

Règles de campagne sur carte pour Warhammer 40000



Sommaire

Sommaire	2
1. Principe de la campagne	3
1.1. Principe de la campagne	3
1.2. Durée de la campagne	3
1.3. Condition de victoire	3
2. Les armées	3
2.1. Taille de l'armée	3
2.2. Le seigneur de guerre	3
3. La carte	4
3.1. Les secteurs	4
3.1.1. Les secteurs particuliers	4
3.1.2. Les secteurs spéciaux	5
3.2. Les régions	5
4. La conquête	6
4.1. Déploiement	6
4.1.1. <i>Ordre de déploiement</i>	6
4.1.2. <i>Phase 1</i>	6
4.1.3. <i>Phase 2</i>	6
4.2. Conquérir du terrain	6
4.2.1. <i>Ordre de la phase de conquête</i>	6
4.2.2. <i>Donner les ordres</i>	6
4.2.3. <i>Annexer un territoire libre</i>	6
4.2.4. <i>Etablir un soutien</i>	7
4.2.5. <i>Attaquer un territoire occupé</i>	7
4.3. Livrer les batailles	7
4.3.1. <i>Bataille de rencontre</i>	7
4.3.2. <i>Combattre</i>	7
4.3.2.1. <i>Préparer le combat</i>	7
4.3.2.2. <i>Livrer le combat</i>	7
4.3.2.3. <i>Résultat du combat</i>	7
4.4. Les renforts	8
4.4.1. <i>Gagner des renforts</i>	8
4.4.2. <i>Positionner ses renforts</i>	8
4.5. Les points de conquêtes	8
4.5.1. <i>Calculer ses points de conquêtes</i>	8
4.5.2. <i>Cumuler les points de conquêtes</i>	8
4.5.3. <i>Donner des points de conquêtes</i>	8
Index	9

1.Principe de la campagne

1.1. Principe de la campagne

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

1.2. Durée 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,...)

1.3. 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.

2. Les armées

2.1. Taille de l'armée

Les armées possèdent une taille de base qui est de 1500pts. La liste originale respecte le schéma de structure d'armée classique à l'exception des bâtiments et des alliés qui ne sont pas acceptés

2.2. 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. Ca sert à quoi ? Pas grand chose... mais c'est tellement plus sympa.

Trait de personnalité du seigneur

Le seigneur de guerre doit choisir un trait de personnalité parmi la liste ci dessous :

Fléau :

Votre seigneur pratique la stratégie de la terre brûlée, après lui il ne laisse que désolation et aucun survivant.

Si vous terminez la bataille en ayant détruit plus de la moitié de l'armée adverse (en nombre de points) vous gagnez un bonus de 5pts de conquête. Vous gagnez 10pts supplémentaires si vous anéantissez entièrement l'armée adverse.

Colonisateur :

Votre seigneur est le spécialiste de l'invasion et de la colonisation des terres inconnues et occupées.

Vous marquez 2pts de conquête supplémentaires par secteur particulier ou spécial en votre possession. Le bonus passe à 5pts pour les cités riches et les spatioports.

Duelliste :

Votre seigneur et ses sbires ne se régalaient qu'en étripant leurs homologues en combat singulier afin de se créer une réputation de tueurs au sein de la galaxie.

Vous marquez 3pts de conquête supplémentaires par personnage tué durant un défi ou pour toute créature monstrueuse tuée en corps à corps.

Martyr :

Les coutumes de votre armée glorifient les martyrs, où un bon guerrier est un guerrier qui a donné sa vie pour son dieu, son maître ou une autre raison plus ou moins obscure.

Si vous terminez la bataille en ayant détruit plus de la moitié de l'armée adverse vous gagnez un bonus de 5pts de conquête. Vous gagnez 10pts supplémentaires si vous perdez plus de la moitié de votre armée.

Ennemi juré :

L'ennemi juré de votre seigneur est proche. Affrontez le afin de l'anéantir à jamais !

Désignez votre ennemi juré en tout début de campagne. Vous marquez 1pt de conquête par secteur adjacent aux secteurs de votre ennemi juré. Vous marquez également 5pt supplémentaires pour chaque victoire face à cet adversaire.

3. La carte

3.1. 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 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.

3.1.1. 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 schéma d'armée classique.

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 :

Un secteur possédant un bastion a un bonus en défense de 5 points.

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 :

Après avoir déployer vos renforts, vous pouvez prélever jusqu'à 3 points de renforts d'un secteur pour les redéployer intégralement sur un autre secteur. Ce bonus est cumulatif, si vous possédez 2 spatioport, vous pourrez au choix prélever des renforts sur 2 secteurs afin de les redéployer, ou même prélever 6 points de renforts d'un même secteur vers 1 ou 2 secteurs. Les secteurs ayant une valeur de 1 vous ne pourrez déplacer 3pts de renforts que si vous avez au moins 4 points de renfort sur ce secteur.

Bataille :

Durant une bataille, le fait d'avoir un spatioport vous permet de relancer un jet de réserve par tour tant que ce jet concerne une unité qui frappe en profondeur ou 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 peuvent prendre différentes formes selon le terrain et les races qui l'utilise : centrale électrique ou hydraulique, faille warp, ... 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 :

Les sources énergétiques permettent d'augmenter la capacité limite en renfort de 5 points par source énergétique possédée.

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 ruches sont prise en compte) prends l'initiative sur 5+ (au lieu de 6+). En cas d'égalité aucun bonus n'est attribué.

Cité ruche

Les cités ruches 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'énergétique (+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).

3.1.2. Les secteurs spéciaux

Des secteurs spéciaux sont cachés sur la carte. Ces secteurs sont gagnés suite à un scénario spécial même si le secteur n'est pas occupé par un joueur adverse. La nature du secteur spécial reste secrète tant qu'aucun joueur n'ait essayé de conquérir le secteur.

3.2. Les régions

Les régions peuvent avoir différentes natures en fonction de l'ampleur de la campagne. Dans les campagnes les plus petites elles seront des pays ou des continents alors que dans les campagnes les plus ambitieuses les régions pourront être constituées de plusieurs planètes. Une région est un ensemble de secteurs prédéfinis.

4. La conquête

La phase de conquête se déroule de la façon suivante :

- Déploiement des armées (au premier tour uniquement),
- Donner les ordres,
 - Annexer un terrain ou soutenir,
 - Attaquer un terrain
- Positionner les renforts
- Compter les points de conquêtes.
- Reprendre à l'étape « donner les ordres »

4.1. Déploiement

4.1.1. Ordre de déploiement

L'ordre de déploiement lors de la phase 1 est déterminé aléatoirement. L'ordre de déploiement de la phase 2 est l'ordre inverse de la phase 1.

4.1.2. Phase 1

Durant la phase 1, les joueurs choisissent 3 secteurs adjacents à occuper.

4.1.3. Phase 2

Durant la phase 2 les joueurs choisissent 2 secteurs supplémentaires adjacents au 3 premiers secteurs choisis.

4.2. Conquérir du terrain

4.2.1. Ordre de la phase de conquête

Les joueurs jouent selon l'ordre croissant de celui qui possède le moins de terrain à celui qui possède le plus de terrain (les petites armées sont plus réactives que les grosses, c'est bien connu). En cas d'égalité le joueur possédant le moins de point de conquête commence. Si les joueurs ont le même nombre de point de conquête déterminer aléatoirement l'ordre.

4.2.2. Donner les ordres

Les joueurs doivent donner les ordres à leur troupe à chaque début de phase de conquête. Le maître de jeu, s'il y en a un, reçoit les ordres et les applique en suivant l'ordre des joueurs définit préalablement. Les ordres à donner sont :

- Annexer un terrain (terrain de départ, terrain à annexer) OU établir un soutien
- Attaquer un terrain (terrain attaquant, terrain ciblé).

Les deux actions peuvent être faites à tous les tours, mais rien ne vous empêche de ne pas donner d'ordre (ou l'ordre d'attendre, c'est une question de point de vue).

4.2.3. Annexer un territoire libre

Lors de la phase de conquête vous pouvez annexer un territoire libre adjacent à votre empire. Si plusieurs joueurs tentent d'annexer un même un terrain, les armées tombent nez-à-nez l'une sur l'autre et une bataille de rencontre est jouée. Si plus de deux joueurs sont concernés par une bataille de rencontre alors les joueurs peuvent :

- Se maintenir et se battre pour annexer le terrain,
- Se désister et être utilisé en tant qu'allié à hauteur de 500pts pour une des armées maintenues.

Si plus de 2 joueurs se maintiennent alors dans ce cas là une bataille de rencontre multi-joueurs est jouée.

4.2.4. Etablir un soutien

Plutôt que de conquérir un territoire libre, le seigneur d'une armée peut décider de mobiliser un de ces territoires afin de participer à la défense de sa ligne de front. Identifier un territoire, celui-ci pourra apporter un bonus de 3 points maximum en défense à un seul territoire adjacent. Le bonus apporté ne peut pas dépasser la valeur en renfort du territoire.

Si deux seigneurs arrivent à se mettre d'accord, alors une armée peut décider d'en soutenir une autre. Dans ce cas, l'armée en défense devra prendre au minimum une troupe de la race de l'armée en soutien en tant qu'allié. Ce soutien extérieur permet d'inclure des alliés (de la race en soutien) dans sa liste.

Attention : dans tous les cas les alliés doivent respecter le tableau des alliances du livre de règles.

4.2.5. Attaquer un territoire occupé

Pour attaquer un territoire adverse vous devez identifier un de vos territoires comme le territoire attaquant et le territoire adverse attaqué. Si le territoire que vous avez sélectionné est attaqué par un adversaire qui joue avant vous alors votre armée est prise par surprise : son attaque est annulée et sa valeur de défense est réduite d'un point.

Valeur d'attaque

Lorsque vous attaquez un territoire, on considère que votre valeur d'attaque est égale au nombre de renfort placé sur ce territoire (à laquelle s'ajoute les éventuels bonus obtenus par votre seigneur).

Valeur de défense

Lorsque vous êtes attaqué, on considère que votre valeur de défense est égale au nombre de renfort placé sur le territoire attaqué (à laquelle s'ajoute les éventuels bonus obtenus par votre seigneur comme un bastion par exemple).

4.3. Livrer les batailles

4.3.1. Bataille de rencontre

Une bataille de rencontre se joue à 1500pts sans renforts possibles. Lancer un D6 pour déterminer le scénario à jouer :

- 1-3 : Nettoyage
- 4-6 : Au pays des gros calibres

Le vainqueur de la bataille remporte le terrain à annexer. Le perdant perd 2 points de renfort sur des terrains adjacents (il répartit les points comme bon lui semble mais doit dans tous les cas en supprimer au moins 2). En cas d'égalité le terrain n'est gagné par personne et les joueurs (sauf les alliés engagés dans la partie) perdent un point de renfort sur un secteur adjacent.

4.3.2. Combattre

4.3.2.1. Préparer le combat

Les armées bénéficient des gains qu'elles ont accumulés et de la stratégie qu'elles ont adaptée durant les phases de conquêtes. Ainsi, l'armée qui possède plus de points d'attaque que le défenseur ou plus de points de défense que l'attaquant gagne un bonus de 50pts par point d'écart. Il faut ajouter à ce bonus tous les bonus éventuels supplémentaires (terrain, gentillesse de l'arbitre,...)

4.3.2.2. Livrer le combat

Les batailles livrées suivent les règles classiques du livre de règle. A moins que l'arbitre ou que les joueurs tombent d'accord sur un scénario particulier (en intégrant une trame narrative), le scénario est déterminé aléatoirement.

4.3.2.3. Résultat du combat

L'issue du combat détermine ce qu'il advient des territoires engagés.

- Si le vainqueur remporte la bataille alors il conquiert le secteur adverse, celui ci devient le sien avec 1 point de défense. Le territoire que l'attaquant a engagé perd 1 point de renfort sauf s'il n'avait qu'un point de renfort.
- Si la bataille donne match nul, alors les 2 camps perdent 2 points de renfort sur les territoires engagés. Les secteurs en soutien perdent 1 point de renfort.
- Si le défenseur l'emporte, alors l'attaquant perd 3 points de renfort sur son terrain engagé alors que le défenseur perd 1 point.

4.4. Les renforts

4.4.1. Gagner des renforts

La progression d'une armée lui permet d'acquérir de nouvelles richesses, une capacité de recrutement accrue ou même augmentée l'influence des dieux. Pour représenter cela, les armées bénéficient de renforts à chaque fin de tour. Après que les batailles soient livrées et que les territoires soient annexés, chaque joueur reçoit une quantité de renfort. Le nombre de renfort est égal à la moitié des secteurs possédés. Ce nombre est limité à 10 par tour sauf indications contraire.

4.4.2. Positionner ses renforts

Les renforts peuvent être positionnés sur n'importe quel secteur du domaine de votre armée.

4.5. Les points de conquêtes

Les points de conquêtes représentent le pouvoir, l'influence et les ressources de votre armée. Les points de conquêtes sont stratégiques car ils détermineront le vainqueur de la campagne.

4.5.1. Calculer ses points de conquêtes

Chaque armée accumule des points de conquêtes à chaque fin de tour. Chaque armée marque 2 points de conquête par territoire possédé à la fin du tour et y ajoute les points relatifs à la personnalité du seigneur de guerre et aux autres bonus éventuels.

4.5.2. Cumuler les points de conquêtes

Les points de conquêtes se cumulent de tour en tour.

4.5.3. Donner des points de conquêtes

Dans le cadre de négociation entre joueurs un seigneur peut donner de ses points de conquêtes à d'autres seigneurs. Les points de conquête permettent ainsi de financer des pactes de non agression, de protection, d'impôts et même de chantage.

Index

A

Annexer un territoire..... 6

B

Bastion 4
Bataille de rencontre 6, 7

C

Cité ruche 5
Colonisateur 3

D

Déploiement 6
Duelliste..... 3

E

Ennemi juré 3

F

Fléau 3

L

Livrer le combat..... 7

M

Manufactorum 4
Martyr 3

O

Ordre de déploiement..... 6
Ordre de la phase de conquête 6

P

Personnalité du Seigneur 3
Phase (de déploiement) 6
Préparer le combat..... 7

R

Régions 5
Renforts 8
Résultats du combat..... 7

S

Secteurs 4
Secteurs particuliers 4
secteurs spéciaux..... 5
Source énergétique 4
Soutien 7
Spatioport 4

T

Taille de l'armée 3

V

Valeur d'attaque 7
Valeur de défense 7

Fiche de synthèse

Campagne (durée 4 saisons de 4 tours)	
<u>Phase initiale :</u> Choisir votre race Donner le nom et l'historique de votre seigneur Choisir le trait de personnalité du seigneur	
<u>Déploiement des forces :</u> Définir l'ordre du déploiement Prenez possession de 3 secteurs Prenez possession de 2 secteurs (dans l'ordre inverse du déploiement)	
<u>Saison 1</u>	
	<u>Tour 1</u>
	<u>Définir l'ordre du tour</u>
	<u>Donner les ordres</u> Annexer OU soutenir Attaquer un territoire adverse
	<u>Jouer les batailles</u> Bataille de rencontre Combattre
	<u>Renforts</u> Obtenir des renforts Positionner les renforts
	<u>Points de conquêtes</u> Compter vos territoires Ajouter les points de conquêtes du trait de personnalité du seigneur
	<u>Tour 2</u>
	<u>Tour 3</u>
	<u>Tour 4</u>
<u>Saison 2</u>	
<u>Saison 3</u>	
<u>Saison 4</u>	
Fin de campagne	