

REGLES DE CAMPAGNE SUR CARTE

Rédaction en cours

SOMMAIRE

Règles de campagne sur carte	1
Sommaire	2
La Campagne	3
Principe de la campagne	3
Durée de la campagne	3
Condition de victoire.....	3
Les armées	3
Taille de l'armée	3
Le seigneur de guerre.....	3
La carte	4
Les secteurs.....	4
Phase de déploiement.....	5
Phase de conquête.....	5
Ordre de la phase de conquête	5
Actions de la PHASE de conquêtes	5
Lancer un défi	6
Etat d'alerte.....	6
Annexer un territoire.....	6
Les soutiens.....	7
Phase de Combat.....	8
Phase de Fin de Tour.....	9
Missions de campagne	10
Règles spéciales	10
Objectifs piégés.....	12
Combat INDOOR	12
ARTefacts de campagne	13
Règles communes	13
Liste des artefacts.....	13
SPECIAL : Hacking.....	14
Armées	14
Champ de bataille	14
Déploiement.....	14
Premier Tour	14
Durée de la partie	14
Conditions de victoire	14
Règles spéciales de la mission	14
CAMPaGnE : NIDs de guepes.....	15
Armées	15
Champ de bataille	15
Déploiement.....	15
Premier Tour	15
Durée de la partie	15
Conditions de victoire	15
Règles spéciales de la mission	15

LA CAMPAGNE

PRINCIPE DE LA CAMPAGNE

Les règles qui suivent permettent de réaliser une campagne sur carte multi-joueurs.

DUREE DE LA CAMPAGNE

La campagne se décompose en 4 saisons incluant 4 tours. Chaque tour se déroule de façon classique. Le découpage en saison permet d'ajouter une trame narrative à la campagne

(l'hiver approche, éclipse, apparition d'objet et de lieu que dans certaines conditions,...)

CONDITION DE VICTOIRE

Le vainqueur de la campagne est le joueur qui possède le plus de point de conquête à l'issue des 4 saisons.

LES ARMEES

TAILLE DE L'ARMEE

Les armées sont composées d'un seul détachement de 1500pts. Le détachement respecte le schéma d'un détachement principal.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Chaque armée doit identifier un personnage de QG comme son grand seigneur de guerre. Il doit lui donner un nom et un historique. Ça sert à quoi ? Pas grand-chose... mais c'est tellement plus sympa.

LA CARTE

LES SECTEURS

Une carte est composée de secteurs qui sont la plus petite division d'une carte. En fonction de la carte utilisée, les secteurs peuvent avoir une forme géométrique définie et constante (hexagone dans le cas d'une campagne *Mighty Empire* par exemple) ou peuvent avoir une forme plus

LES SECTEURS PARTICULIERS

Les secteurs particuliers apportent des bonus durant les phases de conquête et durant les batailles.

Manufactorum

Le manufactorum est un site de production qui permet aux troupes de bénéficier en quantité des technologies avancées nécessaires sur les champs de bataille.

Phase de conquête :

Une armée possédant un manufactorum peut ajouter une unité de type Elite, Attaque rapide ou soutien en plus de celle autorisée dans le détachement principal.

Bataille :

Durant la bataille l'armée possédant un manufactorum place 1D3 dépôt de munitions où il le souhaite sur la table.

Bastion

Chaque armée possède un centre stratégique d'où sont donnés tous les ordres. Ce lieu constitue la place forte d'une armée qui ne doit jamais tomber aux mains de l'armée ennemie.

Phase de conquête :

Lorsqu'un secteur comportant un bastion est engagé il apporte un bonus de soutien de 150pts supplémentaire.

Bataille :

Un secteur possédant un bastion permet de sélectionner un bastion gratuitement. Les options restent cependant payantes.

Spatioport

Le spatioport permet d'accroître la vitesse de réaction des troupes et ainsi de redéployer en fonction du besoin votre armée.

Phase de conquête :

Le spatioport permet d'envoyer les ressources inactives en soutien sur la ligne de front. Ainsi les terrains adjacents qui ne sont ni directement engagé, ni en soutien sur la ligne de front peuvent apporter leur bonus sur la ligne de front. Par exemple si 2 secteurs adjacents au spatioport sont inactif alors la ligne de front aura un bonus de deux terrains soit 100pts. Le spatioport peut permettre de soutenir des terrains isolés.

Bataille :

abstraite (carte de Risk par exemple). Dans tous les cas les règles de la campagne peuvent s'appliquer à n'importe quelle forme de secteur. En règle générale on considère que pour une campagne le nombre de secteur doit être au minimum de 8 à 12 fois supérieurs au nombre de joueurs. Un secteur occupé est toujours considéré comme ayant une valeur en renfort de 1.

Durant une bataille, le spatioport vous permet de relancer un jet de réserve par tour tant que ce jet concerne une unité qui frappe en profondeur ou qui est une unité volante. De plus, si vous disputez une bataille sur le secteur du spatioport, alors le défenseur a le droit de prendre un spatioport gratuitement (les options restent payantes).

Source énergétique

Les sources énergétiques permettent aux armées d'alimenter en énergie les forces déployées et augmente ainsi les capacités logistiques d'une armée.

Phase de conquête :

Une armée possédant une source énergétique peut se placer en état d'alerte même s'il est engagé dans un défi. De plus il ne perd pas son état d'alerte s'il se retrouve engagé dans un défi.

Bataille :

L'accès à une grande source d'énergie permet aux armées d'être plus mobile et plus réactive. L'armée qui possède le plus de source énergétique (les cités riches sont prise en compte) prends l'initiative sur 5+ (au lieu de 6+). Ce bonus est cumulable avec d'autres éventuels bonus. En cas d'égalité aucun bonus n'est attribué.

Cité ruche

Les cités riches sont les points névralgiques d'une planète voir d'un système.

Phase de conquête :

Une cité ruche compte comme un bastion (5 pts de défense sur le secteur), un manufactorum (un choix supplémentaire dans le schéma d'armée hors QG), un spatioport et une source d'énergie (+5 en capacité de renforts).

Bataille :

Les batailles qui ont lieu dans une ruche suivent les règles combat urbain. Le défenseur dispose 1D3 stock de munition. Si vous ne possédez pas les règles de combat urbain essayez juste de placer un maximum de décors d'infrastructure (faut que ça ressemble à une ville, vous l'aurez compris).

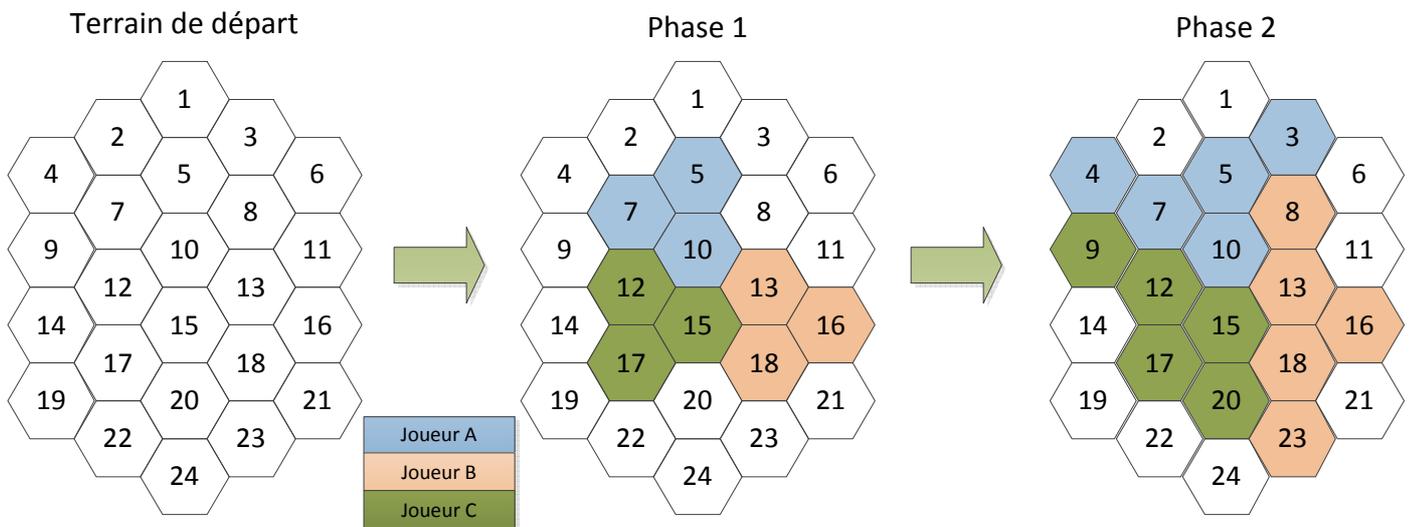
PHASE DE DEPLOIEMENT

La phase de déploiement se décompose en 2 phases. Tout d'abord il faut définir aléatoirement l'ordre des joueurs durant la phase de déploiement. Lors de la première phase chaque joueur va choisir à tour de rôle trois secteurs libres adjacents. Lors de la seconde phase les joueurs vont choisir deux secteurs libres adjacents aux secteurs qu'il possède déjà. L'ordre des joueurs durant la phase 2 est l'ordre inverse de la phase 1, ainsi le dernier joueur de la phase 1 sera le premier lors de la phase 2.

Exemple

Trois joueurs (A, B et C) se déploient selon l'ordre suivant : A, B et C. Lors de la phase le déploiement est le suivant :

- Phase 1 :
 - A prend les secteurs 5, 7 et 10 ;
 - B prend les secteurs 13, 16 et 18 ;
 - C prend les secteurs 12, 15 et 17 ;
- Phase 2 :
 - C prend les secteurs 9 et 20 ;
 - B prend les secteurs 8 et 23 ;
 - A prend les secteurs 3 et 4 ;



PHASE DE CONQUETE

Durant la phase de conquête les joueurs vont se lancer des défis afin de conquérir les territoires adverses. En plus de pouvoir lancer des défis les joueurs pourront aider leurs alliés, annexer des terrains libres ou se placer en état d'alerte.

ORDRE DE LA PHASE DE CONQUETE

Les joueurs jouent à tour de rôle selon l'ordre suivant :

- les joueurs en « état d'alerte » jouent en premier (le joueur avec le moins de terrain joué en premier) ;
- les joueurs jouent ensuite en commençant par celui qui a le moins de terrains jusqu'à celui qui en a le plus.

Lors du premier tour de jeu l'ordonnement est défini aléatoirement.

Les défis sont lancés à tour de rôle.

ACTIONS DE LA PHASE DE CONQUETES

Lorsque c'est au tour d'un joueur et qu'aucun défi ne lui a été lancé, le joueur a le choix entre 3 actions :

- Lancer un défi ;
- Se mettre en état d'alerte ;
- Annexer un territoire libre adjacent.

Un joueur engagé dans un défi ne réaliser aucune autre action: il doit se contenter de relever le défi.

LANCER UN DEFI

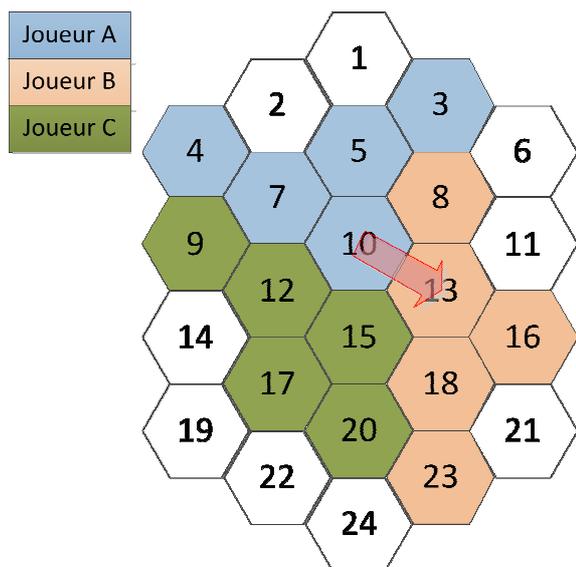
Vous pouvez lancer un défi à un adversaire si vous ou voter adversaire n'êtes pas déjà engagés dans un défi.

Si les deux armées engagées ont des territoires adjacents alors le joueur qui lance le défi choisi quels territoires sont mis en jeu : il va choisir à la fois le territoire de l'attaquant et celui du défenseur. Les deux territoires doivent être adjacents.

Si le joueur n'a pas de territoire adjacent à son adversaire alors il devra jouer une mission d'assaut aérien et ne bénéficiera d'aucun soutien.

Exemple 1 :

Les joueurs A, B et C jouent le premier de tour de la campagne. Ils ont donc tous le même nombre de terrain et aucun n'est en état d'alerte. L'ordre de jeu est défini aléatoirement et est A, B puis C. A décide de lancer un défi à B en engageant les secteurs 10 et 13. Le joueur C ne pouvant pas lancer de défi à A et B, il décide de se mettre en état d'alerte.



ETAT D'ALERTE

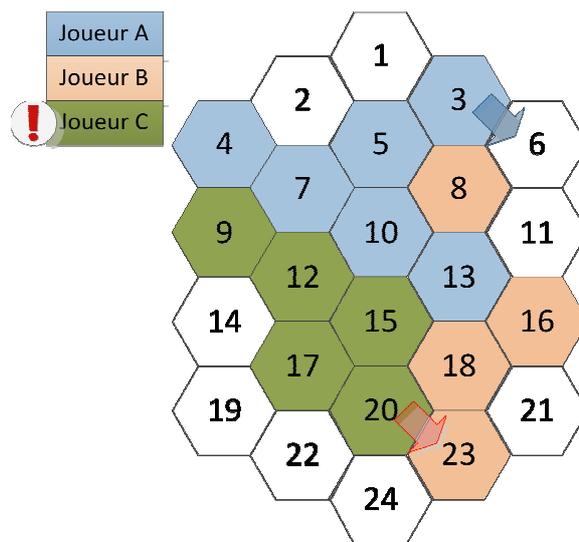
Un joueur peut décider de se mettre en état d'alerte afin d'augmenter ses chances de lancer ses défis en premier lors du prochain tour de campagne. Un joueur qui est amené à relever un défi voit son état d'alerte annulé.

ANNEXER UN TERRITOIRE

Un joueur peut décider d'annexer un territoire adjacent libre. Un joueur qui est amené à relever un défi voit son état d'alerte annulé.

Exemple 2 :

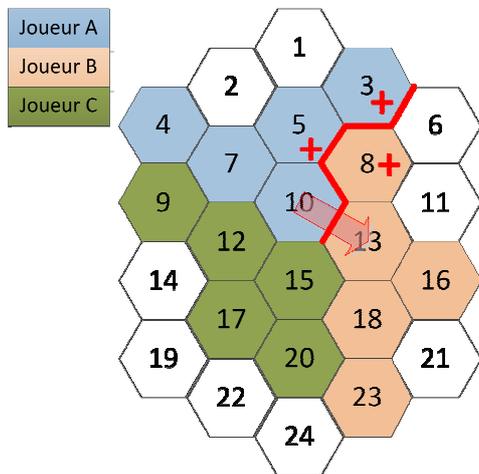
Les joueurs A, B et C jouent un nouveau tour. Le joueur C étant le seul en état d'alerte il jouera en premier, le second sera le joueur B (car il a moins de terrains de que A), le joueur jouera en dernier. Le Joueur C décide de lancer un défi à B en engageant les terrains 20 et 23. Le joueur B engagé en défi ne peut rien faire d'autre. Le joueur A décide d'annexer le terrain 6.



LES SOUTIENS

Lorsque qu'a lieu un défi les terrains engagés bénéficient d'un soutien de la part de la ligne de front des deux armées. La ligne de front est l'ensemble des terrains adjacents qui ont une frontière commune avec l'adversaire engagé. Ainsi chaque terrain de présent sur la ligne de front en plus des terrains engagés apporte un bonus de 50 points.

Exemple de soutien

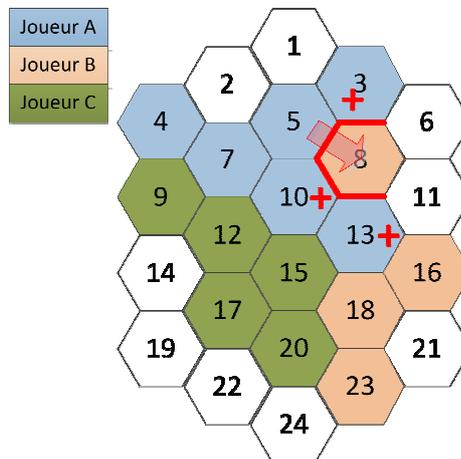


Les joueurs A et B se sont lancé un défi. Les terrains 10 et 13 sont engagés. Les terrains 3, 5, 10 et 8 et 13 appartiennent à la ligne de front. Le joueur A aura donc droit à 100 pts de soutien (3 et 5) alors que le joueur B aura 50 pts de soutien (8).

TERRAIN ISOLE

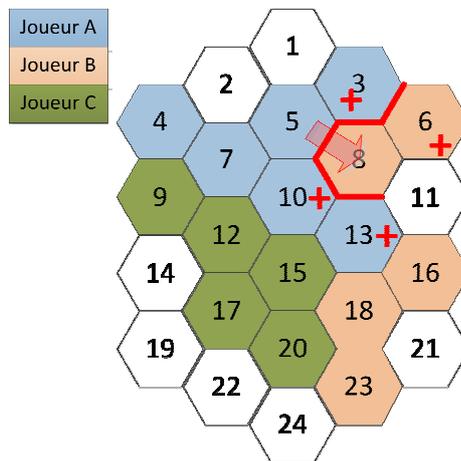
Un terrain isolé est un terrain (ou un ensemble de terrain) qui n'est plus adjacent à d'autres terrain d'un même camp. Les terrains isolés ne peuvent plus bénéficier de soutien de la part des autres terrains.

Exemple de terrain isolé (1)



Les joueurs A et B se sont lancé un défi. Les terrains 5 et 8 sont engagés. Les terrains 3, 5, 10, 13 et 8 appartiennent à la ligne de front. Le joueur A aura donc droit à 150 pts de soutien (3, 10 et 13) alors que le joueur B n'aura aucun point de soutien car le territoire 8 est isolé des autres terrains.

Exemple de terrain isolé (2)



Dans ce second exemple le joueur pourra bénéficier du soutien du terrain 6 qui est adjacent au terrain 8. Le joueur B aura donc 50 pts de soutien. Le joueur A aura lui toujours ses 150 pts de soutien.