

# REGLES DE CAMPAGNE

## INTRODUCTION

Cette section contient des procédures pour jouer une campagne simple avec un maximum de 10 joueurs, 6 étant un nombre normal, jouable au besoin en une seule journée et utilisant les règles de bataille de la section précédente. Les règles de bataille peuvent aussi être utilisées pour décider des combats de campagnes militaires/politiques plus importantes.

## CARTES

Une carte circulaire stylisée pour une campagne à 6 joueurs figure en dernière page. Les cartes pour un nombre de participants différent respectent la même forme générale. Le mouvement se fait par les routes tracées entre des points nodaux représentant les provinces, dont la possession peut être indiquée par des marqueurs de couleur. La forme circulaire peut être remplacée par une autre qui correspondrait mieux à une géographie historique ou fictive et/ou peut être modifiée en éliminant certaines routes ou en précisant qu'elles traversent la mer, mais il ne faut pas que l'attaque de la capitale d'un joueur soit possible sans attaquer d'abord une autre de ses provinces.

## RESSOURCES

Chaque joueur commence avec 3 provinces, dont l'une est sa capitale, et avec une armée de campagne de 24 AP. Un des joueurs contrôle également la province centrale en plus de ses 3 provinces. Tous les éléments perdus au cours d'une bataille ou d'un siège sont placés dans une réserve, et tous les éléments recrutés sont pris dans cette réserve, de manière à ce que l'armée de campagne ne puisse jamais dépasser 24 AP. N'importe quel élément d'une armée, pour lequel c'est possible, peut être désigné comme incluant le général au début d'une bataille.

Si l'armée d'un joueur n'inclut pas actuellement un élément autorisé pour inclure le général, elle ne peut ni se déplacer, ni engager un combat, mais peut tenir un siège.

## L'ANNEE DE CAMPAGNE

Il y a trois phases/saisons de campagne par an – PRINTEMPS, ETE et AUTOMNE. Chaque joueur lance un dé au début de chaque année. Celui qui a le résultat le plus grand joue le premier, puis les autres en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue à son tour dans chaque phase.

Avant la phase du printemps, tous les joueurs notent simultanément la position de leur armée de campagne.

Chacun doit placer son armée de campagne entière dans n'importe quelle province sous son contrôle à ce moment-là. Sa localisation est révélée et marquée au début de son premier tour de l'année, ou si son territoire est envahi, ou s'il envoie un contingent aider un autre joueur. Les déclarations de guerre sont également écrites et lues ensemble. Si le joueur A déclaré la guerre au joueur B, ils sont tous les deux en guerre. A la fin de la phase d'automne, les armées se retirent dans leurs quartiers d'hiver jusqu'au printemps suivant, testant pour chaque mouvement par mer nécessaire pour rejoindre leur territoire ou celui d'un allié si aucun chemin terrestre n'est accessible. Chaque joueur transfère alors 2 AP de sa réserve à son armée de campagne pour chaque province sous son contrôle, plus 2 APs de plus pour sa capitale, pour simuler le recrutement. Si un joueur ne prend part ni à une bataille ni à un siège pendant une année, la taille maximale de son armée de campagne l'année suivante est réduite à 20 AP, car l'on suppose que la paix prolongée l'a amené à négliger ses défenses.

## **MOUVEMENT**

Chaque fois que les troupes se déplacent, elles peuvent voyager d'un maximum de deux étapes le long de routes tracées. Elles ne peuvent passer à travers une province qu'elles ne contrôlent pas et dont le possesseur ne leur a pas accordé le libre passage. Une armée de campagne qui se déplace par une route maritime, que ce soit par mer ou par air, dans une saison autre que l'été, doit lancer un dé pour chaque étape de mouvement par mer. Un résultat de 1 indique qu'il a été pris dans une tempête et il doit lancer à nouveau le dé, puis transférer deux fois le résultat du dé en AP dans sa réserve comme pertes dues à la tempête. Le premier élément perdu doit être de troupes montées s'il y en a. Le joueur décide alors s'il continue vers sa destination, s'arrête ou retourne à son point de départ sans lancer le dé à nouveau.

## **INVASION**

Dans son tour, un joueur qui n'a pas encore envoyé un contingent à l'aide d'un allié en cette saison peut attaquer la province d'un joueur avec qui il est en guerre. Avant de décider de lancer son attaque, il peut solliciter l'aide d'alliés. S'il décide ensuite de lancer son attaque, le défenseur peut à son tour solliciter des alliés.

Le défenseur peut alors choisir de : (a) engager l'attaquant au combat, déplaçant son armée de campagne si elle n'est pas présente ; (b) soutenir un siège, déplaçant son armée de campagne ou battant en retraite s'il le désire. Il peut choisir l'une de ces deux possibilités, même s'il a déjà, en cette saison, attaqué ou envoyé en contingent allié.

Les armées de campagne des joueurs alliés ou tributaires de l'attaquant ou du défenseur ne se déplacent pas à leur aide, mais détachent un contingent allié. Leur corps principal ne peut pas attaquer lui-même cette saison, mais peut se déplacer, avec les éléments survivants des contingents envoyés, pour défendre l'une de ses propres provinces. La seule situation où deux armées de campagne alliées peuvent être au même endroit est lorsque l'une d'elle soutient un siège et que l'autre tente de la secourir, auquel cas l'armée assiégée fournit seulement un contingent pour la bataille.

Plutôt que de se déplacer pour envahir, un joueur peut profiter de son tour pour déplacer son armée de campagne dans une autre de ses provinces ou dans la province d'un allié, afin de se tenir prêt à d'autres mouvements dans un tour ultérieur.

## **APPROVISIONNEMENT**

L'armée de campagne d'un joueur est approvisionnée si elle est dans, ou adjacente à, une province contrôlée, soit par lui, soit par un autre joueur qui l'autorise à s'approvisionner. Une armée qui termine son mouvement non approvisionnée lance un dé, puis transfère deux fois le résultat en AP dans sa réserve comme pertes dues à la faim, la maladie ou la désertion, avant toute bataille ou siège. Une armée de campagne qui commence son tour non approvisionnée peut faire retraite au maximum de 2 provinces jusqu'à une position où elle est approvisionnée, même si elle a déjà fourni un contingent allié.

## **LIVRER BATAILLE**

Si un joueur envahisseur décide de livrer bataille, celle-ci est jouée entre les armées de campagne des deux joueurs opposés, en utilisant les règles de bataille. L'élément principal de ce même camp (couramment, mais pas toujours le même joueur) est le défenseur et l'adversaire principal est l'attaquant. Le joueur qui choisit le terrain devrait essayer de représenter le terrain historique ou fictif entourant le site de la bataille.

## **PARTICIPATION DES ALLIES**

Un joueur ne peut envoyer un contingent allié dans une bataille que si celui-ci peut se déplacer, depuis l'emplacement de son armée de campagne, jusqu'à la province attaquée, et bénéficie du libre passage à travers toute province intermédiaire, mais seulement si sa propre armée de campagne n'a

pas déjà réalisé une attaque cette saison. Si deux contingents sont envoyés dans une saison, ils doivent être constitués d'éléments différents.

Un contingent allié doit être constitué d'au plus 6 AP pris dans l'armée de campagne du joueur. Il ne peut inclure de dieu. Un des éléments doit être désigné comme incluant un général. Le ou les contingents alliés se déplacent durant leur tour, suivant les phases 1 à 3 d'un tour, après les protagonistes principaux de leur camp. Ils utilisent leur propre dé séparément pour déterminer combien d'éléments ou groupes ils peuvent bouger chaque tour. Ils n'arrivent pas sur table avant d'avoir obtenu 6 au dé, et arrivent alors en colonne d'un seul élément, adjacents à leur campement s'il y en a un, sinon sur le bord de table qui représente le mieux leur route pour rejoindre le champ de bataille sur la carte, relativement aux protagonistes principaux, et en mesurant leur premier mouvement depuis ce bord de table (ils ont parfois le choix entre plusieurs bords). Ils ne peuvent pas arriver à moins de 600p du campement ennemi. Ils mesurent leur premier mouvement à partir du bord du plateau de jeu. Ils ne peuvent quitter la table intentionnellement, ni changer de camp et attaquer leur allié supposé, mais l'assiduité qu'ils mettront à l'aider ne regarde que leur propre conscience !

Un contingent allié :

- Ne peut être envoyé pour aider un joueur avec lequel sa nation, suzerain ou tributaire est en guerre
- Ne peut être envoyé pour aider l'invasion d'un territoire d'un joueur avec lequel ni sa nation ni son suzerain n'est en guerre
- Peut être envoyé pour aider en défense contre un envahisseur avec lequel sa nation n'est pas en guerre.

## **RESULTATS D'UNE BATAILLE**

La bataille continue jusqu'à ce qu'elle se termine comme il est spécifié dans les règles de bataille. Les pertes des joueurs alliés sont additionnées pour déterminer si leur camp est battu. La force initiale des contingents alliés est ajoutée à celle de l'armée principale pour déterminer le nombre d'AP initial d'un camp, que ceux-ci soient arrivés ou non. Les contingents qui ne sont pas encore arrivés ne comptent pas comme perdus. Cela simule une armée s'accrochant dans l'attente de ses renforts. La perte du général d'un contingent allié oblige les éléments restant à tenter de quitter la table de jeu, en commençant au tour suivant.

Les éléments détruits au combat sont transférés dans la réserve. Les éléments qui quittent la table ainsi que les Magiciens ensorcelés rejoignent leur armée de campagne après la bataille. Un Héros encore ensorcelé à la fin de la bataille est emprisonné dans le campement suivant du magicien ensorcelant, et ne peut plus être recruté, ni ses APs utilisés, jusqu'à ce qu'il soit volontairement relâché par celui qui l'a capturé, libéré par la capture du campement, ou désensorcelé pendant une bataille près de ce campement. La perte d'un général d'un des protagonistes principaux est pénalisée par le transfert de 4 AP dans sa réserve à la fin de la bataille, en plus des éléments détruits pendant la bataille. Cela simule la désertion de troupes démoralisées.

Si le joueur qui possédait la province sur laquelle on combattait est vaincu, la province est capturée par l'autre protagoniste principal, sans siège. Une armée principale ou un contingent vaincu doivent battre en retraite vers une autre de leurs propres provinces. S'ils ne le peuvent pas ils sont détruits.

Après une bataille, chaque joueur gagne 1 point de prestige pour les AP que ses troupes ont détruit ou forcé à reculer ou fuir hors table, en excès des APs de ses propres troupes détruites ou forcées à reculer ou fuir hors table. Un joueur qui a capturé le campement ennemi, ou dont les troupes ont détruit le général du protagoniste ennemi principal gagne 4 points de prestige de plus pour chacune de ces situations.

## **MENER UN SIEGE**

Si le défenseur décide de ne pas accepter le combat, le siège est mis dans la province, on suppose devant la place-forte principale. S'il a une armée de campagne dans la province, celle-ci doit soit se retirer dans une autre de ses provinces, soit subir le siège. L'attaquant lance alors un dé. Il doit obtenir 6 pour capturer la place-forte dans laquelle l'armée de campagne de l'ennemi subit le siège, ou 5 ou 6 si l'armée de campagne ennemie n'est pas présente. Si la province capturée contient l'armée de campagne du joueur, celle-ci est entièrement perdue.

Si l'assiégeant échoue à prendre la province, il perd 2 AP de son choix, qu'il transfère dans sa réserve. Ses alliés ne subissent pas de perte. Le siège se poursuit dans la saison suivante jusqu'à ce que l'hiver arrive ou que l'armée assiégeante se déplace ou soit défaite en bataille. Le résultat nécessaire pour capturer la place forte diminue de 1 à chaque saison de siège. Une armée qui a accepté le siège peut sortir dans son tour suivant pour livrer bataille, mais pas pour faire retraite sans combat.

Un contingent allié assistant à un siège est automatiquement rappelé si sa propre nation est envahie.

## **TRIBUTAIRES**

A n'importe quel moment, un joueur peut demander à devenir tributaire d'un autre qui, s'il est d'accord, devient son suzerain. Un joueur tributaire ne peut déclarer la guerre sans le consentement de son suzerain et doit lui fournir un contingent allié s'il lui ordonne. Aucun ne peut attaquer l'autre tant que cette relation dure.

Un joueur dont la capitale est capturée normalement devient automatiquement tributaire de son conquérant, tout en gardant le contrôle de sa capitale et des autres provinces encore en sa possession. Si, d'une manière ou d'une autre, son peuple est tout à fait inamical avec le conquérant (comme décrit dans un scénario de campagne), il doit remplacer suffisamment de ses éléments d'armée de campagne par l'équivalent en AP de hordes, de manière à ce que celles-ci constituent au moins 12 AP de la puissance totale de son armée de campagne. S'il lui est impossible, ou s'il ne veut pas s'exécuter, son armée est dispersée et ses provinces redeviennent indépendantes jusqu'à ce qu'elles soient de nouveau assiégées. Les armées de campagne et les contingents alliés ne peuvent franchir de telles provinces indépendantes, sauf pour y tenir un siège.

Si une capitale tributaire est de nouveau capturée par un autre joueur, elle devient tributaire de ce joueur, les règles concernant les races inamicales sont d'application.

Un joueur qui est lui-même, ou qui devient, tributaire, peut conserver ou acquérir pour lui-même ses propres tributaires, et peut leur ordonner de fournir un contingent pour soutenir sa propre armée, ou d'envoyer un contingent de substitut à son propre suzerain. Un joueur ne peut pas avoir 2 suzerains.

Un joueur dont le suzerain perd sa propre capitale ou deux batailles consécutivement peut renoncer à son statut de tributaire et reprendre son indépendance. S'il est fait ainsi, tous les éléments qui avaient été remplacé par des hordes reprennent leur statut initial.

## **CONQUETE**

Quand la limite de temps est atteinte, chaque joueur compte comme son score les points de prestige qu'il a gagnés dans ses batailles, 6 points pour chaque province maintenant sous son contrôle personnel, et 4 points pour chaque province de ses tributaires directs. Un joueur qui a dû se retirer de la partie avant cela, ne gagne aucun point pour les provinces, mais conserve ses points de prestige.

EXEMPLE DE CARTE STYLISEE POUR UNE CAMPAGNE A SIX JOUEURS

