipe encore en état de se battre est placé sur chacune des trois bases,

ou,

lorsque l'équipe adverse compte moins de trois joueurs valides sur le terrain,

ou,

lorsque l'équipe adverse abandonne le match.

Déplacement

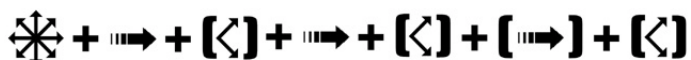
.....
.....
.....

Technique de déplacement

Tout les héros n'ont pas le même type de déplacement. Le déplacement de chaque héros est mentionné dans « Description des Héros ».

Le déplacement pendant le jeu est fondé sur deux critères : la direction et le nombre de case(s) que le héros pourra franchir.

Exemple : Pictogramme du déplacement d'un Malin.



= **Choisit sa direction** : exprime que le héros pourra se déplacer dans n'importe laquelle des six directions de l'hexagone.



= **Avance d'1 case** : exprime que le héros doit avancer d'une case.



= **1 changement de direction (droite ou gauche) (non obligatoire)** : exprime que le héros pourra choisir de se déplacer d'un segment du côté droit ou du côté gauche.



= **non obligatoire** : exprime que l'étape de mouvement entre les parenthèses n'est pas obligée d'être effectuée. Cela concerne aussi bien l'étape "avance d'1 case" que l'étape "1 changement de direction" ou encore "choisit sa direction".

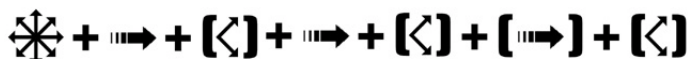
Cependant les étapes "avance d'1 case (non obligatoire)" et "choisit sa direction (droite ou gauche) (non obligatoire)" qui se suivent, ne peuvent pas être dissociées, et si la première n'est pas réalisée, la seconde ne doit pas non plus l'être.

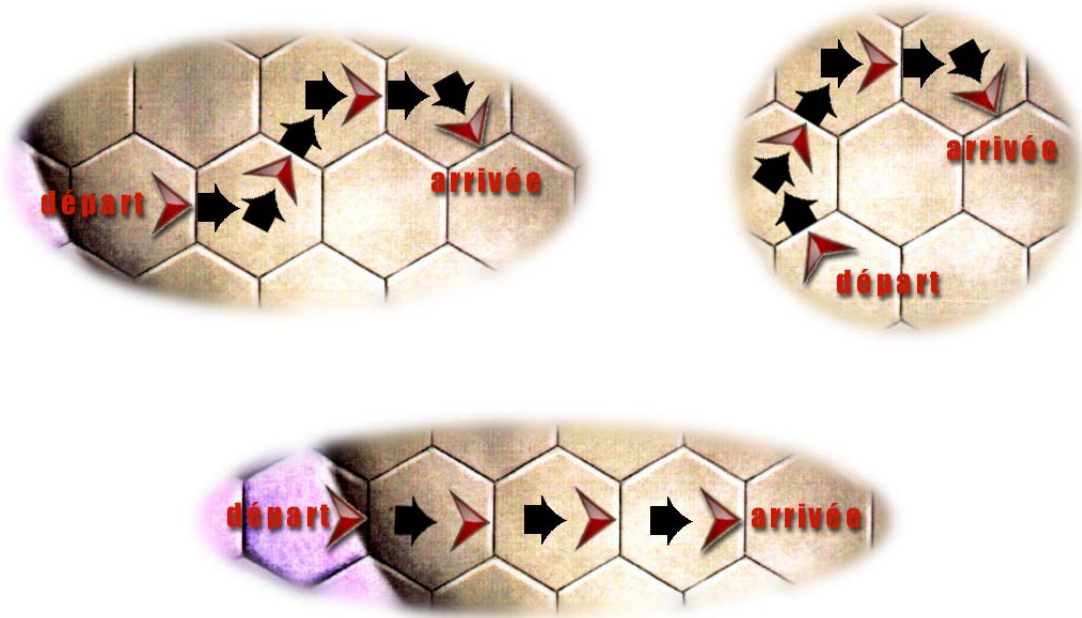
Exemple avec le déplacement d'un Golem :

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

Voici maintenant trois exemples de déplacement différents que peut effectuer un Malin dans l'arène.

Pictogramme du déplacement d'un Malin.





.....

Combat

Comment attaquer :

Combats dans l'arène à un contre un : lors d'un combat entre deux héros, il y a toujours un attaquant et un défenseur. Le héros attaquant est naturellement la personne qui est en train de jouer. Pour qu'un héros puisse attaquer un adversaire il faut que la case sur laquelle il se trouve jouxte la case de l'adversaire et qu'en plus, il soit lui même tourné dans la direction de cette case.



Cette règle concerne les combats ordinaires et non les coups spéciaux qui sont régis par des règles particulières.

.....

Description des héros des différentes classes

Chaos :

Malin Prix : 20 ATT : 0 DEF : 1 Niveau : 1

C'est un petit être mauvais et plutôt faible. Les démons ont l'habitude de l'appeler : chair à pâté.

Déplacement : 

Coups spéciaux : **Aucun**

Diablotin Prix : 30 ATT : 1 DEF : 1 Niveau : 1

Ce petit être pernecieux peut s'avérer dangereux bien qu'il ait l'air assez faible.

Déplacement : 

Coups spéciaux : **Aucun**

Monstre Prix : 50 ATT : 3 DEF : 1 Niveau : 1

Malgré son manque de rapidité le monstre est un redoutable attaquant.

Déplacement : 

Coups spéciaux : **Aucun**

Morphe Prix : 50 ATT : 2 DEF : 2 Niveau : 2

Le morphe est une créature pernecieuse et dangereuse.

Déplacement : 

Coups spéciaux : **Morphing**

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

Loi :

Prêtre Prix : 25 ATT : 1 DEF : 1 Niveau : 1

C'est le personnage de base, prêt au sacrifice.

Déplacement : **[↩] + [↪]**

Coups spéciaux : **Aucun**

Paladin Prix : 50 ATT : 2 DEF : 2 Niveau : 1

C'est un personnage équilibré, certains ont atteint de hauts niveaux.

Déplacement : **[↩] + ↪ + [↩] + ↪ + [↩]**

Coups spéciaux : **Aucun**

Bonze Prix : 50 ATT : 0 DEF : 4 Niveau : 1

Les bonzes ont eu un enseignement exclusivement défensif, il ne faut pas compter sur eux pour attaquer.

Déplacement : **✳ + ↪**

Coups spéciaux : **Barrage**

Saint Prix : 75 ATT : 2 DEF : 3 Niveau : 2

Cet être étrange est un bon combattant aux pouvoirs anti-chaotiques.

Déplacement : **[↩] + ↪ + [↩] + [↪]**

Coups spéciaux : **Excommunication**

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