

Campagne 9th âge

Règle de campagne :

Info sur les armées :

Chaque joueur possède deux armées de 1500pts chacune. Elles doivent toutes deux respecter les restrictions dues à la règle patrouille (cf. Livre de règle), et être commandées par un personnage de la catégorie "Seigneur" (notez que cela est en contradiction avec la règle précédente). Les Objets Magiques choisis par les personnages ne pourront être tirés que de leur livre d'armée. Aucun objet ne pourra être pris en double entre les deux armées.

Ces seigneurs représenteront les généraux des deux armées, et ne pourront être remplacés en aucun cas.

Chacune de ces deux armées devra avoir un pion représentatif sur la carte de campagne.

Carte de campagne :

La carte de campagne sera composée de suffisamment d'hexagones pour que tous les joueurs disposent de quatre hexagones au début de la partie. Lors des parties effectuées durant la campagne, la table de jeu devra respecter au minimum l'hexagone sur lequel la bataille se passe.

Tour de jeu :

Chaque tour durera 1 mois, et représentera 1 mois en terme de jeu. Lors de ce tour, chaque joueur aura droit à 4 points d'action. Ces points d'action pourront être utilisés pour différentes choses :

- Mouvement : Cette action permet à une armée d'effectuer un mouvement de deux hexagones sur la carte de campagne. Cette action ne peut être utilisée que si le mouvement se passe sur des hexagones alliés.

- Attaque : Cette action permet à une armée d'effectuer un mouvement d'un hexagone, qui lui permet de se déplacer sur un hexagone ennemi.

- Construction : Cette action permet de construire sur un hexagone parmi différents choix (mine, tour de sorcier, Autel, Ville, Château, Grande Cité).

- Capture : Cette action permet à une armée présente sur un hexagone ennemi de le capturer. Cette action réussit automatiquement sur un hexagone sans construction, mais nécessite un jet de dé sur un hexagone avec une construction.

Déroulé d'une bataille :

Lors d'une bataille, le joueur qui a utilisé son action d'Attaque sera toujours l'attaquant.

Si un joueur possède une armée inférieure en point à un adversaire, il choisira automatiquement son bord de table. Si ce même joueur possède 200pts de moins que son adversaire, il choisira également qui commence la partie. Pour chaque tranche de 200pts d'écart supplémentaire, ce joueur gagnera une relance par tour, qu'il pourra utiliser sur 1 seul dé.

ex : Sigou à 600pts de plus que Eric. Eric choisit son bord de table, choisi qui commence, et dispose de deux relances par tour, chacune sur 1 dé différent.

En cas de victoire du défenseur ou d'égalité, l'attaquant doit reculer son pion de la case d'où il provenait.

En cas de victoire de l'attaquant, le défenseur doit reculer dans l'hexagone ami le plus proche.

Déroulé post bataille :

- renommé :

La renommée se gagne grâce à l'expérience des combats. Les points de renommée accordent des bonus par pallier. En effet, un personnage ou une unité qui gagne 5 points de renommée profitera d'un bonus. Les points de renommée se gagnent grâce à des actions d'éclat :

1pt par étendard capturé (suite à la démoralisation d'une unité au corps à corps)

1pt par personnage retiré comme perte

1pt par grande cible retiré comme perte (un monstre monté retiré comme perte comptera pour 2pts)

Notez que les points de renommée sont donnés avant de gérer les blessures. Ainsi une unité décimée qui avait gagné suffisamment de point de renommée pour passer un pallier peut en perdre suite à son jet de blessure.

Une unité ou un personnage obtiendra les bonus suivant suite à la renommée :

5 points de renommée	Gagne +1CC ou +1 CT (max. 10)
10 points de renommée	Gagne +1 Cmd (max. 10)
15 points de renommée	Gagne immunisé à la psychologie (si elle la possède déjà, le personnage ou l'unité pourra relancer le premier test de commandement raté)
20 points de renommée	Gagne Combat sur un rang supplémentaire
25 points de renommée	Gagne la règle Peur (si elle la possède déjà, le personnage ou l'unité pourra forcer son adversaire à relancer son premier test de Peur réussi provoqué par lui/elle-même)
30 points de renommée	Gagne la règle Tenace (si elle le possède déjà, le personnage ou l'unité gagne +1Cmd (max. 10))

- Blessure :

Les blessure se font après la renommée, comme suit :

Blessure sur :

- personnage : Les personnages retirés comme perte (pas en fuite) doivent faire un jet sur le tableau suivant.

D66

11-16	Le personnage perd 2D6pts de renommée
21-23	Le personnage perd 1D6+2pts de renommée
24-26	Le personnage perd 1D3+1pts de renommée
31-33	Le personnage perd 2pts de renommée
34-36	Le personnage perd 1pt de renommée
41-56	Aucun effet négatif
61-63	Aucun effet négatif. Le personnage gagne la règle peur contre la race qui l'a retiré comme perte
64-66	Aucun effet négatif. Le personnage gagne la règle haine contre la race qui l'a retiré comme perte

- unité décimée : Une unité est décimée si elle est à moins de 25% de ses effectifs de base. Dans ce cas lancer 1D6 :

1-2 : L'unité perd 1D3 points de renommé

3-6 : L'unité ne subit rien

- unité détruite : Une unité est détruite si elle a été entièrement retirée comme perte. Dans ce cas lancer 1D6 :

1-2 : L'unité perd 1D6 points de renommée

3-4 : L'unité perd 1D3 points de renommée

5-6 : L'unité ne subit rien

Construction :

Différentes sortes de bâtiment peuvent être construits sur un hexagone. Cependant, chaque hexagone ne peut avoir qu'un seul bâtiment.

- Mine : une mine permet à son joueur de gagner 100pts de recrutement à chaque mois. Toute tentative de capture d'un hexagone avec une mine réussit sur 2+

- Autel : permet à chaque joueur de lancer 1D6 au début de chaque mois. Il peut ainsi gagner un objet magique commun en fonction de son résultat :

- 1 : Rien

- 2-3 : Un objet de 0-25pts

- 4-5 : Un objet de 0-50pts

- 6 : Un objet de 0-100pts

Toute tentative de capture d'un hexagone avec un Autel réussit sur 3+

- Tour de sorcier : Chaque tour de sorcier doit être affiliée à un sorcier parmi les deux armées du joueur. Tant que le joueur possède cette tour, ce sorcier gagne la règle spéciale Maître du Savoir. Toute tentative de capture d'un hexagone avec un Autel réussit sur 3+.

- Ville : Une ville permet à un joueur de gagner 50pts de recrutement. De plus, un joueur possédant au moins une ville peut recruter des Héros ainsi que des unités de base. Toute tentative de capture d'un hexagone avec une ville réussit sur 4+. Pas plus d'un hexagone sur 4 peut posséder une ville.

- Château : Un château ne peut être bâti que sur un hexagone où se trouve une ville, et agit comme une amélioration. Un château permet à un joueur de gagner 100pts de recrutement. De plus, un joueur possédant au moins un château peut recruter des Héros, des unités de base ainsi que des unités spéciales. Toute tentative de capture d'un hexagone avec un château réussit sur 5+. Pas plus d'un hexagone sur 4 peut posséder un château. Si un hexagone de château est capturé, il est automatiquement rabaissé en hexagone de ville.

- Cité : Une Cité ne peut être bâtie que sur un hexagone où se trouve un château, et agit comme une amélioration. Une cité permet à un joueur de gagner 150pts de recrutement. De plus, un joueur possédant au moins une cité peut recruter des Seigneurs, des Héros, des unités de base, des unités spéciales ainsi que des unités rares. Toute tentative de capture d'un hexagone avec une cité réussit sur 6+. Pas plus d'un hexagone sur 4 peut posséder un château. Si un hexagone de cité est capturé, il est automatiquement rabaissé en hexagone de ville.

Recruter des troupes :

Tout joueur peut recruter des troupes. Il doit désigner quelle armée en profite, et désigner le nombre de point de recrutement qu'il utilise. Il peut alors choisir dans son livre d'armée ce qu'il recrute, en fonction des choix dont il dispose grâce à ses bâtiments. Les points ainsi ajoutés à l'armée doivent respecter les pourcentage de troupes, comme expliqué dans le livre de règle.