

Système de Campagne Warmaster (SCW) :

La carte et l'échelle de jeu :

L'échelle du jeu est choisie par les joueurs, par défaut, chaque hexagone de la carte représente une distance de 10 kilomètres.

PDR = Points de Ressources.

MP = Minimum de points (il s'agit du nombre de pts permettant de respecter les minimum d'armée) :

Empire : 325

Elfes : 350

Nains : 275

Orques : 275

Khemri : 260

Chaos : 335

Tour de jeu :

Chaque tour est censé durer 48 h à 1 mois, avec une moyenne d'une semaine.

Il se divise en trois phases pendant lesquelles les deux (ou plus) joueurs agissent :

Phase de Déplacement.

Phase de Combat.

Phase de Ressources.

Phase de Déplacement :

A chaque tour, chaque joueur jette 1d6, les déplacements sont ensuite résolus en commençant par les jets les plus hauts.

Le joueur dont c'est le tour fait bouger un détachement qui fait le MP, puis, c'est au tour de l'adversaire, jusqu'à ce que tous les détachements de tous les joueurs aient eu la possibilité de le faire.

Un détachement peut se diviser en plusieurs détachements plus petits s'ils font chacun le MP. Il faut entrer dans l'hexagone d'un détachement ennemi pour l'attaquer, l'empilement est libre, une fois que des détachements adverses sont sur le même hexagone, leurs déplacements pour ce tour sont terminés.

De même, si un détachement s'arrête (pas s'il passe juste sur l'hexagone) sur un hexagone contenant un détachement ami, le déplacement des deux détachements est terminé et ils ne forment plus qu'un seul détachement plus gros.

On ne peut pas passer sur un détachement ennemi sans arrêter son déplacement et combattre.

Par contre, on peut passer sur une ressource ennemi sans s'y arrêter.

Les détachements qui n'ont pas le MP au moment de se déplacer se déplacent en dernier, ils ne peuvent pas finir leur déplacement sur des hexagones contenant des détachements ou ressources ennemis (même si un détachement ami est déjà présent sur l'hexagone), bien qu'un adversaire faisant le MP peut lui entrer sur leur hexagone, dans ce cas, le détachement fuit vers la case la plus proche (au choix) libre d'ennemi (détachement ou ressource), aussi souvent qu'un ennemi faisant le MP passe par leur hexagone.

Phase de Combat :

Quand les deux joueurs ont accomplis leurs déplacements, ont résout les batailles avec les règles normale de Warmaster, les deux armées étant composé à partir des points de ressources des détachements qui se trouvent sur le même hexagone, en respectant les minimum d'armée.

Celui qui a commencé à déplacer ses éléments décide quelle bataille est résolue en premier, puis c'est au tour de l'autre joueur de choisir une bataille etc...

A partir du moment où il y a une bataille, les détachements amis qui y participent forment un seul nouveau détachement de plus grande taille.

Le détachement de l'armée perdante (par dérouté ou abandon) fuit vers la case la plus proche (au choix) libre d'ennemi (détachement ou ressource).

Chaque détachement perd en points d'armée le nombre de point de victoire qu'a gagné l'adversaire pendant la bataille (mais ne gagne pas de points pour les unités enlevées à l'adversaire).

Phase de Ressource :

Chaque joueur fait dans l'ordre du tour un jet sur le tableau de destin et applique le résultat immédiatement.

Chaque joueur peut accomplir une action comme créer une nouvelle ressource, une nouvelle route etc. (voir chapitre ressources).

On détermine d'abord à qui appartient chaque ressource, elle appartient au camp qui l'avait les tours précédents à moins qu'une unité adverse finisse sa phase de combat dessus auquel cas elle ne rapporte rien à personne ce tour et rapporte à l'adversaire le tour suivant, il faut aussi qu'elle communique avec une ville amie par un chemin ou une route sans détachements ou ressources adverses sur le trajet pour apporter des PDR, après cela, on compte le total de PDR de chaque peuple.

Un détachement peut être créé sur une ville s'il fait le MP.

Chaque détachement peut recevoir des renforts si il est sur une ville, même si ça ne lui permet pas d'atteindre le MP.

Les déplacements des détachements :

Un détachement à normalement 3pts de déplacement par tour.

Chaque hexagone à un coût en pts de déplacements qui dépend du terrain qui prédomine dans la zone, et il faut dépenser le coût prévu avant de rentrer dans l'hexagone.

Plaine : 1

Colline, Bois : 2

Montagne : 3

Mer ou rivière : Infranchissable (sauf pont ou gué sur un rivière).

Chemin ou route ou hexagone contenant une ressource : coût divisé par 2.

Les pts ou demi pts ne peuvent être gardés d'un tour sur l'autre.

Le terrain qui prédomine dans l'hexagone détermine les types d'éléments de terrain ainsi que le nombre de ces éléments qui seront utilisés pour la bataille, en utilisant la table des terrains.

Ressources et points de ressources :

Chaque joueur commence normalement avec 1000 PDR qu'il doit dépenser pour créer des détachement et s'il le désire des villages ou des mines, il possède en outre gratuitement une ville ou une nécropole (pour les joueurs Mort-vivants) ou un portail (pour les joueurs du chaos) pour commencer.

Personne ne peut créer de ville.

Les morts vivants et le chaos ne peuvent pas créer de ressources.

Chaque ressource rapporte des PDR à chaque tour et on doit en dépenser pour créer des mines ou des villages, chaque mine doit être créée à plus de 1 hexagone d'une autre ressource amie, chaque village à plus de 3 hex d'un autre village ou d'une ville.

Chaque ressource doit se situer en outre au début du jeu à plus de 6 hexagone d'une ressource ennemie

Les nécropoles/portails suivent les règles des villes.

Mines : 10 PDR/tour, coût de création : 50, à chaque tour, jeter un d6 par mine, sur un 1 la mine est épuisée et est enlevé du jeu, sur un 6 elle rapporte pour ce tour le double en PDR.

Village : 25 PDR/tour, coût : 100

Ville / Nécropole / Portail : 250 PDR/tour.

Un détachement faisant le MP qui finis un tour sur l'emplacement d'une ressource ennemie ou d'une route sans avoir combattu ce tour peut essayer de la détruire en obtenant avec un dé le score nécessaire :

Mine ou route : 2+

Village : 4+

Ville : 6+

Pour chaque tranche complète de 1000pts dans le détachement : +1 au dé.

Pour qu'une ressource rapporte des points au camp qui la possède, elle doit être relié par une route ou un chemin à une ville sans qu'il y ait sur le trajet de ressources ou de détachements ennemis, les PDR produits par une ville sont automatiquement gagnés chemin ou pas.

Une ressource ne rapporte aucun PDR le tour où elle est crée.

Les hexagones sur lesquels il y a une ressource sont considérés comme contenant aussi une route

Les nouveaux détachements ne peuvent être créés que depuis une ville est doivent faire le MP, mais ils peuvent aussi directement rejoindre un détachement existant se trouvant sur l'hexagone contenant la ville, même si cet ajout ne permet pas d'avoir le MP.

Construire une route coûte 5PDR par hexagone et elle doit rejoindre par le chemin le plus court une autre ressource amie au choix.

On ne peut pas contrôler une ville adverse, il faut la détruire auquel cas elle rapporte à l'envahisseur sa « ressource par tour » x 5

Les Morts vivants et le chaos ne peuvent pas contrôler les villages, seulement les détruire.

Les Morts vivants qui détruisent un village gagnent immédiatement sa "ressource par tour" x 5 en PDR mais ne peuvent pas le réutiliser en temps que nécropole.

Les nécropoles prisent par une armée qui n'est pas mort vivante ne rapportent aucun PDR.

Les joueurs du chaos qui détruisent un village gagne immédiatement sa "ressource par tour" x 5 en PDR mais ne peuvent pas le réutiliser en temps que portails.

Les portails pris par une armée qui n'est pas chaotique ne rapportent aucun PDR.

Les mines peuvent être utilisés par tous les peuples mais les morts vivants et les chaotiques ne peuvent pas les créer eux même.

Le champ de bataille :

Selon le terrain présent dans l'hexagone (ou jetez 2d6 lors d'une partie normale) pour choisir la colonne, on jette un d6 pour déterminer le ou les éléments de terrain présent sur une zone de 60cmx60cm du champ de bataille.

Chaque joueur place un élément de terrain puis l'autre joueur en fait autant et ainsi de suite.

Celui qui commence à placer le premier élément de terrain est déterminé aléatoirement.

Si vous n'avez plus de décors d'un type donné, prenez le résultat qui se trouve en dessous.

	1-2 Forêt	3-7 Plaine	8-10 Colline	11-12 Montagne
1	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
2	Ruine/Village	Aucun	Ruine/Village	Ruine/Village

3	Forêt	Ruine/Village	Forêt	Forêt
4	1d3 Forêt	Forêt	Colline	Colline
5	1d3 Forêt	Forêt	Colline	1d3 Colline
6	Colline	Colline	1d3 Colline	1d3 Colline

Ensuite, on détermine aléatoirement le placement de chaque joueur (le côté sur le quel il se déploie).

Pour finir, celui qui commence à jouer est déterminé aléatoirement aussi.

Destin :

1) Intempéries :

Le joueur peut choisir 1d6 hexagones qui doivent être tous adjacents entre eux sur lesquels pour le tour suivant les déplacements coûteront 1pts de plus.

2) Renforts :

Le joueur reçoit 1d3 x 25 PDR (1d6 pour le chaos et les morts-vivants).

3) Ligne de ravitaillement :

Le joueur peut donner des PDR à un de ses détachements qui n'est pas sur une ville.

4) Raid :

Le joueur peut choisir un joueur adverse qui perd 1d3 x 25 PDR sur les gains de ce tour.

5) Eclaireurs :

Sur toutes les batailles qui se déroule le tour suivant, le joueur pourra choisir le côté sur lequel il se place (c'est le dernier ayant tiré ce résultat qui en bénéficie).

6) Tromperie :

Le joueur peut choisir un détachement ennemi qui ne pourra se déplacer ou attaquer une ressource ce tour-ci.

Provient de :

<http://chsic.free.fr/>