

REGLES DE CAMPAGNE

GENERALITE

DEROULEMENT DE LA CAMPAGNE

La campagne durera une année, elle débutera avec la saison du printemps et s'achèvera à la fin de l'hiver. Durant ce temps, les différentes armées s'affronteront pour le contrôle de l'Ile des Gorges Tranchées dans l'espoir de mettre la main sur le trésor du Célèbre Capitaine Crown. Chaque saison comportera trois tours de jeu, durant lesquels chaque général déplacera ses armées pour étendre ses conquêtes.

OBJECTIF

Durant leurs conquêtes, les différentes armées devront ramasser un maximum d'indice sur la localisation du trésor tout en surveillant la position du fantôme du Capitaine Crown. Ces indices seront notés sous la forme de **Point de Relique**. Plus un joueur possède de Point de Relique plus son armée sera avantagée lors de la bataille finale.

TOUR DE JEU

LES PHASES

En commençant par celui qui a le plus petit empire jusqu'à celui qui a le plus grand, chaque général jouera selon des phases bien précises. Si deux armées ont le même nombre de territoire alors c'est celui qui a le moins de Point de Relique qui commence. Si personne n'arrive à se départager, l'on tire au dé.

Les phases d'un tour de jeu sont :

- 1 – Déplacer le fantôme du Capitaine Crown
- 2 – Événement aléatoire
- 3 – Fouille des territoires
- 4 – Production des mines
- 5 – Déplacement des armées
- 6 – Construction
- 7 – Lancement des défis
- 8 – Conquête de territoire
- 9 – Livrez la bataille

1 - Déplacer le Capitaine Crown

Durant toute l'année le fantôme du Capitaine Crown va parcourir l'Ile dans l'espoir de retrouver son trésor. Il va laisser derrière lui des indices qui peuvent être exploités par les différentes armées.

Le joueur qui joue en premier lance 1d6 pour déterminer la direction que va prendre le Capitaine, il tire ensuite un autre d6 pour savoir de combien de case se déplace le fantôme. Si le Crown arrive sur une case de mer, il « rebondit » pour rester sur la terre.

Le territoire sur lequel se trouve le Capitaine Crown générera automatiquement un Point de Relique lors de la phase de fouille du joueur auquel appartient le territoire.

2 - Événement aléatoire

Chacun leur tour, les joueurs tirent au d66 un événement aléatoire dans la table ci-dessous. Cet événement durera jusqu'à leurs prochaines phases d'événement.

3 - Fouille des territoires

Les joueurs lancent 1d6 pour chaque territoire qu'ils possèdent. Pour chaque résultat de 6, ils gagnent 1 Point de Relique.

Le territoire sur lequel se trouve le fantôme du Capitaine Crown rapporte automatiquement 1 Point de Relique, ne lancez pas de dé pour ce territoire.

4 - Production des mines

Les joueurs lancent 1d6 pour chaque mine se trouvant sur leurs territoires et consulte le table de production des mines ci-dessous.

- 1 **Effondrement.** La mine est retirée du jeu.
- 2-4 **Or et Fer.** Vous gagnez 1d6x50 points d'armée supplémentaire pour votre prochaine bataille.
- 5-6 **Trésor fabuleux.** L'un de vos héros légendaire peut être équipé d'un objet magique d'une valeur de 1d6x10pts maximum.

5 - Déplacement des armées

Les joueurs déplacent leurs armées de 1d3 territoires. Ils pourront ensuite construire un édifice sur l'un de leurs territoires ou défier un adversaire pour en conquérir un nouveau.

A tout moment, un joueur doit avoir une armée dans l'un de ses territoires. Si ce n'est pas le cas, l'une d'entre elle doit se positionner dans sa capitale.

6 - Construction

Si une armée se trouve dans un territoire qu'elle contrôle déjà, elle peut y bâtir une mine ou une

forteresse. Si une armée se trouve dans un territoire qui contient une forteresse sous son contrôle, elle peut la transformer en ville.

Une armée qui construit un édifice ne peut pas se battre lors de ce tour et ne pourra pas servir à relever des défis son empire se fait attaquer. L'on ne peut construire qu'un édifice par saison.

7 - Lancement des défis

En commençant par celui qui a le plus petit empire, chaque joueur peut en défier un autre. Un joueur ne pourra accepter qu'un seul défi (sauf si l'ensemble des joueurs est d'accords pour qu'il joue deux fois durant le tour). Il est également possible de faire alliance avec un autre joueur pour accepter ou lancer un défi. Tout est possible si les joueurs s'arrangent entre eux.

Voici les conditions pour lancer un défi.

- L'une de vos armées est sur le même territoire qu'une autre armée.
- L'un de vos armées est sur un territoire ennemi.
- Une armée ennemie est sur l'un de vos territoires.
- Vous pouvez défier un joueur dont l'un de ses territoires est adjacent au votre.

8 - Conquête de territoire

Lorsque l'une de vos armées fini son déplacement sur un territoire neutre, elle l'annexe automatiquement. Si elle termine son mouvement sur un territoire appartenant à un autre joueur et que celui-ci refuse votre défi, il doit immédiatement faire un jet de sauvegarde pour voir si son territoire passe sous votre contrôle ou non.

Un jet de sauvegarde est un test à 6+.
Ce test peut être modifié comme il suit :
-1 si le territoire est adjacent à l'un de vos territoires.
+1 si le défenseur possède une forteresse adjacente au territoire visée.
+2 si le défenseur possède une ville adjacente au territoire visée.
+1 par Point de Relique que vous donnez à votre adversaire, si celui-ci est d'accords.

Si le jet de Sauvegarde est réussi, l'armée est repoussé jusque dans ses terres et le territoire reste sous le contrôle de son propriétaire.

Si deux armées se trouve sur le même territoire mais qu'aucun défi n'as été lancé jetez 1d6. Sur un résultat de 1 l'armée A est détruite. Sur un

2-3 l'armée A est repoussée jusque dans ses terres. Sur un 4-5 l'armée B est repoussée jusque dans ses terres. Sur un résultat de 6 l'armée B est détruite

9 – Livrez Bataille

Lorsqu'un joueur accepte le défi d'un autre, il y a une bataille. Le scénario, les points et les limitations sont entièrement décidés entre les deux adversaires.

La seule restriction reste le choix de leur héros légendaire et de leur régiment de renom, comme cela est décrit dans la section Composition des Armes.

Quelque soit les bonus qu'une armée peut recevoir, elle ne pourra jamais avoir plus de 25% de point que l'autre. Le vainqueur de la partie gagne ou conserve son territoire.

COMPOSITION D'ARMEES

LES ARMEES

Chaque joueur commence la campagne en dirigeant trois armées. L'une d'entre elle doit être commandée par le Général de l'armée et les deux autres par ses Lieutenant. Chaque armée est indépendante l'une de l'autre.

LE GENERAL ET LES LIEUTENANTS

Le Général et ses Lieutenants (que l'on appel aussi Héros Légendaires) doivent être prit dans la liste des Seigneurs de son livre d'armée. Hormis ces trois commandants, aucun autre choix Seigneur ne peut être prit.

Chaque Seigneur dirige une armée, il n'est donc pas possible de les aligner dans une même et une armée ne peut pas avoir deux choix seigneurs (sauf lors de la bataille finale).

LES REGIMENTS DE RENOM

Au cours de la Campagne, certaine unité pourront gagner de l'expérience et de la valeur. On appelle ces unités les Régiments de Renom. Seules les unités peuvent devenir des Régiments de Renom. Les monstres, héros, machine de guerre etc ne peuvent pas devenir des Régiments de Renom.

L'honneur de devenir un Régiment de Renom se gagne sur le champ de bataille, comme cela est décrit dans la section Séquence d'après Bataille. Mais gardez à l'esprit qu'une armée commandée par le Général ne peut avoir que 3 Régiments

de Renom et que celle commandée par un Lieutenant ne peut en contenir que 2.

LES OBJETS MAGIQUES

Lors de la composition de vos armées, **aucun** objet magique n'est permis. Les seuls objets magiques que vous pouvez avoir sont ceux trouvés lors de la campagne (bataille, mine, régiment de renom etc).

Les Vertus Chevaleresque Bretonnienne, les Pouvoirs Vampiriques, les dons de Khaine, les Clans Elfes Sylvains, les Dons des Dieux des Guerriers du Chaos, les Dons du Chaos des Hommes Bêtes et les Grands Noms des Ogres peuvent être choisis normalement.

SEQUENCE D'APRES BATAILLE

VICTOIRE ET DEFAITE

Suite à une bataille, le vainqueur lancera un 1d6 dans la table des Butins de Guerre, le vaincu lancera quand à lui 1d6 dans la table des défaites ignominieuses.

Enfin le vainqueur lance 1d6 pour connaître le destin de l'armée vaincu. Sur un 1-3, elle est repoussée jusque dans ses terres, sur un 4-6 elle est retirée du jeu jusqu'à la prochaine saison.

BLESSURE DE PERSONNAGE

Les joueurs lancent 1d6 sur le tableau des blessures de personnage pour chaque Héros Légendaire qui a été tué sur le champ de bataille.

LES SAISONS

REGLES SPECIALES

Chaque saison a son influence sur le déroulement des batailles.

Printemps

Tous les lancements de sorts du domaine de la Vie se font avec un bonus de +1. De plus les terrains difficiles deviennent dangereux sur 1-2 au lieu de 1.

Eté

Toutes les armées détruites durant l'été reviennent immédiatement en jeu dans la capitale de leur joueur.

Automne

Toutes les parties Tempête de Magie jouée rapporte 1 Point de Relique à tous les participants et 2 à celui qui la remporte.

Hivers

Un blizzard souffle sur l'Ile. Tirez 1d6 au début de chaque tour de bataille. Sur un 1-2 un brouillard opaque limite la vue sur le champ de bataille à 24ps.

LES RACES

Chaque race possède les facultés suivantes :

Brettonnie

Leurs chevaux légendaires permettent aux armées Bretonnienne de se déplacer d'1d3+1.

Comtes Vampire

La magie Vampirique permet aux Comtes Vampire de se soigner plus rapidement, ils peuvent lancer deux jets sur le tableau des blessures de guerre et choisir le résultat qui leur conviens.

Démons du Chaos

Les démons utilisent la magie des Royaumes du Chaos pour se déplacer. A tout moment, vous pouvez intervertir la position de vos armées, même après avoir relevé ou lancé un défi.

Elfes noirs

Les elfes noirs sont des esclavagistes, s'ils ont gagné une bataille lors du tour précédant, ils peuvent mettre leurs prisonniers dans l'une de leur mine. Celle-ci gagnera un bonus de +1 lors de sa prochaine production. De plus les Elfes Noirs sont des corsaires reconnus. Une fois par tour, ils peuvent attaquer n'importe quel territoire adjacent à une mer hormis une ville ou une forteresse). Lancer 1d6 : Sur un 1, l'armée s'est perdue en mer et est retirée du jeu. Sur un 2-6 elle attaque normalement le territoire.

Elfes Sylvains

Une fois par tour, une seule armée elfes sylvains qui se trouve dans une forêt peut se déplacer sur n'importe quel autre territoire de forêt de la carte. De plus, chaque forêt qu'ils contrôlent leur offre la même protection qu'une forteresse. D'un autre côté, ils ne peuvent pas de bâtir des villes car celles-ci, faite de pierre et de métal, sont incompatible avec leur mode de vie.

Empire

Les hommes de l'Empire savent fortifier leurs terres comme personne. Leurs fortifications ajoutent +2 au Jet de Sauvegarde et leurs villes +3.

Guerriers du Chaos

Les Guerriers du Chaos sont des pillards acharnés, les Jets de Sauvegarde de leurs adversaires se font à -1. D'un autre côté, ils sont incapables de bâtir des villes.

Hauts Elfes

Les armées hauts elfes se déplacent avec vivacité et rapidité. Elles peuvent relancer leurs dé de déplacement et doivent appliquer le second résultat. De plus les Hauts Elfes sont des marins reconnus. Une fois par tour, ils peuvent attaquer n'importe quel territoire adjacent à une mer (hormis une ville ou une forteresse). Lancer 1d6 : Sur un 1, l'armée s'est perdue en mer et est retirée du jeu. Sur un 2-6 elle attaque normalement le territoire.

Hommes Lézard

Les cités Hommes Lézards sont gouvernées par des Prêtres-mage. Durant une bataille jouée sur l'une de leur fortification ou cité, les sorciers Hommes-Lézard gagnent la règle Maître du Savoir.

Hommes Bêtes

Les Hommes Bêtes sont des pillards acharnés, les Jets de Sauvegarde de leurs adversaires se font a -1. D'un autre côté, ils sont incapables de bâtir des villes.

Nains

Les nains ont l'habitude de fortifier leurs mines, elle offre un bonus de Sauvegarde de +1, comme une forteresse.

Orques et Gobelins

Les Orques et Gobelins se regroupent très facilement lorsqu'il faut partir en guerre. Une armée éliminée revient immédiatement en jeu dans leur capitale au début du prochain tour.

Rois des Tombes

Les Rois des Tombes ont l'habitude d'enfourer leurs armées sous le sable. Une fois par tour, ils peuvent déplacer l'une de leur armée n'importe où sur leur territoire. De plus ils ne sont pas obligé de laisser une de leurs armées sur leur territoire du moment qu'ils en rapatrient une s'ils se font attaquer.

Royaumes Ogre

Les Ogres sont des nomades ils peuvent, une fois par tour, déplacer leur capitale d'une case.

Skavens

Les skavens ont l'habitude de surgirent là ou on les attend le moins. Une fois par tour, ils peuvent attaquer n'importe quel territoire sur la carte (hormis une ville ou une forteresse). Lancer 1d6 : Sur un 1-2, l'armée s'est perdue sous terre et est retiré du jeu. Sur un 3-4 elle sort normalement et peut attaquer le territoire. Sur un 5-6 elle sort normalement et une mine est créée sur ce territoire.



BUTINS DE GUERRE

1d6 Résultat

- 1 **Infamie.** Les méfaits de votre armée se sont rependus dans les rangs ennemis. Toutes les unités de l'armée votre adversaire gagnent la règle **Haine** lors de la prochaine bataille vous opposants.
- 2 **Armée d'élite.** La prochaine fois que vous livrez bataille avec cette armée, vous pouvez choisir 75% de troupe Spéciale et 50% de troupe Rare.
- 3 **Recrus.** La prochaine fois que vous livrez bataille avec cette armée, vous gagnez 1d6x50 points d'armée supplémentaire.
- 4 **Fière bannière.** Choisissez une unité ayant participé à la bataille et pouvant être équipée d'une bannière magique. Elle devient un Régiment de Renom et gagne un étendard magique d'une valeur maximal de 1d6x10 points
- 5 **Faits d'armes.** Choisissez une unité ayant participé à la bataille. Elle devient un Régiment de Renom et gagne une règle spéciale. Lancez 1d6 : 1 Charge Dévastatrice, 2 Perforant, 3 Frappe toujours en premier, 4 Immunisé à la psychologie, 5 Tenace, 6 Peur. Si l'unité possède déjà la règle spéciale, relancez le dé.
- 6 **Attrait de l'or.** Vous gagnez 1 Point de Relique et l'un de vos Héros Légendaires qui a participé à la bataille gagne un objet magique d'une valeur de 1d6x10 points maximum.

DEFAITES IGNOMINIEUSES

1d6 Résultat

- 1 **Défaites sans appel.** La prochaine fois que cette armée rencontrera ce même adversaire, toutes ses unités leurs causera la **Peur**.
- 2 **Blessée.** L'une des unités, tirée au hasard, ayant participé à la bataille ne pourra pas participer à la prochaine. S'il ne s'agit pas d'un Régiment de Renom, vous ne pourrez pas prendre ce choix d'unité lors de votre prochaine composition d'armée.
- 3 **Sous effectif.** L'une des unités, tirée au hasard, ayant participé à la bataille n'aura que la moitié de ses effectifs lors de la prochaine bataille.
- 4 **Chefs inexpérimenté.** L'une des unités, tirée au hasard, gagnera la règle **Stupide** lors de la prochaine bataille.
- 5 **Bleus.** L'un de vos Régiments de Renom ayant reçus le butin de guerre **Fière Bannière** ou **Faits d'armes** le perd. Si vous n'avez aucun Régiment de Renom appliqué le résultat 4 à la place.
- 6 **Vengeance.** La prochaine fois que votre armée affronte un adversaire de la même race elle gagne la règle **Haine**.

BLESSURE DE PERSONNAGE

1d6 Résultat

- 1 **Blessure grave.** Relancez 1d6 : 1 = Mort ! 2 = -1M, 3 = -1CC et CT, 4 = -1F, 5 = -1E, 6 = -1A. Si la caractéristique à déjà une valeur de 0, relancez le dé.
- 2 **Capturé.** L'ennemi a pris votre personnage en otage et peut décider de son sort. Chaque otage compte comme 1 Point de Relique à la fin de la saison.
- 3 **Blessure mineure.** Effectuer un jet dans la table des blessures grave mais n'appliquez le résultat que pour la prochaine bataille. Pour un personnage mort, l'on considère qu'il ne rate que la bataille suivante.
- 4 **Blessure psychologique.** Relancez 1d6 : 1-2 = à **Peur** de la race ennemi, 3-4 = **Frénésie**, 5 = **Stupidité**, 6 = **Immunisé à la psychologie**. Relancez si le personnage suit déjà cette règle.
- 5 **Où est mon épée ?** Un objet magique au hasard détenu par le personnage est perdu. L'ennemi peut lancer 1d6, sur un 6 il s'en est emparé et peut l'ajouter à sa fiche d'armée. Sinon l'objet est perdu à jamais. Si le personnage ne possède pas d'objet magique, appliquez le résultat 3 à la place.
- 6 **Ce qui ne vous tue pas...** Le personnage tire une leçon de sa blessure. Lancez 1d6. 1 = +1CC et CT, 2 = +1F, 3 = +1E, 4 = +1I, 5 = +1A, 6 = +1PV (maximum 10)

TABLEAU DES EVENEMENTS ALEATOIRES

d66 Résultat

- 11 **Retirée du Front.** Retirez l'une de vos armées du jeu jusqu'au début de la saison suivante.
- 12 **Brouillard de guerre.** Lorsque vous déplacez vos armées pour ce tour, lancez 2d3 et conservez le plus bas.
- 13 **Sympathisant auprès de l'ennemi.** Toutes vos sauvegardes de fortification subissent un malus de -1 à ce tour.
- 14 **Assassin !** Effectuez un jet dans la table des Blessures des Personnages pour l'un de vos héros légendaires.
- 15 **Déserteur.** Choisissez l'un de vos territoires. Retirez son drapeau.
- 16 **Epidémie.** Retirez l'une de vos forteresses, cités ou mines mais laissez votre drapeau sur le territoire.
- 21 **Révolte.** Choisissez un territoire ennemi (autre que sa capitale). Retirez son drapeau.
- 22 **Colons.** Choisissez un territoire neutre et placez-y un de vos drapeaux.
- 23 **Pillards.** Choisissez un territoire ennemi sans cité, fortification ou mine et remplacez son drapeau par le votre.
- 24 **Sapeur.** Retirez une fortification ennemie mais laissez son drapeau en place.
- 25 **La rué vers l'or.** Choisissez une mine ennemie et remplacez son drapeau par le votre.
- 26 **Fouille fructueuse.** Lors de la phase de fouille de ce tour, vous gagnez des Points de Relique sur un 5-6.
- 31 **Non pas par là !** Déplacez de nouveau le fantôme du Capitaine Crown.
- 32 **Marche forcée.** Déplacez deux fois l'une de vos armées.
- 33 **Coursiers rapides.** Lorsque vous déplacez vos armées pour ce tour, lancez 2d3 et conservez le plus haut.
- 34 **Tromperie.** Vous pouvez déplacer à ce tour une des armées ennemies.
- 35 **Hissez les couleurs !** Une de vos unités gagne immédiatement le butin de guerre Fièrre Bannière.
- 36 **Vétéran.** Une de vos unités gagne immédiatement le butin de guerre Faits d'armes.
- 41 **Couper les ravitaillements.** Lors de votre prochaine bataille, votre adversaire ne pourra pas aligner l'un de ses Régiments de Renom de votre choix.
- 42 **Attaque à l'aube.** Lors de votre prochaine bataille, votre adversaire lancera 1d6 pour chacune de ses unités. Sur un 1, il devra la laisser en réserve.
- 43 **Eclaireur.** Lors de votre prochaine bataille, une fois le déploiement terminée, vous pourrez redéployer 1d3+1 unité. De plus vous gagnez un bonus de +1 pour déterminer qui commence à jouer.
- 44 **Piège.** Lors de votre prochaine bataille, vous pouvez choisir de vous déployer en premier ou en second et de commencer ou non à jouer.
- 45 **Embuscade.** Lors de votre prochaine bataille vous pouvez choisir le scénario ainsi que le fait de se déployer en premier ou en second.
- 46 **Entraînement martial.** Lors de votre prochaine bataille, l'une de vos unités gagne une règles spéciales tirez au hasard (voir résultat 5 du tableau des Butins de Guerre).
- 51 **Troupe de siège.** Si vous gagnez une bataille à ce tour, vous pouvez immédiatement capturer un territoire ennemi.
- 52 **Esclave.** Vous pouvez relancer un dé de production de mine à ce tour.
- 53 **Diplomatie.** Désignez un adversaire qui ne pourra pas vous lancer de défi ce tour-ci.
- 54 **Agent à la cour.** Désignez un adversaire et choisissez qui il va défier ce tour-ci.
- 55 **Tunnel.** Vous pouvez défier n'importe quel adversaire ce tour-ci. Quelque soit sa localisation.
- 56 **Assassin !** Choisissez un héros légendaire ennemi qui devra effectuer immédiatement un jet dans la table des Blessures des Personnages.
- 61 **Carte au Trésor.** Gagner 1 Point de Relique et placer une mine n'importe où sur la carte.
- 62 **Victoire imprévue.** Choisissez l'une de vos armées et tirez sur la table des Butins de Guerre.
- 63 **Coffre au trésor.** Gagnez 1d3 Point de Relique.
- 64 **Chef rusé.** Jusqu'à la fin du tour vous comptez comme ayant le plus petit empire.
- 65 **Défense renforcée.** Toutes vos fortifications offre un bonus supplémentaire de +1 aux jets de sauvegarde.
- 66 **Renfort.** Vous gagnez une armée jusqu'à la fin de la saison en cours.