

DISKWARS



RÈGLES DU JEU

Introduction

Introduction

Merci d'avoir acheté une armée complète de DISKWARS. Vous venez de pénétrer dans un nouvel univers de jeu. DISKWARS vous offrira des heures d'amusement. Avec ce nouveau type de jeu, vous pourrez simuler des batailles grandioses ou de petites escarmouches avec quelques amis. DISKWARS peut accueillir un nombre illimité de joueurs et une grande variété de monstres, de troupes, de sorts et de héros ce qui vous assure qu'aucune partie ne sera similaire à la précédente.

Présentation

Pour jouer à DISKWARS, vous avez besoin d'une armée de Disks et d'un ou plusieurs adversaires. Nous vous recommandons que chaque joueur ait sa propre armée, mais si cela n'est pas possible, vous pouvez diviser en deux les Disks contenus dans votre armée, ce qui vous permettra de faire de très petites batailles. Il vous faudra aussi un mètre enrouleur pour effectuer les différentes mesures en cours de jeu.

Conditions de victoire

DISKWARS utilise des scénarios qui ont chacun leurs propres conditions de victoire. Nous en avons inclus trois à la fin de ce livret mais nous vous encourageons à créer les vôtres.

Contenu

- 1 livret de règles
- 7 planches de Disks
- 1 planche de marqueurs

Chaque planche comporte un certain nombre de Disks et de marqueurs (activé, blessures, flèches, etc.) qui doivent être détachés avec soin avant le début de la partie.

Anatomie d'un Disk

Anatomie d'un Disk

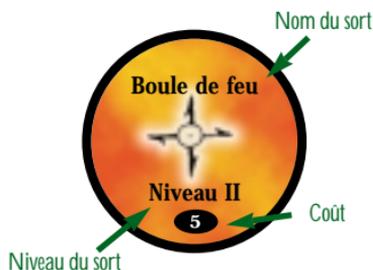
Il existe trois types de Disks dans DISKWARS.

1) Les Disks de terrain

Les Disks de terrain sont les plus grands du jeu DISKWARS. Ils représentent les sites importants du jeu. L'utilisation de chaque site dépend du scénario que vous allez jouer.

2) Les Disks de sorts

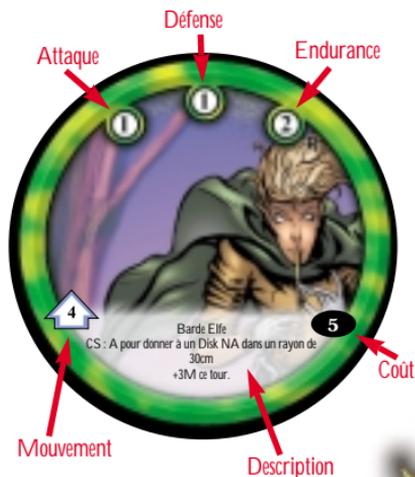
Dans DISKWARS vous trouverez 31 sorts différents utilisables par des créatures ayant la capacité de lancer des sorts (les magiciens). Voir le chapitre « Lancer un sort » pour de plus amples informations.



3) Les Disks de créatures

Ces Disks sont les plus nombreux et les plus importants de votre armée. Ils représentent vos unités de base : cavalerie, infanterie et archers, mais également vos héros, magiciens et monstres en tous genres.

Note importante : tout au long de cette règle, quand nous ferons référence à un Disk, il sera question de créature. Les Disks de terrain et de sorts seront appelés respectivement « terrain » et « sort ».



Préparation du jeu

Préparation du jeu

Le premier point à déterminer est le scénario que vous allez jouer.

Ensuite, les joueurs devront se mettre d'accord sur la taille des armées et choisir un nombre de Points d'armée en conséquence.

Chaque Disk Créature et Sort a une valeur de **Points d'armée** (PA). L'exemple du Barde elfe ci-dessus indique une valeur de 5 PA. Une armée de 10 Bardes elfes coûtera donc 50 PA.

Une armée de petite taille a une valeur de 50 PA, une armée moyenne de 100 PA et une armée de 250 PA sera énorme. La durée de la partie sera influencée par votre choix (plus l'armée sera grande, plus la partie sera longue). Les joueurs peuvent choisir des créatures et des sorts dont le total en Points d'armée ne dépasse pas cette valeur.

Exemple : Pascal, Séverine et Stéphane décident de faire une partie de DISKWARS. Ils choisissent le scénario « A couteaux tirés » dans lequel chaque joueur dispose d'une armée de 40 points. Les trois joueurs vont en secret composer leur armée en ajoutant créatures et sorts de leur choix sans excéder la limite des 40 Points d'armée.

Note : un joueur peut toujours construire une armée avec moins de Points d'armée que prévus.

Surface de jeu

DISKWARS peut être joué sur n'importe quelle surface plane. Pour une partie de 2 à 4 joueurs, la table de la salle à manger sera suffisante. Nous vous conseillons de couvrir la table d'une nappe car si la surface de jeu est trop lisse, les Disks risquent de glisser lors de leurs déplacements.

Mise en place de la partie

Après que les joueurs ont constitué leurs armées, il leur faut séparer leurs créatures et leurs sortilèges en deux piles distinctes.

Placement initial

1) La pile des renforts

Tous les Disks de créatures d'un joueur devront être placés en une pile unique. Faites très attention à la façon dont vous allez constituer votre pile car **l'ordre que vous allez choisir sera l'ordre d'arrivée en jeu de vos renforts** et il ne pourra pas être modifié en cours de partie (les Disks arriveront dans l'ordre de la pile, ceux du dessus avant ceux du dessous). Le seul Disk que pourront voir les autres joueurs sera toujours celui du dessus de la pile, les autres restant cachés en dessous (vos adversaires ne peuvent pas regarder la composition de votre pile).

2) Le livre de sorts

Si un joueur a des Disks de sorts dans son armée, ils seront placés dans une pile séparée. Le pion **Livre de sorts** est placé sur le dessus de la pile pour cacher la composition de celle-ci. L'ordre n'a pas d'importance, les sortilèges étant choisis au fur et à mesure des besoins.

La pile des renforts et le livre de sorts seront placés sur la table de manière à ne pas gêner le déroulement de la partie. Ces piles ne sont pas des obstacles et devront être déplacées si elles gênent le mouvement d'une créature, un tir ou toute autre action de jeu.

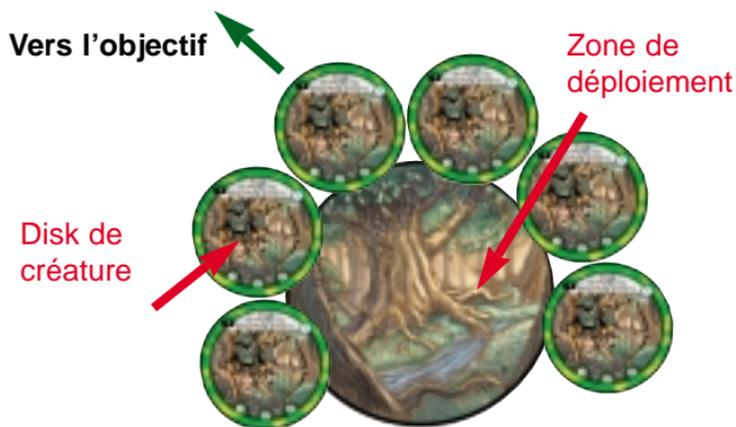
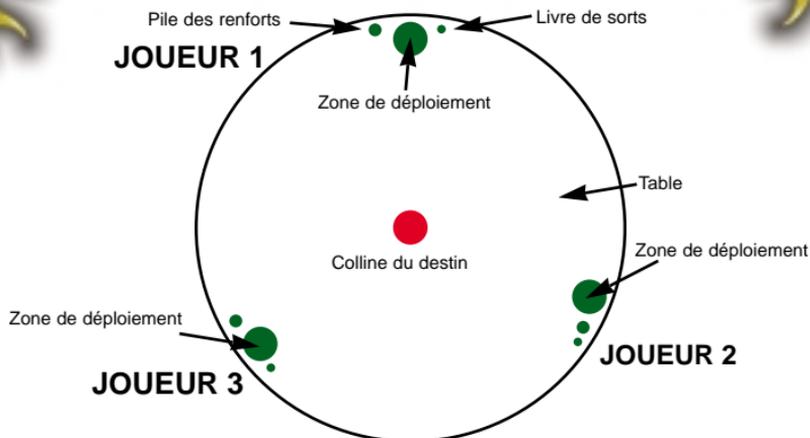
Placement initial

Le placement initial est déterminé par le scénario que vous voulez jouer. Vous trouverez à la fin de ces règles trois scénarios différents.

Chaque scénario indique aux joueurs leur zone de déploiement, le plus souvent représentée par un Disk de terrain. Vous trouverez ci-dessous l'illustration d'un placement pour trois joueurs dans le scénario « La colline du destin ».

Dans la plupart des scénarios, les joueurs placeront sur leur zone de déploiement un certain nombre de Disks pris directement de la pile des renforts en faisant attention que ceux-ci soient en contact avec le Disk de terrain comme indiqué sur le dessin page suivante.

Placement initial



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a placé les six Disk sur la zone de départ en direction de son objectif (La colline du destin). Les Disks peuvent se chevaucher mais généralement ce n'est pas une très bonne idée (pour des raisons expliquées par la suite).

Déroulement de la partie

Déroulement de la partie

Une fois que les joueurs ont placé leur Disks, la partie peut commencer. Une partie de DISKWARS se joue en un certain nombre de tours jusqu'au moment où l'un des joueurs remplit les conditions de victoire.

Un tour est divisé en cinq phases :

- 1) Renfort (jamais au premier tour)
- 2) Activation
- 3) Tir
- 4) Combat
- 5) Fin de tour

1) Renfort

Au début de chaque tour, les joueurs peuvent prendre des renforts de leur pile et les placer sur leur zone de déploiement comme décrit plus haut. Le nombre de renforts qu'un joueur peut faire entrer en jeu à chaque tour est indiqué dans le scénario. Il n'y a jamais de renforts au premier tour.

2) Activation

C'est la phase la plus longue et la plus complexe du jeu. Chacun leur tour, les joueurs activent 3 Disks jusqu'à ce que tous aient pu agir à leur convenance (la procédure exacte est indiquée ci-dessous dans le chapitre « ordre d'activation »). Toutes les unités peuvent être activées une fois par tour. Quand un Disk est activé, il peut agir de l'une des quatre façons suivantes.

- a) Se déplacer
- b) Utiliser une Compétence spéciale (CS)
- c) Lancer un sort
- d) Ne rien faire du tout



Dès qu'un Disk a été activé et qu'il a effectué une des quatre actions possibles, placez dessus un marqueur d'activation. Ces marqueurs servent de repère pour savoir qui a fait quoi.

Déroulement de la partie

Règle spéciale : un Disk **ne peut pas être activé** si un autre Disk le chevauche. Ceci est une règle très importante qui est valable pour vos Disks ainsi que pour ceux de vos adversaires. Le Disk du dessous est considéré comme bloqué par celui qui le chevauche.

Ordre d'activation

Déterminez au hasard (ou de la façon qui vous conviendra le mieux) qui sera le premier joueur. Les activations se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur va alors activer trois Disks, suivi par son voisin de gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient activé trois Disks. Cette procédure est poursuivie jusqu'à ce que tous les Disks aient été activés. Un joueur est obligé d'activer trois Disks. S'il décide de n'activer qu'**un certain nombre de Disk** (il choisit de ne pas activer son quota de 3 Disks), **il ne pourra plus activer de Disks** jusqu'au tour suivant.

Au tour suivant, le nouveau premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du premier joueur actuel.

Séverine, Stéphane et Pascal sont assis dans cet ordre autour de la table. Ils commencent une phase d'activation. Le sort désigne Pascal comme premier joueur. Ayant chacun neuf Disks, Pascal active ses trois premiers Disks suivi de Séverine et de Stéphane qui font de même. Tous les joueurs ont activé trois Disks et un nouveau tour de table a lieu. Pascal active trois Disks de même que Séverine et Stéphane. Commence alors un troisième tour de table. Pascal active ses trois derniers Disks. Séverine décide de ne pas activer de Disks et enfin Stéphane active ses deux derniers Disks. La phase d'activation des Disks est terminée. Séverine ne peut plus activer les trois Disks qui lui restent puisqu'elle a décidé de faire l'impasse sur un des tours de table et par ce fait déclaré la fin de sa phase d'activation. Si les autres joueurs avaient eu encore des Disks, le processus aurait continué.

Action : se déplacer

Tout Disk qui dispose d'une valeur de Mouvement supérieure ou égale à 1, peut se déplacer. Pour ce faire, le joueur qui le contrôle peut retourner le Disk dans n'importe quelle direction et ce autant de fois que son

Déroulement de la partie

mouvement l'y autorise. Un Disk avec un mouvement de 3 pourra être retourné 3 fois alors qu'un Disk avec un mouvement de 5 pourra être retourné 5 fois. On peut toujours retourner un Disk moins de fois que son mouvement ne l'autorise.



Dans l'exemple ci-dessus l'Archer elfe possède un Mouvement de 3. Il commence son activation en position A. Durant son activation, le joueur active cette unité pour la déplacer. Il la retourne une fois en position B puis recommence en C et D. Le Disk a utilisé tout son mouvement et ne peut plus être déplacé durant ce tour. Le joueur place sur ce Disk un marqueur d'activation.

Règles de déplacement

- Un Disk arrête immédiatement son déplacement s'il chevauche un autre Disk ami ou ennemi. Si un de vos Disks chevauche un Disk ennemi, cela est considéré comme une attaque.
- Un Disk ne peut pas bouger (ou être activé pour quelque raison que ce soit) s'il est chevauché par un autre Disk. Dans ce cas on dit qu'il est bloqué.

Unité Volante

- Si un Disk possède la capacité de Vol, indiqué par un 🍷, il peut passer par dessus des Disks (non volants) amis ou ennemis sans arrêter son mouvement.
- Une unité volante ne peut pas passer par dessus une unité volante ennemie et, s'il la chevauche, doit s'arrêter pour réaliser une attaque.
- Une unité volante qui n'est pas en vol (au cours de son déplacement), est considérée comme étant à terre et peut donc subir les attaques des unités terrestres ennemies sans aucune pénalité.

Déroulement de la partie

Action : utiliser une Compétence spéciale (CS)

Plutôt que de se déplacer ou de lancer un sort, un Disk peut choisir d'utiliser une Compétence spéciale. Les Compétences spéciales ou CS varient d'un Disk à l'autre. Certains n'en ont pas tandis que d'autres en ont une ou plusieurs.

Note : quelques CS n'ont pas besoin d'activation et fonctionnent en permanence. Les abréviations utilisées pour les CS sont les suivantes : A - Activez ou Activé selon le contexte, NA - Non Activé (un Disk qui ne comporte pas de marqueur d'activation), M - Mouvement, AT - Attaque, D - Défense et E - Endurance.

Exemple : la CS de notre Barde elfe est : *A pour donner à un Disk NA dans un rayon de 30cm +3M ce tour.* Ce qui en bon Français veut dire : activez ce Disk pour ajouter 3 à la valeur de Mouvement d'un Disk non activé dans un rayon de 30cm.

Action : lancer un sort

Les sorts sont une part importante de DISKWARS. Une utilisation habile de magiciens puissants donne un aspect toujours incertain au déroulement de la bataille. Vous ne pouvez pas savoir quelle vilenie vous réserve votre adversaire avec ses tours de passe-passe destinés uniquement à broyer en petits morceaux vos héros ou réduire à néant une stratégie mûrement planifiée.

Les Sorts sont « lancés » à partir de certains Disks (généralement des personnages spéciaux) ayant la capacité de lancer des sorts. Ces **magiciens** peuvent lancer **un** sort durant leur phase d'activation. Une fois un sort lancé, placez un marqueur d'activation sur le Disk du lanceur et enlevez du jeu le Disk du sort utilisé.

Les magiciens ne possèdent pas leur propre Livre de sorts mais utilisent un livre commun à tous les magiciens de l'armée à laquelle ils appartiennent. Vous trouverez à la fin de ces règles la description exacte de chaque sort.

Déroulement de la partie

Chaque Disk de sort porte trois informations.

- a) Nom
- b) Niveau
- c) Valeur (en PA)

• Le nom

Le nom du sort identifie un Disk. Chaque Sort a une fonction et un effet spécifique.

Exemple: Séverine lance une Boule de Feu avec son magicien niveau 2. Pascal se réfère à la liste des sorts et en lit à haute voix les effets. L'application sur le terrain est immédiate et une fois le sort utilisé le Disk est retiré du jeu.

• Le niveau

Il existe trois niveaux de sorts dans DISKWARS.

Les magiciens niveau 1 ne lancent que des sorts du niveau 1.

Les magiciens niveau 2 ne lancent que des sorts de niveau 1 et 2.

Les magiciens niveau 3 lancent des sorts de niveau 1, 2 ou 3.

Exemple: Pascal n'a plus dans son Livre que des sorts de niveau 2. Malheureusement pour lui son magicien niveau 2 a déjà été tué et il ne lui reste qu'un magicien niveau 1. Celui-ci ne peut plus lancer de sorts.

• La valeur

Il n'y a pas de restriction au nombre de sorts que vous pouvez inclure dans votre livre. Chaque sort a un coût en PA et plus vous dépenserez de PA en sorts moins vous aurez de PA pour les créatures de votre armée. Souvenez-vous aussi que vous devez disposer de magiciens pour lancer les sorts que vous avez achetés et que les-dits magiciens doivent avoir un niveau suffisant pour lancer les sorts sélectionnés.

Certains sorts causent des dommages aux autres Disks. Si les dommages causés par le Sort sont supérieurs ou égaux à l'Endurance de la créature visée, celle-ci est immédiatement retirée de la partie (sauf si elle possède plusieurs blessures) de même que le sort utilisé. Si par contre le sort n'est pas assez puissant (par exemple une boule de feu Force 6 contre un Dragon

Déroulement de la partie

d'Endurance 9), les dommages restent en place jusqu'à la fin du tour. Toute créature qui, par la suite, peut attaquer le Dragon avec une Force de 3 réussira à lui infliger 1 Blessure.

Rappel : tout sort lancé doit être retiré de la partie. Il ne pourra plus être utilisé. Toute armée dont le Livre de sorts est vide ne peut plus lancer de sorts.

3) Tir

Quand la phase d'activation est terminée, les joueurs peuvent déclarer leurs attaques à distance avec les Disks qui disposent de la capacité de tir (ces Disks sont collectivement appelés « archers » et ce même s'ils utilisent d'autres armes à distance). Cette capacité n'est pas une CS. Un Disk ne peut pas tirer s'il est doté d'un marqueur d'activation. Donc, un Disk ne peut pas être activé en phase 2 puis utiliser une arme de tir en phase 3.

Dans DISKWARS il existe 4 types de projectiles.

Nom	Portée	Dommages
Flèche	30cm	2
Carreau	30cm	3
Boule de feu	15cm	4
Rocher *	15cm	5



* Ce type de projectile ne se trouve pas sur la planche de marqueurs de base.

Comment tirer

En commençant par le « premier joueur », chaque joueur va faire tirer tous ses Disks qui en ont la capacité (un joueur peut ne pas utiliser un ou plusieurs Disks d'archers s'il le désire). Répétez la procédure avec les autres joueurs en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Il y a 4 conditions à l'utilisation de la capacité de tir d'un Disk.

- 1) Le Disk n'a pas reçu de marqueur d'activation.
- 2) Le Disk est à portée de tir d'au moins une cible.
- 3) Le Disk n'est pas bloqué.
- 4) Le Disk ne chevauche pas un Disk ennemi.

Déroulement de la partie

Portée

Comme indiqué dans la table ci-dessus, la portée et les dommages causés varient suivant les projectiles utilisés. Les flèches, par exemple, ont une portée maximale de 30cm et causent 2 points de dommages si elles touchent. Vous devez donc utiliser un mètre enrouleur pour savoir si le Disk qui tire est à 30cm (ou moins) d'une cible potentielle.

Notez bien que vous ne devez mesurer la distance entre le Disk et sa cible qu'après avoir déclaré ladite cible. Si elle s'avère hors de portée, l'archer ne peut pas tirer (et ne peut pas non plus choisir une autre cible).

Nombre de projectiles

Le nombre et le type de projectiles que peut tirer un Disk, est indiqué par un chiffre entre parenthèses après la mention « Tir » dans sa description.

Exemple : sur le Disk des Archers de Boisprofond on trouve la mention suivante : Tir : flèches (4). Ce qui veut dire que l'archer peut tirer 4 flèches.

Tirer

Le joueur qui effectue un tir prend un Disk inutilisé, met dessus ses projectiles (autant que le Disk tireur le permet) et vient se placer sur la cible à une hauteur de 30cm (minimum). Ensuite, il laisse tomber les projectiles sur la cible. Tout projectile touchant même partiellement un Disk inflige les dommages causés par le projectile en question.

- Un Disk archer doit tirer tous ses projectiles en une seule fois. Il ne peut les diviser en plusieurs essais.
- Si un projectile touche un des Disks de l'armée du tireur, le Disk en question subit normalement les dommages. C'est une « erreur d'appréciation » de la part du tireur.
 - Si un projectile touche un autre projectile déjà placé sur un Disk et qu'il l'expulse ce dernier, le nouveau projectile est retiré du jeu sans effet et l'ancien retrouve sa place d'origine.

Déroulement de la partie

- Les projectiles qui n'atterrissent pas sur un Disk doivent être retirés de la surface de jeu immédiatement.
- Un projectile qui tombe sur un autre projectile cause normalement des dommages à la cible qui se trouve dessous.
- Si un projectile atterrit sur plusieurs Disks, tous sont touchés et subissent les dommages normaux du projectile en question. Exception : si un Disk en bloque un autre et que le projectile touche les deux, seul celui qui se trouve au-dessus subit des dommages. Dans le même ordre d'idée, si plusieurs « couches » de Disks se chevauchent et qu'ils sont touchés par un même projectile, seul celui du dessus subit des dommages.
- Si un projectile roule ou rebondit et atterrit sur une cible hors de portée du tireur, il subit des dommages normalement. Par exemple, une flèche qui touche un Disk se trouvant à 40cm prend effet normalement.

Exemple de tir : sur le dessin ci-dessous, les pions A et E ne causent aucun dommage. C et D font des dommages au Disk 2 et B fait simultanément des dommages aux Disks 1 et 2.



Déroulement de la partie

Tout Disk ayant reçu des dommages d'une valeur supérieure ou égale à son Endurance subit une blessure (la plupart des Disks sont détruits s'ils subissent une blessure).

Blessures



La plupart des Disks ne peuvent encaisser qu'une blessure avant d'être détruits. **A ce moment précis le Disk est retiré du jeu et ne pourra plus revenir en jeu.** Quelques Disks spéciaux peuvent encaisser plusieurs blessures. Si un tel Disk est blessé pendant un combat, mettez dessus un marqueur blessure. Suivant le nombre de points de vie du Disk, accumulez les marqueurs jusqu'au moment où il est détruit et retiré du jeu.

Si un Disk subit des dommages égaux à *deux fois* son Endurance, il subit 2 blessures. Si un Disk subit des dommages égaux à *trois fois* son Endurance, il subit 3 blessures, et ainsi de suite...

Note : à contrario des dommages causés par les sorts ou les tirs, les marqueurs de blessure restent sur le Disk. Ils ne seront enlevés qu'en cas de soins (sort par exemple) ou destruction du Disk.

Une fois que tous les joueurs ont résolu la phase de tir, tous les Disks détruits sont retirés du jeu. Les marqueurs des projectiles qui ont fait des dommages mais pas assez pour détruire un Disk restent sur ce Disk. Les dommages causés se cumuleront avec ceux causés par les sorts et par le combat au corps à corps.

4) Combat

Si deux Disks ennemis se chevauchent, ils doivent se combattre. Il n'y a pas de différence entre se chevaucher un peu ou beaucoup.

Dans DISKWARS les principes de combat sont simples, mais il peut arriver que certaines situations complexes soient difficiles à simuler. Les exemples qui vont suivre vous permettront de les résoudre facilement.

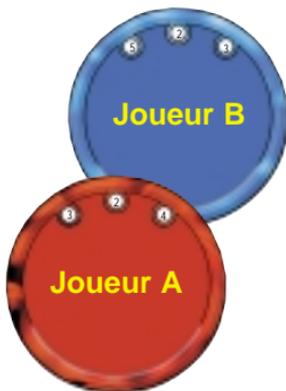
Déroulement de la partie

La règle de base du combat est : le Disk du *dessus* est l'**attaquant**. Celui du *dessous* le **défenseur**. Quand il y a combat, l'attaquant utilise sa valeur d'attaque et le défenseur sa valeur de défense.

La situation de combat la plus simple est le 1 contre 1 comme dans l'exemple ci-dessous. Dans cet exemple, l'attaquant (joueur A) a une valeur d'attaque de 3, le défenseur (joueur B) a une valeur de défense de 2.

Résolution du combat

Chaque combat est résolu de la même façon. Si votre valeur d'attaque ou de défense est supérieure ou égale à la valeur de l'Endurance du Disk adverse, celui-ci subit une blessure. Dans la plupart des cas, cela suffira pour détruire un Disk. Dans notre exemple l'attaquant a 3 en attaque et le défenseur 3 en Endurance. Le défenseur subit une blessure et est tué. Le défenseur n'ayant que 2 de défense, il n'inflige pas de blessure à l'attaquant qui à une Endurance de 4. Si le défenseur avait eu une valeur de Défense de 4 (ou plus) il aurait tué l'attaquant et les deux Disks se seraient éliminés mutuellement.



Après qu'un combat a été résolu, les Disks éliminés sont immédiatement retirés de la partie.

Rappel : les dommages qui ont été infligés au cours de la phase de tir ou grâce à un sort doivent être pris en compte durant la phase de combat. Donc un Disk avec une Endurance de 4 qui a subi des dommages par un carreau (dommage 3) ne demande plus qu'un petit point de dommages pour être tué. Un Disk ayant 1 en Attaque sera capable de faire le travail.

Déroulement de la partie

Combats multiples

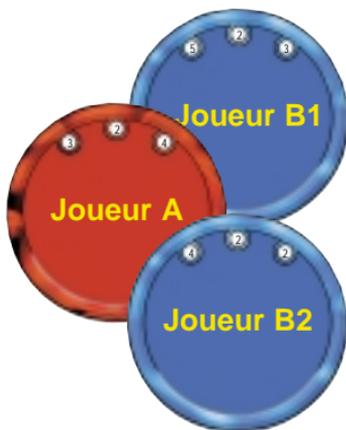
Quand plusieurs Disks se chevauchent il faut se souvenir des préceptes suivants.

- 1) Les combats sont toujours résolus du dessus vers le dessous.
- 2) Un Disk ne peut effectuer qu'une attaque (mais peut se défendre plusieurs fois).
- 3) Les dommages se cumulent d'un combat à l'autre.

Combat multiple : exemple 1

Dans cet exemple, le Disk A est venu attaquer le Disk B1. le joueur B est venu à son tour attaquer avec le Disk B2 le Disk A.

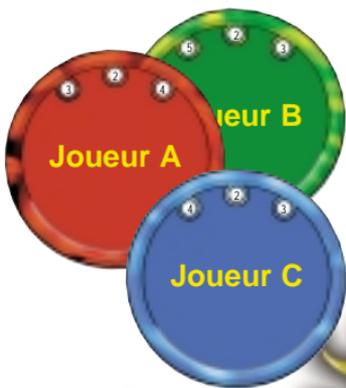
Résolution : le combat est toujours résolu du haut vers le bas. C'est donc le Disk B2 du joueur B qui attaque en premier le Disk A. B2 a une Attaque égale à l'Endurance de A. A a une Défense égale à l'Endurance de B2. Résultat : les deux Disks subissent 1 blessure et se détruisent mutuellement (ils n'ont qu'un point de vie) et le Disk B1 n'a même pas à combattre.



Combat multiple : exemple 2

Dans cet exemple, le Disk A est venu attaquer le Disk B et C est venu attaquer A (notez que C est en contact avec A et B).

Résolution : C attaque A. Le Disk C détruit le Disk A et survit car la Défense du Disk A est inférieure à son Endurance. Le Disk A est retiré du jeu mais le Disk C chevauche toujours le Disk B. Comme un Disk ne peut mener qu'une attaque par tour, le Disk B se retrouve bloqué par C et ne peut rien faire ce tour-ci, mais aucun combat n'est résolu. A moins que C ne se décide à se déplacer



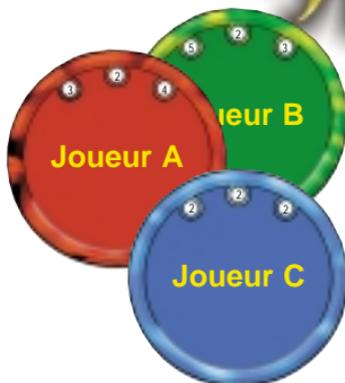
Déroulement de la partie

durant la prochaine phase d'activation il y aura combat entre ces deux Disks au prochain tour.

Combat multiple : exemple 3

La configuration de cet exemple est pratiquement la même que pour le précédent (seules les valeurs de combat changent).

Résolution : C attaque A. C est détruit et A survit, C est enlevé du jeu et A peut maintenant attaquer B. C ayant infligé 2 points de dommages à A, celui-ci n'a plus que 2 en Endurance, et la résolution de ce combat fait que les deux Disks A et B se détruisent mutuellement. Résultat : les trois Disks sont retirés du jeu.



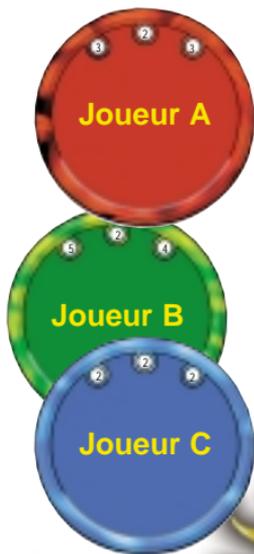
Combat multiple : exemple 4

Dans cet exemple A et C attaquent B.

Résolution : puisqu'il y a 2 Disks au niveau du dessus, ils vont faire une attaque combinée sur B. A et C additionnent leurs valeurs d'Attaque ($2+3=5$) qui est supérieure à l'Endurance de B. B est détruit mais va pouvoir répondre en choisissant sur quel Disk (A ou C) il va appliquer sa Défense. Il choisit C qui a une Endurance inférieure à A et le détruit. Résultat : B et C sont détruits et A survit.

Exception : un Disk avec la capacité **Téméraire** applique sa valeur d'Attaque ou de Défense à tous les attaquants ou défenseurs du combat.

Note : si plusieurs Disks attaquent un même adversaire ils doivent combiner leur puissance totale même s'ils appartiennent à des armées différentes. Cela peut avoir une importance dans les scénarios où les pertes effectuées par un camp sont importantes. Dans un tel cas, si les participants à l'attaque ne peuvent se



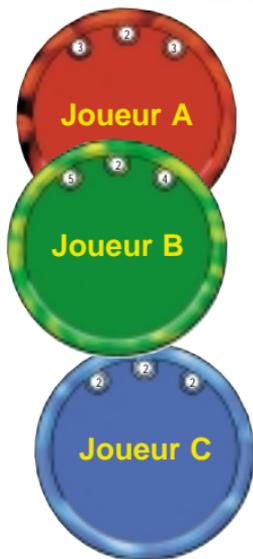
Nouveau tour

mettre d'accord sur le camp qui doit recevoir les points gagnés pour avoir détruit un Disk adverse, l'attaquant qui possède la plus grande attaque remporte les points. S'il y a ex-aequo, c'est celui qui possède la meilleure Défense. S'il y a toujours ex-aequo, c'est l'Endurance qui compte. Si toutes ces valeurs sont identiques, les points sont perdus.

Combat multiple : exemple 5

Dans cet exemple, B attaque simultanément A et C. Comme B n'a pas la CS Téméraire, il ne peut attaquer qu'un seul Disk. A et C vont combiner leurs défenses pour causer des dommages à l'attaquant.

Résolution : B choisit de porter son attaque (valeur 5) sur A et le détruit. A et C combinent leurs défenses ($2+2=4$) ce qui est suffisant pour détruire B (Endurance 4). Résultat A et B sont détruits, reste C.



5) Fin de tour

Après la phase de combat, **tous les marqueurs** à l'exception des marqueurs blessures sont enlevés. Au prochain tour les Disks n'ayant subi que des dommages mais pas de blessures repartiront avec leur plein potentiel d'Endurance.

Exemple : Stéphane possède un Disk d'Endurance 6 qui n'a subi que 3 points de dommages lors d'un tir. Ce Disk repartira au prochain tour avec son Endurance à 6.

Nouveau tour

Après avoir enlevé les marqueurs, les joueurs sont prêts à commencer un nouveau tour de jeu, et ce, jusqu'à ce que l'un d'eux remplisse les conditions de victoire du scénario. Au tour suivant, le nouveau *premier joueur* est celui qui se trouve à la gauche du *premier joueur* actuel.

Autres règles importantes

Autres règles importantes

Problèmes d'interprétation

Si vous avez un conflit entre les règles de ce livret et l'énoncé d'un sort ou d'une Compétence spéciale, c'est toujours l'énoncé du sort ou de la Compétence spéciale qui prévaut.

Blessures

Le nombre indiqué à l'intérieur du symbole « blessure » est le nombre de points de blessures que peut subir un Disk avant d'être détruit. Pour repérer un Disk qui a subi une blessure, placez un marqueur blessure dessus. Quand le nombre de marqueurs est égal au nombre de blessures inscrit sur le Disk, il est détruit.

Embuscade

Quand un Disk déclenche une Embuscade, son propriétaire le prend en main et le place directement sur une partie du Disk ennemi de façon à la chevaucher (il peut aussi chevaucher d'autres Disks). Une embuscade n'est pas la même chose qu'une attaque même si, au final, le Disk qui déclenche l'embuscade attaque sa cible.

Rapidité

Rapidité donne aux Disks qui ont cette capacité la possibilité d'attaquer un adversaire avant que celui-ci ne puisse riposter. Seul un Disk qui attaque peut utiliser cette capacité.

Exemple : deux Disks participent à un combat qui doit normalement les détruire tous les deux. (car leurs valeurs respectives d'Attaque / Défense égalent ou excèdent leur Endurance). Grâce à la capacité Rapidité l'attaquant cause ses dommages et détruit le défenseur avant que ce dernier ne puisse riposter.

Téméraire

Les Disks qui possèdent cette capacité peuvent attaquer tous les Disks qu'ils chevauchent au lieu d'un seul. Ils peuvent aussi se défendre contre plusieurs attaques menées simultanément. A chaque fois, ils cau-

Autres règles importantes

sent des dommages à chaque Disk en contact correspondant à leur AT (en attaque) ou leur D (en défense).

Exemple : deux Disks mènent une attaque sur un Disk qui a la capacité Téméraire. Celui-ci pourra appliquer sa Défense sur les deux attaquants au lieu de devoir choisir l'un d'entre eux comme un Disk normal.

Berserk

Un Disk qui possède cette capacité peut, s'il a attaqué le tour précédent, ajouter 2 points à ses valeurs de AT, D, E. Il est très intéressant de faire attaquer ces Disks tous les tours. Ce bonus n'est pas cumulatif de tours en tours.

Exemple : le Disk Orque « Tribu d'Ulc » possède la capacité berserk. Ses valeurs normales sont AT=5 D=3 E=4 après avoir mené une attaque, il devient AT=7 D=5 E=6 soit un Disk très dangereux.

Archer

Les Disks qui possèdent une capacité de tir peuvent utiliser leurs armes durant la phase de tir. Le nombre de projectiles lancés est indiqué sur le Disk.

Magicien

Seuls les magiciens peuvent lancer des sorts. Les magiciens et les sorts possèdent un niveau. Un magicien ne peut lancer un sort que si son niveau est supérieur ou égal à celui du sort.

Volant

Les Disks qui possèdent le symbole correspondant peuvent voler. Ils peuvent passer par-dessus des Disks amis ou ennemis durant leurs déplacements sans être obligés de s'arrêter. Ils doivent cependant s'arrêter s'ils chevauchent un Disk volant ennemi.

Dommages momentanés

La capacité Dommages momentanés permet de causer des dommages non cumulatifs immédiatement. Les dommages issus d'une telle capacité sont appliqués immédiatement mais s'ils ne suffisent pas à détruire le Disk (ou lui faire perdre une Blessure), ils disparaissent immédiatement. Ces

Scénarios

dommages sont donc cumulatifs avec des dommages causés plus tôt dans le tour (tir, sorts, etc.) mais en aucun cas avec ceux qui pourraient prendre effet par la suite.

Capture

Certains Disks peuvent **capturer** les Disks ennemis. Lorsqu'un Disk utilise cette capacité, le Disk ciblé est capturé.

Capturé

Un Disk capturé est sous le contrôle du joueur à qui appartient le Disk qui l'a capturé. Certains scénarios demandent de tuer un certain nombre de Disks adverses. La capture ne compte pas comme la destruction d'un Disk. Si un Disk capturé est tué, personne ne gagne de points de victoire.

Scénarios

Voici trois exemples de scénarios. Si un scénario demande plus de Disks de terrain que disponible il vous sera aisé d'en fabriquer un avec un morceau de carton découpé.

Scénario 1 « Premier contact »

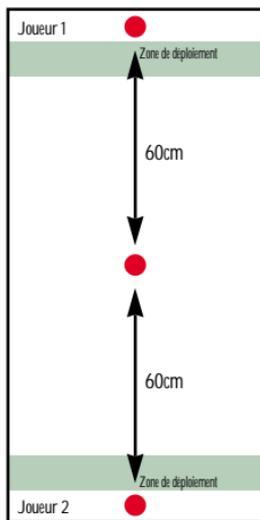
Nombre de joueurs : 2

Renfort : aucun (chaque joueur dispose de l'intégralité de son armée au déploiement)

Mise en place : un terrain est placé au centre de la table et deux sont placés diamétralement opposés à 60 cm du terrain central. En alternance, chacun des joueurs va disposer son armée Disk par Disk. La zone de déploiement est une zone rectangulaire de 15cm de large sur toute la longueur de la table.

Condition de victoire : le joueur gagne s'il remplit une des deux conditions ci-dessous.

- 1) Si le joueur a le contrôle absolu du terrain central pendant deux tours consécutifs (un de ses Disks le touche et aucun Disk ennemi ne doit être parvenu au contact du terrain central)



Livre de sorts

la partie s'arrête immédiatement.

2) Si un joueur parvient à amener sur la base ennemie un ou plusieurs Disks d'une valeur d'Attaque combinée de 8 ou plus. La partie s'arrête immédiatement.

Scénario 2 « La colline du destin »

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Renfort : 6 par tour (sauf au premier tour)

Disks au déploiement : 6

Mise en place : placez un terrain au centre de la table. Chaque joueur devra placer sa zone de déploiement à 60 cm du terrain central. Les zones de déploiement des différents joueurs devront être à égale distance les unes des autres.

Condition de victoire : un joueur gagne immédiatement si, à la fin d'un tour, il a le contrôle absolu du terrain central et a détruit 25 PA adverses. Le nombre de PA peut être modifié en fonction de la taille des armées.

Scénario 3 « A couteaux tirés »

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Renfort : 6 par tour (sauf au premier tour)

Disks au déploiement : 6

Mise en place : même chose que pour La colline du destin.

Condition de victoire : un joueur gagne immédiatement si, à la fin d'un tour, il a détruit 25 PA de plus que son plus proche adversaire. Exemple : 40 à 15 ou 25 à 0 ou encore 2589 à 2546 mais là, c'est une grosse bataille ! Le joueur qui possède le contrôle absolu du terrain central au moment du décompte bénéficie de 10 points de bonus.

Livre de sorts

Sorts de niveau 1

Mur magique

PA = 2

Distance : 15cm

Effet : placez ce sort à un endroit, à portée, vide de tout Disk. Il y a

Livre de sorts

maintenant un mur infranchissable à cet emplacement. Aucun Disk ne peut passer ou s'arrêter sur ce mur. Les Disks volants peuvent passer par dessus mais ne peuvent pas finir leur mouvement dessus. Il ne peut pas y avoir plus de trois murs dans un rayon de 30 cm. Ces murs restent en place tout le long de la partie.

Soins

PA = 2

Portée : 30cm

Effet : enlève un marqueur de Blessure du Disk de votre choix. Ne peut être lancé que sur un Disk qui possède plusieurs blessures.

Vitesse

PA = 2

Portée : 30cm

Effet : le Disk choisi gagne un bonus de 3 points à sa capacité de Mouvement durant cette phase d'activation (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Bouclier

PA = 3

Distance : 30cm

Effet : le Disk choisi gagne un bonus de 3 points à son Endurance jusqu'à la fin du tour (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Conscription

PA = 3

Effet : placez immédiatement en jeu les deux Disks du dessus de votre pile de renfort. Ces deux Disks devront être placés au contact de votre zone de déploiement et pourront être activés normalement durant ce tour.

Immobilisation

PA = 3

Portée : 30cm

Effet : empêche le Disk ciblé d'être déplacé durant cette phase d'activation (mais il peut être activé pour agir d'une autre façon).

Livre de sorts

Rune de protection

PA = 3

Portée : 30cm

Effet : le Disk choisi gagne une immunité totale aux projectiles jusqu'à la fin du tour (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Décrépitude

PA = 4

Distance : 15cm de rayon autour du lanceur

Effet : tous les Disks ennemis subissent un malus de 1 point en Endurance jusqu'à la fin du tour (laissez le Disk de sort sur le lanceur pour se souvenir des effets). Cette valeur ne peut pas descendre en dessous de 1.

Tireur d'élite

PA = 4

Distance : 15cm

Effet : le Disk ciblé sera automatiquement touché par toute attaque de projectiles jusqu'à la fin du tour. Pendant la phase de tir le propriétaire du lanceur de sort peut placer tous les projectiles des tireurs à portée sur le Disk ciblé (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Zap

PA = 4

Portée : 30cm de rayon autour du lanceur

Effet : fait gagner un bonus de 2 points à la capacité de Mouvement de tous les Disks à portée (laissez le Disk de sort sur le lanceur pour se souvenir des effets).

Sorts de niveau 2

Boule de feu

PA = 5

Effet : poussez le Disk de ce sort en ligne droite, en partant du lanceur. Le premier Disk ennemi touché par le sort subit une attaque de puissance 6 (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets s'il n'est pas détruit sur le coup).

Livre de sorts

Congélation

PA = 5

Effet : l'adversaire ciblé ne pourra pas activer ses 3 Disks lors du prochain tour de table (il passe son tour mais cela ne termine pas sa phase d'activation pour autant). Un joueur ne peut pas être congelé 2 fois de suite.

Conjuration

PA = 5

Effet : choisissez immédiatement n'importe quel Disk de votre pile de renfort et placez-le en contact de votre magicien. Ce Disk pourra être activé pendant ce tour.

Destin

PA = 5

Portée : 30cm

Effet : choisissez deux Disks qui sont soit en combat, soit bloqués. Inversez leurs positions. (passez le Disk du dessus dessous).

Prise de tête

PA = 5

Effet : choisissez un Disk ennemi non activé qui ne pourra pas utiliser sa ou ses Compétences spéciales jusqu'à la fin du tour (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Protection divine

PA = 5

Effet : le magicien bénéficie d'un bonus de 6 points à son Endurance jusqu'à la fin du tour.

Répulsion

PA = 5

Portée : 30cm

Effet : choisissez un Disk non activé. Ne peut être joué que sur un Disk qui n'est pas bloqué. Personne ne peut voler par dessus ou atterrir sur ce Disk jusqu'à la fin du tour. Placez un marqueur d'activation sur le Disk (laissez le Disk de sort sur la cible pour se souvenir des effets).

Livre de sorts

Vigueur

PA = 6

Distance : 30cm

Effet : enlevez un marqueur d'activation sur un Disk ami. Ce Disk pourra à nouveau être activé.

Onde de choc

PA = 7

Distance : 15cm de rayon

Effet : tous les Disks ennemis qui ne sont pas bloqués doivent faire un mouvement de recul (ils sont retournés une fois dans la direction opposée à celle du lanceur). Les Disks sont déplacés par leur propriétaire par ordre croissant d'Endurance.

Protection

PA = 7

Effet : le magicien et tous les Disks en contact avec lui ne pourront plus prendre de dommages jusqu'à la fin du tour.

Contrôle

PA = 8

Effet : choisissez un Disk ennemi non activé que vous allez déplacer à la place de votre adversaire. Placez un marqueur d'activation sur ce Disk a la fin de son mouvement. Un tel Disk ne peut pas sortir de la table.

Sorts de niveau 3

Déplacement

PA = 7

Portée : 15cm

Effet : choisissez deux Disks qui ne sont pas en combat. Ces Disks échangent leurs places. Un des deux Disks doit être à portée du magicien.

Téléportation

PA = 7

Effet : téléportez instantanément un Disk non bloqué à un maximum de 30cm de sa position de départ.

Livre de sorts

Conversion

PA = 8

Effet: choisissez la créature du dessous de la pile de renfort d'un de vos adversaires. Si cette créature a une valeur de AT+D+E inférieure ou égale à 11, ce Disk vous revient. Placez-le sur le dessus de votre pile de renfort (l'alignement n'a pas d'importance). Ce Disk est maintenant sous votre contrôle. Dans le cas où la valeur est supérieure à 11, votre adversaire met immédiatement ce Disk en jeu dans sa zone de déploiement.

Pénurie

PA = 8

Effet : enlevez le deuxième Disk en partant du dessus de la pile de renfort d'un de vos adversaires. Ce Disk est détruit.

Orage de feu

PA = 10

Effet : reculez-vous de la table de jeu de 30cm. Lancez le Disk de ce Sort en l'air. Quand le Sort retombe, tout Disk qu'il touche subit une attaque de puissance 7. Une fois l'attaque résolue, passez ce Disk à votre voisin de gauche qui va faire de même et ainsi de suite. Cette procédure est répétée tant que le Disk touche quelque chose. Dès qu'un joueur rate son attaque, le sort s'arrête.

Choc électrique

PA = 10

Distance : 15cm

Effet : choisissez un Disk à portée du magicien. Ce Disk, et tous les Disks qui le touchent, et tous ceux qui touchent ceux qui les touchent (et ainsi de suite) ; subissent une attaque de puissance 5.

Contre-sort

PA = 10

Effet : ce Sort peut être lancé pour contrer un autre Sort et ce en dehors de votre phase de jeu normale. Seul un magicien de niveau 3 non activé peut le lancer. Le contre-sort et le sort contré sont retirés du jeu. Le magicien est doté d'un marqueur d'activation.

Composer son armée

Paralysie

PA = 10

Portée : 15cm de rayon autour du lanceur

Effet : choisissez 5 Disks à portée du magicien et placez sur chacun d'eux un marqueur d'activation.

Pluie d'acier

PA = 10

Distance : 30cm

Effet : tirez immédiatement une salve de 10 projectiles (flèches) en une seule fois, à n'importe quel endroit à portée du magicien. Les projectiles doivent être lancés d'au moins 60cm de haut (au lieu de 30cm). Résolez immédiatement les dommages.

Résurrection

PA = 10

Distance : ramenez à la vie un Disk qui a été détruit. Placez le Disk ramené à la vie à coté du magicien et placez dessus un marqueur d'activation. Immédiatement après le lancement du sort, le magicien subit une blessure.

Précision sur les mesures

Les mesures s'effectuent toujours de **bord** de Disk à **bord** de Disk. Généralement, les mesures dans DISKWARS s'effectuent par tranche de 15cm. Même si vous ne disposez pas d'un mètre enrouleur, vous pourrez tout de même jouer à DISKWARS pour la simple et bonne raison que la boîte qui contient votre armée complète fait exactement 15cm de long. Notez qu'à moins que le contraire ne soit spécifiquement précisé, il est interdit de mesurer une distance avant un tir, un déplacement ou le lancement d'un sort.

Composer son armée

Quand vous allez composer votre armée, il vous faudra choisir parmi 8 factions différentes. Ces factions sont les Elfes Lothari, les Barbares d'Uthuk Yllan, les Disciples de Timorran, les Dragons, les Squelettes de Farrengast, les Chevaliers du Roi Falladir, les Nains de l'Enclume

Composer son armée

Rouge et les Orques des Plaines de la Désolation. Chaque Disk de créature fait partie d'une faction. Certaines Créatures n'ont pas de faction. Les règles concernant l'introduction des Disks de créatures que vous pouvez mettre dans votre armée sont les suivantes :

1) Alignements

Il y a trois alignements différents dans ce jeu. Ils sont identifiés par la couleur du bord des Disks.

Vert = bon

Bleu = neutre

Noir / Rouge = mauvais

Les bons ne peuvent jamais se trouver dans la même armée que les mauvais, et vice-versa. Les neutres peuvent rejoindre n'importe quel camp.

2) Unique

Certains Disk sont identifiés comme étant « Unique », ce qui veut dire que vous ne pouvez pas en posséder plus d'un exemplaire dans votre armée.

3) Factions

La base de votre armée doit tourner autour d'une faction spécifique (Nains, Elfes, etc.). Au moins 50% de vos PA doivent être attribués à cette faction. Le reste peut être constitué par d'autres factions d'alignement compatible.

Exemple: une armée à 100 points devra contenir au moins 50 points d'une même faction, le reste étant libre.

Note: les PA dépensés pour les sorts sont retranchés avant le calcul des PA réservés à votre faction.

Exemple: Séverine se compose une armée à 150 points. Elle choisit de prendre 30 points pour ses sorts. Il lui reste donc 120 points pour constituer son armée dont au moins 50% devront aller à une même faction (60 points).

Définition des termes

Définition des termes

Archer : un Disk qui utilise une arme à distance est appelé archer même s'il lance des carreaux, des rochers ou des boules de feu.

Attaque : une attaque se produit lorsqu'un joueur active un Disk qui, en se déplaçant, termine son mouvement en chevauchant un Disk ennemi.

Attaquant : un Disk est considéré comme attaquant s'il chevauche un Disk ennemi.

Bloqué / bloquant : quand un Disk en chevauche un autre, celui qui se trouve en dessous est considéré comme étant bloqué. Si le Disk du dessus est un Disk ennemi, ce dernier est considéré comme étant attaquant. Un Disk bloqué ne peut pas être activé. Un archer bloqué ne peut pas utiliser son arme à distance.

Capacités : certains Disks possèdent des pouvoirs spéciaux qui leur permettent d'agir différemment des Disks normaux (archers, magiciens, téméraires, berserks, etc.) mais qui ne sont pas considérés comme des Compétences spéciales.

Compétences spéciales : certains Disks possèdent des Compétences spéciales notées (CS). Un Disk doit généralement être activé pour utiliser sa Compétence spéciale.

En contact : un Disk est en contact avec un autre lorsque l'un d'entre-eux chevauche l'autre. S'il y a un Disk entre deux Disks qui se chevauchent, ils ne se touchent pas. Dans l'exemple 1 ci-contre, le Disk A touche le Disk B. Le Disk B touche le Disk C mais le Disk A ne touche pas le Disk C. Dans l'exemple 2 ci-contre, le Disk A touche les Disks B et C.

Exemple 1



Exemple 2



Blessures : Lorsqu'un Disk subit un nombre de points de dommages égal à son Endurance, il est éliminé. S'il possède plusieurs Blessures, il en perd une et n'est éliminé que lorsqu'il a perdu toutes ses Blessures. Notez les blessures subies à l'aide des marqueurs adéquats.

Crédits

CRÉDITS : VERSION AMÉRICAINE RÉVISÉE

Jeu créé par : Tom Jolly et Christian T. Petersen.

Assistés de : Tod Gelle.

Illustrations par : Chad Jasper (Barbares, Nains et Dragons), Brian Schaumburg (Elfes, Zolo Hexx), Lou Frank (Disciples, Chevaliers, Jetons de projectiles, Dragon Doru), Brian Ewing (Squelettes), Zach Lohse (Orques) et Fred Gorham (Ogre orque, Vampire nocturne et tout le reste).

Réalisé par : Darrell Hardy & Thomas H. Petersen.

Mise en couleur informatique : Ben Prenevest.

Règles du jeu, maquette et conception visuelle : Christian T. Petersen.

DISKWARS © 1999. DISKWARS is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Patent Pending 1999. All images and characters contained herein are the property of Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 1999. None of the text, gameplay, or images of DISKWARS may be reproduced without the specific permission of the publisher. First Edition, revised (3rd) printing 1999.

CRÉDITS : VERSION FRANÇAISE RÉVISÉE

TILSIT Éditions

37 route de Versailles, 91160 CHAMPLAN France

site web : www.tilsit.fr

Traduction et Développement : CROC, Pascal BERNARD, Laurent DOUEIL, Melanie FRERICHS-CIGLI.

Fabrication : GD Production.

Maquette : Asmodée.

Fabriqué en France.

© TILSIT Éditions 1999.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

