

Campagne

Les règles, version 3.8 dernière modification 17/04/2017



Gérez vos armées sur
une carte mondiale...

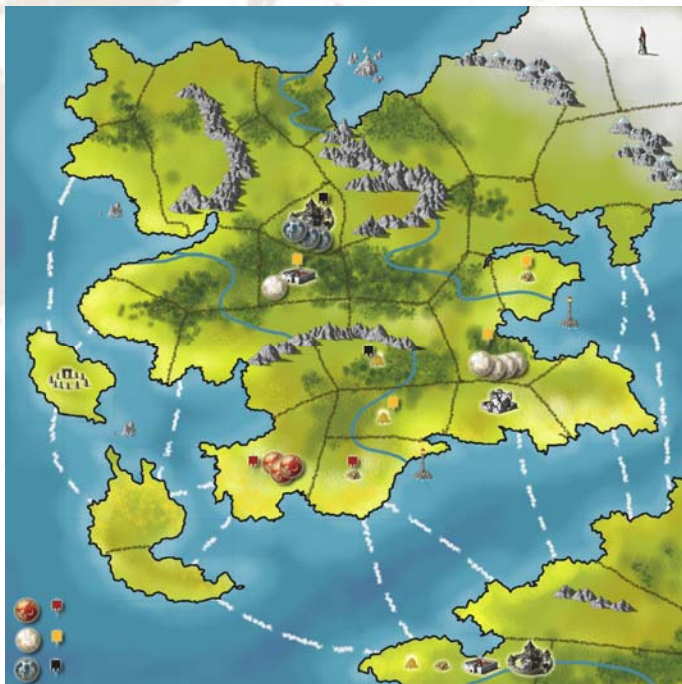


... et résolvez les conflits avec vos figurines.



<http://www.jeuxdefigurines-reunion.fr>

PRINCIPE DU JEU.



contrôle d'un territoire par un peuple. Cependant, **afin de livrer des batailles face à l'adversaire, seules les compagnies sont prises en compte.** Les points de victoires accumulés lors des batailles permettent, une fois transformés en points de conquêtes, de réaliser des constructions, d'annexer de nouveaux territoire etc....



Compagnie de 4000 PA



Compagnie de 1000 PA



Faction.

Citées



Forteresses



Mine d'or



-Les territoires représentent des contrées. Elles peuvent être occupées par des *factions* ou des *compagnies*.

-Les factions ne livrent pas de batailles, les compagnies le peuvent.

-Lorsque deux armées de 4000 PA ou plus se lancent un défi, la bataille se déroule sur une table de jeu (avec les figurines, les dés etc...).

-Les points de victoire accumulés lors des batailles sont transformés en points de conquête (PC).

-Les PC permettent d'annexer de nouveaux territoires ou de bâtir des constructions (mine d'or, forteresses ou citées).

-Les mines d'or permettent de remporter de l'or et d'acheter des troupes tombées au combat.

Les autres constructions apportent des avantages à leur propriétaires.

-Toutes les contrées ne sont pas équivalentes. Posséder une contrée montagneuse apporte un net avantage lors de la récupération de l'or. Les marécages ou les territoires déjà occupés par des bâtiments neutre présentent des caractéristiques particulières.

-Un territoire ne peut pas comporter plus de 8000 PA.

DÉPLOIEMENT DES COMPAGNIES.

Les joueurs placent des pions représentant leurs armées sur les dalles qui leurs ont été attribuées par le scénario. Le nombre de PA et de dalles occupées dépendent du scénario.

-il y a deux types de pions. Les factions et les compagnie (voir ci-contre).

Les factions représentent un détachement léger de l'armée qui occupe un territoire. Les factions ne peuvent pas se battre. Elles symbolisent l'occupation du territoire par des guerriers de base. Une faction ne peut pas conquérir un territoire occupé par une compagnie ou une autre faction.

Les compagnies comme les factions symbolisent le

PHASES DE JEU.

Le jeu se déroule en 5 phases.

- 1-Evènements.
- 2-Revenus.
- 3-Achat de troupes
- 4-Déplacement des troupes et défi.
- 5-Batailles.

1-EVÈNEMENTS.

Les joueurs notent secrètement un évènement parmi les 7 suivants. Une fois que tout le monde a noté son évènement, ces derniers sont révélés et exécutés simultanément.

1-Filon épuisé: Désignez un joueur. Lors de la phase de récupération d'or il lancera 5D20 de moins. Plusieurs joueurs peuvent déclarer cet évènement sur un même joueur.

2-Construction / Reconstruction (1PC): Placez une forteresse, une mine (sur une zone montagneuse) ou un portail de téléportation dans un de vos territoires ou remplacez une de vos forteresses par une citée (voir coût ci après). vous pouvez également détruire un des bâtiment suivants pour 1PC: mine d'or, forteresse.

Il est possible de construire, au plus, deux bâtiments dans un même tour de jeu. Il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment sur un territoire donné. Il n'est possible d'améliorer qu'une seule forteresse en citée par tour de jeu. Le cout de la citée est de 3PC et 2000 or.

3-Raid: Lors de la phase de revenus, lancez 5d20 supplémentaires, multipliez le résultat par 10 et obtenez cette valeur en or.

4-Feu nocturne: un joueur peut dépenser 1 PC pour détruire une forteresse ou une mine d'or adverse gardée par aucune compagnie (c'est-à-dire 1000 PA au minimum).

5-Marche forcée: Lors de la phase de déplacement, le joueur aura droit à un déplacement supplémentaire d'un territoire vers un territoire adjacent. Par ailleurs il peut payer 1 PC à la fin de la phase de mouvement et choisir un seul des effets ci-dessous. L'effet n'a pas à être annoncé lors de la phase des évènements.

- *espionnage (1PC)* : en cas de bataille le joueur connaît les Incarnés qui livreront bataille avant que celui-ci ne fasse sa liste d'armée.

- *harcèlement (1PC):* Si le mouvement amène la compagnie sur un territoire où se trouvait une compagnie adverse, celui-ci peut modifier son mouvement final pour terminer son mouvement sur le nouveau territoire comprenant la compagnie adverse, et ce dans la limite autorisée par son déplacement. Pour ce déplacement spécial les montagnes ne constituent pas un obstacle.

6-Défi: Le joueur choisit d'affronter une compagnie de 4000 PA minimum sur un territoire adjacent à une de ces compagnies à la fin de la phase de mouvement (s'il ne peut effectuer aucune bataille à la fin de son mouvement). Il est impossible d'affronter un territoire comprenant une citée seule ou occupée par 3000 PA ou moins par le biais de l'évènement défi. En cas de victoire ou de défaite les deux compagnies qui se sont affrontées restent sur leurs territoires respectifs.

7-Infiltration (1PC). Pour 1 PC une compagnie peut ignorer un passage interdit entre deux territoires adjacents. Cet évènement est cumulatif lors d'un même tour de jeu.

2-REVENUS.

Lancez 5d20 par mine d'or sur un territoire. Multipliez le résultat par 10. Le résultat correspond à l'or que vous récoltez à ce tour.

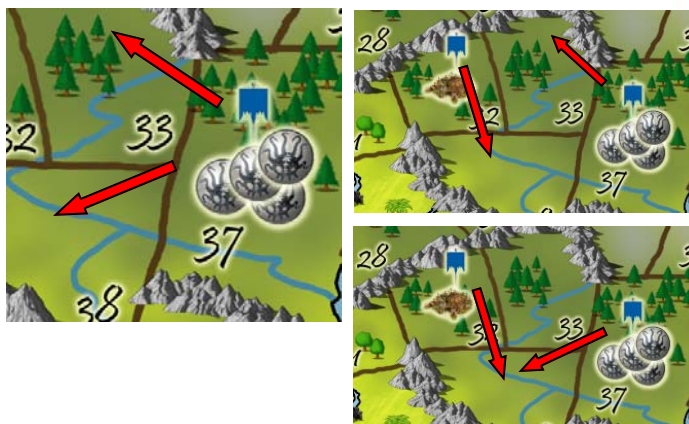
3-ACHAT DE TROUPES.

Les joueurs peuvent dépenser de l'or pour acheter des points d'armée. 1 or est converti en 1 PA. Les joueurs ne peuvent acheter que des tranches de 1000 PA. Les compagnies sont déployées uniquement sur des territoires comprenant une forteresse ou une citée.

4-DÉPLACEMENT DES TROUPES ET DÉFIS.

Chaque joueur prévoit secrètement le déplacement de ses troupes. Un joueur peut:

1-Effectuer deux déplacements de troupes issus de territoires différents vers 1 territoire adjacent à chaque territoire initial.



2-Déplacer des troupes d'un même territoire vers un territoire à 2 territoires de distance à condition que le premier déplacement n'oblige pas le joueur à détruire un bâtiment adverse. Le premier mouvement peut amener le joueur à dépenser des PC pour envahir un territoire ennemi ne comportant pas de bâtiments.



3-Amener des troupes vers un territoire allié et déplacer l'ensemble de l'armée vers un autre territoire adjacent.



Les joueurs révèlent leurs déplacements tous ensemble et les déplacements sont effectués simultanément. Ce n'est qu'à la fin des déplacements qu'on définit les **batailles**.

Un joueur peut décider de ne pas effectuer de déplacement.

Dès qu'un **défi** a été lancé, les joueurs passent à la phase 4-**bataille** si aucun défi n'a été lancé les joueurs recommencent la phase 1-**événements**. Les défis seront décrits plus loin.

Lors d'un déplacement il n'est pas nécessaire de déplacer l'intégralité de ses troupes.

III.1 Déplacement des factions.

-Les factions peuvent envahir un territoire vierge pour 1 PC. Le joueur place alors une nouvelle faction sur le territoire qu'il vient de conquérir. Les factions ne coûtent rien, elle ne servent qu'à indiquer qu'un territoire appartient à une armée. Un joueur pourra construire un bâtiment sur un territoire avec une faction.



III.2 Déplacement des compagnies de 1000 à 3000 PA.

-Les compagnies de 1000 à 3000 PA peuvent se déplacer gratuitement (sans payer de PC) sur un territoire comportant une faction alliée. Elles peuvent également envahir un territoire occupé par une faction ennemie pour 1 PC. Le déplacement sur un territoire vierge, lui, est gratuit.

III.3 Déplacement des compagnies de 4000 PA ou plus.

-Les compagnies de 4000 PA ou plus peuvent se déplacer gratuitement sur les territoires vierges et envahir gratuitement à la suite d'un défi (voir *lancer un défi*) les territoires gardés par les compagnies adverses de 3000 PA ou moins ou des faction ennemies. Attention, si le territoire ennemi est en zone montagneuse cette action coûte 1 PC de plus. Il en est de même si le territoire comporte une forteresse. Si la forteresse est placée sur un territoire montagneux la conquête coûte 2 PC.

Un territoire peut comporter 8000 PA de troupes

au maximum.

III.4 Comment placer son pion lors d'une invasion?

Lorsqu'il effectue une invasion par une de ses compagnies, le joueur a le choix.

-Soit il déplace sa compagnie sur la nouvelle case et laisse une faction sur l'ancien territoire, soit il laisse sa compagnie sur son territoire d'origine et place une faction sur le nouveau territoire.

Il peut également déplacer une partie de sa compagnie sur le nouveau territoire et laisser le reste sur son territoire d'origine.

III.5 Fusion et scission des compagnies.

-Une compagnie peut rejoindre une autre compagnie sur une case adjacente.

-Une compagnie peut se scinder en deux autres compagnies de plus faibles valeur en PA. Il est impossible de se scinder en plus de deux compagnies.

III.6 Annexer un territoire comportant une construction.

-Si un territoire est annexé alors qu'il possède une construction, cette dernière est enlevée (**sauf les mines d'or et les portails de téléportation**), une fois l'invasion terminée et les PC dépensés.

Exemple: Le joueur Loup a lancé un défi sur un territoire montagneux comportant une forteresse et gardée par une compagnie adverse. Il a remporté la victoire. Il doit payer 2PC pour annexer le territoire. 1 PC à cause de la présence de la forteresse et 1 PC de plus car le territoire est montagneux (voir plus loin). Lorsque sa compagnie rentrera victorieuse sur le territoire, elle détruira la forteresse ennemie. Son territoire sera vide. Le joueur pourra par la suite bâtir une autre construction.

III.7 Traverser un territoire ennemi comprenant un bâtiment.

Un joueur peut traverser sans le conquérir un territoire ennemi comprenant un portail de téléportation, une forteresse ou une mine d'or à condition que ce territoire ne soit occupé par aucune armée.

Une armée peut s'arrêter sur un territoire comportant une mine, ou un portail de téléportation sans le conquérir mais pas sur un territoire ennemi comportant une forteresse ou une cité.

Cas particulier des mines d'or. Si un joueur s'arrête sur un territoire ennemi comportant une mine d'or (non gardée) le joueur déclare lors de son mouvement si il prend ou non la mine. Si il prend la mine son action coûte 1 PC pour la prise de la mine et 1 PC de plus si celle-ci est sur un territoire montagneux.

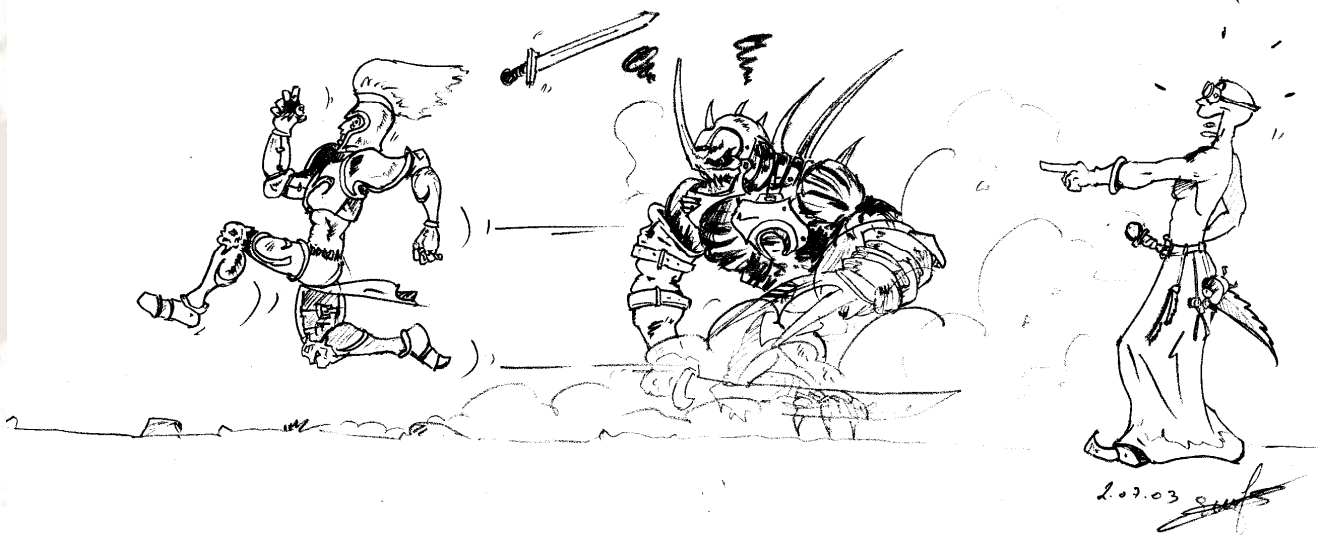
Si il ne prend pas la mine, cette dernière continuera à rapporter de l'or à son propriétaire mais le territoire appartient au joueur qui vient de poster sa compagnie.

III.8 Zone infranchissables.

Il n'est pas possible de passer à travers les montagnes, sauf en utilisant certains événements.

III.9 Territoires inconstructibles.

Certains territoires sont tellement accidentés qu'il n'est pas possible de construire de bâtiments. Ces territoires sont numérotés en rouge.



III.10 Lancer un défi.

Il se peut qu'au terme des déplacements, des troupes ennemies se trouvent sur un même territoire. On dit qu'un **défi** est lancé.

Il y a plusieurs cas de figures.

1-Une compagnie tente d'envahir un territoire déjà occupé (Une des compagnie était immobile alors qu'une compagnie adverse se rend sur le territoire occupé).

Un défi n'est possible que si:

-L'envahisseur possède de 1000 à 3000 PA et le territoire envahi est gardé par une faction ou des troupes en moins grand nombre. L'envahisseur s'approprie le territoire pour le coût d'1 PC.

-L'envahisseur dispose de 4000 PA ou plus. Il peut alors envahir sans dépenser de PC des territoires occupés par des troupes de 3000 PA ou moins (et même des factions).

L'envahisseur dispose de 4000 PA ou plus et le territoire convoité est aussi gardé par 4000 PA ou plus, une **bataille** départagera alors les joueurs. Un envahisseur avec 4000 PA ou plus peut lancer un défi sur un territoire occupé par plus de 4000 PA. Un avantage est donné au possesseur de la plus grande compagnie. Cela sera décrit ultérieurement.

2-Deux compagnies adverses terminent leur mouvement sur un territoire vierge.

-Si les deux compagnies sont de 4000 PA ou plus, le défi se soldera par une **bataille**. Les joueurs sortiront leur figurines...

-Si une des compagnie est de 4000 ou plus et l'autre compagnie de 1000 à 3000 PA, cette dernière revient sur son territoire et la compagnie de 4000 ou plus envahit le territoire convoité. Si la compagnie de 1000 à 3000 PA ne peut faire marche arrière car un autre ennemi plus imposant a envahi son territoire de départ, elle peut se retrancher dans le territoire allié ou vierge le plus proche. Si cette retraite est impossible la compagnie peut en payant **1 PC se retrancher dans un territoire ennemi détenu par une faction**. Si elle ne peut en payer le coût, la compagnie est éliminée de la carte. Elle peut, le cas échéant traverser une zone montagneuse pour 1PC supplémentaire.

-Si les deux compagnies sont de 1000 à 3000 PA, la plus importante envahit le territoire pour le coût d'1 PC. Si la compagnie la plus importante ne peut pas payer le coût, c'est son adversaire qui peut, pour 1 PC envahir le territoire. Si personne ne peut payer de PC (ou ne veut payer de PC) les compagnies restent sur leur territoire d'origine ou tentent de se retrancher selon la règle décrite précédemment. En cas d'égalité en nombre de PA, les compagnies restent sur leur territoire d'origine ou tentent de se retrancher selon la règle décrite précédemment.

3-Deux compagnies peuvent se croiser en allant respectivement sur leurs territoires d'origines. Il n'y a pas de bataille à livrer. Il faut cependant penser à payer le coût dû à la présence de montagnes ou de constructions.

*Si la compagnie de plus de 4000 PA souhaite envahir un territoire montagneux sur lequel est bâtie une forteresse, gardée par une faction ou une compagnie de 3000 PA ou moins, il n'est pas nécessaire de livrer une bataille. Le joueur envahisseur devra dépenser **2PC. 1 PC** car il y a une forteresse + **1 PC** car la zone est montagneuse. La victoire est acquise sans avoir se battre. Gain de temps et de troupes...Les troupes ennemies devront se replier sur un territoire adjacent allié ou vide. Si ce repli est impossible la compagnie est éliminée.*

4-Dans le cas où plusieurs compagnies se retrouvent à se disputer le même territoire initialement vierge, celui qui dispose de la plus grosse compagnie décide contre qui il va livrer la bataille. La ou les autres compagnies doivent revenir en arrière sur le territoire adjacent au territoire convoité. Si par hasard une autre compagnie se trouve sur ce territoire de repli un autre défi est lancé.

5-Si plusieurs compagnies se disputent un même territoire initialement occupé, l'occupant du territoire convoité livrera la bataille contre la plus grosse des compagnies qui tentent de l'envahir. En cas d'égalité le joueur disposant du territoire qui va potentiellement être envahi décide contre qui il livrera la bataille.

III.11 Résoudre les batailles.

-Les batailles sont résolues sur une table avec des figurines dès lors que deux compagnies comprenant au minimum 4000 PA chacune se rencontrent. Une compagnie ne peut pas déployer une armée de PA supérieure à ce qui est indiqué sur la carte. Et les deux joueurs doivent obligatoirement jouer avec le même nombre de PA.

Les batailles se déroulent en 3000 ou 4000 PA. Ce choix revient au joueur qui lance l'assaut (sur un territoire initialement occupé) ou par celui qui possède la plus grande armée (dans le cas où deux compagnies se retrouvent en même temps sur un territoire initialement vierge). En cas d'égalité c'est le hasard qui décidera.

Exemple 1: Si le joueur Loups lance un défi avec 4000 PA de troupe sur un adversaire Lion possédant 5000 PA, la partie se déroulera en 3000 ou 4000 PA au choix du joueur Lion mais avec un avantage pour le joueur Lion qui possède 1000 PA de plus (nous le verrons plus tard).

Exemple 2: 5000 PA de Rats et 6000 PA de Lions se retrouvent sur un territoire vierge. Le joueur Lion possède la plus grande armée, il décide donc que la partie se déroulera en 4000 PA (il aurait aussi pu choisir de livrer bataille en 3000 ou 5000 PA).

III.12 Avantage de la plus grosse compagnie.

Lors d'une bataille, les deux joueurs livrent la bataille **avec le même nombre de PA**, cependant le joueur qui dispose de la plus grande armée possède un avantage. Pour la bataille qu'il va livrer, le détenteur de la plus grande armée dispose d'autant de dés que de tranche de 1000 PA supérieure à son adversaire. Ces dés sont uniquement utilisables pour les jets d'autorités. A n'importe quel moment, le joueur peut utiliser tout ou partie de ses dés pour augmenter ses chances de remporter l'autorité. Une fois les dés utilisés il sont définitivement défaussés.

Exemple 3: le joueur griffon possède 6000 PA et le joueur Hyène en possède 4000. La bataille se déroulera en 3000 ou 4000 PA pour tout le monde, mais le joueur griffon disposera de 3 dés pour son autorité à utiliser lors de sa bataille. Il peut décider d'utiliser les 3 dés d'un coup à n'importe quel tour de jeu, ou alors il peut en prendre 2 au tour 2 puis le dernier au tour 4 etc...Ce choix est à faire avant d'effectuer le test d'Autorité, bien entendu.

III.13 Les déplacements tactiques.

Afin de gagner du temps ou d'être sur de remporter une victoire sans perdre de troupe il est possible d'effectuer des déplacements tactiques.

-La prise en tenaille:

Il faut pour cela qu'au moins deux compagnies de 4000 PA minimum d'un même joueur soient adjacentes à un territoire occupé par une compagnie adverse de valeur en PA inférieure à la somme des PA des deux compagnies qui lancent le défi. Le joueur envahisseur peut lancer un défi à la compagnie adverse en payant 1 PC. A ce moment, on considère que la compagnie qui subit le défi est *prise en tenaille*. Elle doit reculer sur un territoire allié ou vide ou

être enlevée de la carte si ce repli est impossible. La compagnie peut alors investir les lieux comme décrit précédemment en en payant éventuellement le coût en PC.

-Contre une prise en tenaille: Il est possible de contre une prise en tenaille. Il suffit qu'une des deux compagnies qui effectue la tenaille soit également adjacente à un territoire ennemi comportant au moins une compagnie. La valeur en PA des deux compagnies qui tentent de contre la tenaille doit être au minimum égale à la valeur en PA des deux compagnies qui tentent la tenaille. Le joueur qui subit la tenaille peut, en dépensant 1 PC annuler la prise en tenaille.

Un joueur peut décider de ne pas effectuer de prise en tenaille (il ne paye pas de PC). A ce moment une bataille devra être livrée. Mais attention, même si 8000 PA issus de deux territoires lancent un défi à 4000 PA adverse, la bataille se déroulera en 3000 ou 4000 PA pour tout le monde, avec un avantage pour le joueur détenteur de la plus grande compagnie puisqu'il aura 5 dés de plus pour l'autorité.

-Jouer à plus de 4000 PA? (optionnel)

Pourquoi pas. Il faut que les joueurs soient d'accord sur ce point optionnel de règle.

Il est possible de livrer des batailles à plus de 4000 PA. Les conditions de la tenaille et du contre de la tenaille doivent être remplies. A ce moment, si les joueurs sont d'accord ils peuvent, livrer une bataille à plus de 4000 PA.

III.14 L'armée de mercenaire.

A la fin de la phase des déplacements et dès le tour 6, un joueur peut dépenser 2500 or et recruter une armée de 4000 PA issue d'un peuple différent ce ceux joués lors de la campagne, mais du même alignement. L'armée apparaît sur un territoire occupé par un ennemi dont la valeur en PA est égale à 4000 PA minimum et qui est non engagée dans une bataille. A ce moment une bataille peut être livrée. L'armée mercenaire disparaît à la fin du tour. En cas de victoire le joueur qui s'est battu contre l'armée mercenaire reste quand même sur son territoire.

Si deux ou plusieurs joueurs recrutent deux armées de mercenaires qu'ils envoient sur un même ennemi.

Le joueur possédant la plus grande armée de mercenaire effectuera la bataille. L'autre joueur pourra envoyer son armée sur une autre armée de 4000 PA libre. En cas d'égalité c'est le joueur défenseur qui choisit contre qui il livrera sa bataille. L'autre armée de mercenaire pourra à ce moment être redéployée sur un autre ennemi. Si le joueur ne peut pas déployer son armée mercenaire, ses 2500 or ne seront pas dépensés et il pourra, dès le prochain tour la recruter à nouveau.

Il n'est possible de recruter qu'une seule armée de mercenaire durant toute la campagne.

5-BATAILLES.

Une fois que tous les déplacements et les défis ont été effectués, les joueurs résolvent les batailles.

Si un joueur doit mener plusieurs batailles lors du même tour (dans le cas de parties à plus de deux joueurs), il fait la somme des points de conquêtes qu'il a accumulé (voir plus loin).



À l'issu des batailles le joueur qui remporte la victoire et qui a déclaré l'assaut peut annexer (voir le paragraphe III.3 Comment placer son pion lors d'une invasion) le territoire du vaincu en dépendant éventuellement les PC requis (présence de bâtiments ou de montagnes) en respectant certaines conditions.

- Afin d'annexer un territoire adverse après avoir remporté une victoire et déclaré l'assaut il faut que le vainqueur possède une armée supérieure ou égale à celle de son adversaire après avoir combattu.

- Si le vaincu se trouve dans sa forteresse son adversaire le vainqueur doit posséder une armée supérieure de 1000 PA pour envahir le territoire.

- Si le vaincu se trouve dans sa cité, le vainqueur doit posséder une armée supérieure de 2000 PA à celle de son adversaire pour envahir le territoire.

Le vaincu qui se fait envahir doit déplacer sa compagnie dans un territoire adjacent allié, vide ou au cas échéant sur un territoire ennemi gardé par une faction (en dépensant 1 PC). Si ce repli est impossible sa compagnie est entièrement éliminée.



IMPORTANT: les PC sont dépensés une fois que la bataille a eu lieu! Un joueur peut donc lancer un défi sur un territoire contenant une cité sans posséder de PC. Cependant, si à l'issu de la bataille le joueur ne remporte pas au minimum 2 PC il ne pourra pas envahir le territoire adverse. Les pertes sont par ailleurs prises en compte de part et d'autre.

Lors des batailles les combattants éliminés rentrent également en ligne de compte dans la campagne.

Une unité est éliminée si plus de la moitié de son effectif est éliminée.

Les joueurs comptent les PA perdus lors des batailles. En fonction du résultat, ils doivent changer leurs pions compagnie pour spécifier que l'armée est affaiblie.

Si une compagnie perd entre 0 et 499 PA on considère que les pertes sont minimales. Le joueur ne change pas son pion compagnie.

Si les pertes sont comprises entre 500 et 1499 PA, le joueur perd 1000 PA à sa compagnie etc...

FIN D'UN TOUR.

Une fois que l'achat des troupes a été effectué, les joueurs entament un nouveau tour de jeu.

ENTRETIEN DES ARMÉES.

Une armée se doit d'être entretenue. A la fin de chaque troisième tour de jeu (troisième, sixième, neuvième...), chaque joueur doit dépenser 100 PA par troupe de 1000 PA en sa possession. S'il ne peut pas le faire il doit sacrifier les compagnies dont il ne peut pas assurer l'entretien.

LES CONSTRUCTIONS ET LES TERRITOIRES PARTICULIERS.

Forteresse : Conquérir un territoire avec une forteresse coûte 1 PC de plus.

Conquérir une forteresse située sur un territoire montagneux coûte 2PC.

-Seules les compagnies de 2000 PA minimum peuvent conquérir un territoire comprenant une forteresse, même si cette dernière est gardée par une faction.

A l'issu d'une bataille sur un territoire contenant une

forteresse, le vainqueur ne peut envahir la cité que si il remporte la bataille et qu'il dispose d'au moins 1000 PA de plus que son adversaire.

Un même joueur ne peut pas avoir plus de 3 cité et (ou) forteresse en même temps que la carte.

Cité: Une cité ne peut être construite que sur un territoire contenant déjà une forteresse. La cité remplace alors la forteresse. Il n'est pas possible, dans le tour en cours, de construire une forteresse puis une cité sur le même territoire.

conquérir un territoire avec une cité coûte 2 PC de plus. Qu'elle soit dans un territoire montagneux ou non.

-Seules les compagnies de 4000 PA minimum peuvent tenter de conquérir une cité, même si elle est gardée par une faction.



-La cité apporte un net avantage à son propriétaire. A chaque début de tour, le joueur remporte 1PC de plus par cité sur la carte (avec un maximum de 2 PC par tour).

Lorsque la cité est déployée sur la carte, elle contient 4000 PA de

troupes appelées « troupes réservistes ».

-Ces troupes réservistes ne peuvent pas quitter le territoire de la cité et se déplacer sur la carte.

-Lorsque la cité est attaquée, les troupes réservistes peuvent sortir pour la défendre. Une bataille peut donc avoir lieu.

-En cas de défaite du défenseur (victoire de l'adversaire avec 2000 PA ou plus à l'issu de la bataille), la cité est détruite. Si l'attaquant décide d'envahir le territoire du défenseur (en payant les PC néces-

saïres), les pertes sont enlevées et les survivants se réfugient sur un territoire adjacent selon les règles normales.

-En cas de victoire du défenseur. Les troupes ayant servi à la défense reviennent dans la cité avec un maximum de 4000 PA.

-Si le joueur dispose de moins de 3000 PA de troupes réservistes dans la cité alors la cité pourra être prise par un adversaire lors d'un déplacement ultérieur à condition que ce dernier dispose d'au moins 2000 PA de plus et qu'il en paye le coût en PC.

-Si le défenseur dispose d'une compagnie (minimum 1000 PA) sur le territoire comprenant une cité. Ces troupes peuvent s'ajouter à celles de la cité pour une bataille. Le nombre maximum de PA d'une compagnie peut donc s'élever à 12 sur une cité.

-Un joueur peut compléter la défense de sa cité. Il peut utiliser une partie de sa compagnie pour compléter l'effectif des troupes réservistes de la cité. Une fois détachés à la cité, les troupes ne peuvent plus sortir de cette dernière et ne serviront qu'à la défendre. Le détachement des troupes à la défense de la cité se fait lors de la phase de mouvement.

-Une cité ne peut pas comporter plus de 4000 PA. De troupes réservistes.

-Lorsqu'un joueur recrute des troupes dans une cité il peut affecter ses troupes à la défense de la cité en tant que troupes réservistes.

-Un même joueur ne peut pas avoir plus de 3 cités et (ou) forteresses en même temps sur la carte.

Mine d'or: Les mines d'or ne peuvent être construites que sur les territoires montagneux (territoires avec un symbole or)

-Une mine d'or placée sur un territoire montagneux rapporte 5D20 fois 10.

-Conquérir un territoire comprenant une mine d'or coûte 1 PC.

Un même joueur ne peut avoir plus de 4 mines d'or sur la carte.

Portail de téléportation: le portail de téléportation permet à une compagnie de se déplacer vers un autre territoire comprenant un portail de téléportation. Cette action coûte 1PC. Le portail de téléportation n'appartient pas à l'armée qui l'a construite. N'importe quelle compagnie peut l'utiliser. N'importe



quelle armée passant par un territoire comprenant un portail ou s'arrêtant sur ce territoire avec un minimum de 2000 PA peut détruire le portail pour 2PC. Cette action s'annonce lors de la phase de mouvement.

Montagne: Conquérir un territoire montagneux appartenant à l'ennemi coûte 1 PC de plus. Si le territoire est initialement vierge, il n'est pas nécessaire de dépenser le PC supplémentaire.

Attention, conquérir une cité se trouvant dans un territoire montagneux ne coûte pas 3 PC (1 pour la zone montagneuse et 2 pour la cité) mais seulement 2 PC.

LES INCARNÉS.

Les Incarnés sont bénis des Dieux. Équipés de bracelets offerts par des Immortels pour les aider dans leurs quêtes, ils peuvent se téléporter sur tout le territoire pour aider les troupes dans les combats. Lors des phases de batailles, les Incarnés peuvent rejoindre n'importe quelles compagnies partout sur la carte. Cependant, lorsqu'un joueur résout plusieurs batailles lors d'un même tour de jeu, il ne peut pas utiliser plusieurs fois le même Incarné dans ses différents combats. On considère que les batailles se font simultanément. Les Incarnés doivent donc choisir leurs compagnies.

A QUOI SERVENT LES PC?

Les PC accumulés lors des batailles servent à bâtir ou à annexer des territoires.

-Annexer un territoire vierge par une faction: 1PC

-Annexer un territoire montagneux: 1 PC

-Annexer un territoire comprenant une forteresse: 1 PC.

-Annexer un territoire contenant une mine d'or: 1PC

-Annexer un territoire comprenant une cité: 2 PC de plus avec un maximum de 2PC.

-Pratiquer la prise en tenaille: 1 PC

-Contre la prise en tenaille: 1PC

-Effectuer une retraite: 1PC

-Donner un effet de jeu (lors de certains événements): 1 à 2PC

-Construire une mine d'or, une forteresse, remplacer une forteresse par une cité, détruire une mine d'or ou une forteresse, construire un portail de téléportation: 1 PC.

ACQUÉRIR DES POINTS DE CONQUÊTE AU COURS DES BATAILLES.

Au cours des batailles, les joueurs remportent des points de victoire qu'ils convertissent en points de conquêtes. Au maximum un joueur peut remporter 6 PC (points de conquête) et au minimum 0.

Il y a deux types de scénarios.

Les scénarios avec deux objectifs, principal et secondaire et les scénarios au cours desquels ont accumulé des points de victoire à chaque tours.

1-LES SCÉNARIOS AVEC OBJECTIFS PRINCIPAUX ET SECONDAIRES.

Lors de ces scénarios les joueurs doivent remplir chacun un objectif principal et un objectif secondaire au terme du sixième tour de jeu.

L'objectif principal offre 4 PV (points de victoire), le secondaire 2 PV. Si les deux joueurs remplissent un objectif équivalent, les points sont partagés.

Exemple:

1-Le joueur A remporte son objectif principal. Le joueur B ne remporte aucun de ses objectifs. Le joueur A remporte 4 PV et le joueur B 0 PV.

2-Le joueur A remporte ses deux objectifs, principal et secondaire. Le joueur B ne remporte que son objectif principal. Les joueurs A et B remportent chacun 2 PV pour avoir remporté leurs objectifs principaux, mais le joueur A remportera également 2PV pour avoir remporté son objectif secondaire seul.

A l'issue de la bataille, les points de victoire de joueurs

sont transformés en points de conquête.

2-SCÉNARIOS À CUMUL DE POINTS DE VICTOIRE.

Lors de ces scénarios, les points de victoire sont cumulés au fil des tours. Il n'y a donc pas de limites de points de victoire. Cependant ces points de victoire sont convertis en points de conquêtes avec la limite maximale de 6 PC.

Pour cela il faut faire le rapport entre les points acquis par le joueur A (vainqueur) et le joueur B (vaincu).

-Si ce rapport est supérieur à 4 (inclus), A remporte 0 PC et B n'en remporte pas.

-Si ce rapport est compris entre 4 (exclu) et 2(inclus), A remporte 4 PC et B 2 PC.

Si ce rapport est compris entre 2(exclu) et 1(inclus), A et B remportent tous deux 3 PC.

4-ÉGALITÉ LORS D'UNE BATAILLE.

En cas d'égalité lors d'une bataille, chaque joueur perd 1 PC et 1000 PA de troupes.

3-REMPORTER DE L'OR AU COURS D'UNE BATAILLE.

Lorsqu'un défi est lancé, il est possible d'introduire des objectifs supplémentaires qui permettront aux joueurs de remporter de l'or.

Lancer 1D20.

-1 à 3: 500 or sous la forme d'une seule caisse à récupérer.

-4 à 11: 1000 or à remporter sous la forme d'objectifs à remplir. 2 objectifs à 500 or.

-12 à 20: 2000 or à remporter sous la forme d'objectifs à remplir. 2 objectifs à 1000 or.

