



A l'assaut du pic du tonnerre

Une campagne pour Warmachine et Hordes

Les règles

Encore une fois, tout a transpiré depuis Five Fingers. Il a suffi de quelques marins qui racontèrent avoir vu des éclairs d'une couleur peu naturelle dans une tempête trop localisée autour d'une île perdue au nord des Iles Schardes. La rumeur s'est répandue comme une traînée de poudre alchimique et a rapidement dépassé les limites de la trépidante cité. Bien entendu, chacun a commencé par soupçonner de sombres manigances cryxiennes. Mais la suite devait déromper les valeureux combattants ayant fait voile pour investiguer, qu'ils soient attirés par la volonté de juguler une menace impie ou par l'appât du gain occulte...



INTRODUCTION

La campagne se déroulera sous forme d'actes successifs où le format des listes ira lentement en grandissant et où les restrictions seront de moins en moins contraignantes. Ceci a pour but de permettre aux débutants de pouvoir étoffer progressivement leur armée et de pouvoir commencer à jouer avec peu. Les vétérans peuvent aussi en profiter pour faire leurs premières armes avec une nouvelle faction. Chaque acte sera composé de rondes successives qui correspondront chacune à une occasion de batailles entre joueurs.

Un joueur peut s'inscrire à la campagne à n'importe quelle séance et n'est pas obligé de participer à toutes les rondes. Hélas, si un de ses territoires venait à être attaqué pendant son absence, il sera automatiquement perdu en faveur du vainqueur du combat qui s'y sera déroulé.

Les figurines non peintes sont autorisées (elles doivent être au minimum montées).

Les règles de constructions de listes sont décrites dans le livret de scénarios et sont différentes à chaque acte.

Attention ! Seuls les territoires côtiers sont accessibles à ce stade de la campagne !

PREMIERE RONDE DU PREMIER ACTE

- 1) Les joueurs lancent chacun 3d6 pour déterminer l'initiative à la première ronde de la campagne. Les joueurs sont classés du plus grand résultat au plus petit (les égalités sont relancées jusqu'à obtenir un classement et seules les égalités sont relancées pour être départagées).
- 2) Le premier joueur du classement choisit son territoire de destination sur la côte et indique quel warcaster/warlock s'y rend (et qui sera donc joué).
- 3) Le second joueur du classement choisit soit d'aller combattre le premier joueur, soit de débarquer à une autre destination sur la côte. Il indique quel est son warcaster/warlock.

4) Les joueurs suivants choisissent soit d'aller combattre un autre joueur déjà débarqué qui n'a pas encore d'adversaire, soit de débarquer sur une destination encore non occupée sur la côte, en indiquant leur warcaster/warlock. Quand le nombre de destinations différentes choisies atteint la moitié des participants (arrondie par excès), les joueurs restants sont obligés de débarquer vers une destination déjà occupée par un seul adversaire.

5) Si un joueur se retrouve sans adversaire à cause d'un nombre impair de participants, il affronte une force autochtone jouée par un organisateur.

6) Tous les joueurs jouent le scénario d'exploration défini pour la ronde.

7) Une fois les parties jouées, les vainqueurs installent leur warcaster/warlock sur le territoire où ils sont victorieux. Ce territoire est conquis par le joueur concerné.



DEROULEMENT DES RONDES SUIVANTES

1) Les joueurs lancent 3d6 et ajoutent leur nombre de territoires conquis pour déterminer l'initiative. Les joueurs sont classés du plus grand résultat au plus petit (les égalités sont relancées jusqu'à obtenir un classement et seules les égalités sont relancées pour être départagées).

2) Dans l'ordre du classement, chaque joueur choisit entre :

- déplacer un warcaster/warlock installé dans un territoire vers un territoire adjacent autorisé lors de cette ronde,
- faire débarquer un nouveau warcaster/warlock sur un territoire côtier (mais un joueur donné ne peut avoir au maximum que 5 warcasters/warlocks présents sur l'île),
- attendre qu'un autre joueur l'attaque (cette option n'est possible que si le joueur qui attend

possède déjà au moins un warcaster/warlock installé sur l'île)

Si un warcaster/warlock se déplace et si le territoire de destination n'est pas vide, l'occupant choisit entre défendre ou fuir. Si l'occupant est déjà impliqué dans un futur combat, il ne peut pas choisir de défendre. Si ce dernier défend, il combat le nouveau venu et choisit le scénario parmi ceux proposés pour la ronde. S'il fuit, le territoire redevient neutre. L'éventuel warcaster/warlock en fuite est repositionné dans un territoire adjacent appartenant à son contrôleur. S'il n'y en a pas, le warcaster/warlock est retiré de la carte.

3) Quand le nombre de destinations différentes choisies atteint la moitié des participants (arrondie par excès), les joueurs restants sont obligés de choisir une destination déjà occupée par un seul adversaire pour compléter les affrontements. Si un joueur ne peut pas rejoindre un adversaire en respectant les règles de déplacement ou de débarquement, il choisit son adversaire sur la carte parmi ceux encore disponibles en déplaçant un warcaster/warlock déjà présent sur l'île ou en faisant débarquer un nouveau warcaster/warlock (sans pouvoir dépasser 5 warcaster/warlocks présents sur l'île).

4) Si un joueur se retrouve sans adversaire à cause d'un nombre impair de participants, il affronte une force autochtone jouée par un organisateur.

5) Déroulement des affrontements :

- si les deux joueurs sont entrés lors de cette ronde sur le territoire, ils jouent le scénario défini pour les explorations. Chacun ajoute son nombre de territoires conquis au début de la ronde à son dé d'initiative.
- si l'un des joueurs occupait déjà le territoire au début de la ronde, il choisit le scénario parmi ceux proposés pour la défense. Il jouera automatiquement comme second joueur et choisira son côté de table.

6) Une fois les parties jouées, les vainqueurs installent leur warcaster/warlock sur le territoire où ils sont victorieux. Ce territoire est conquis par le joueur concerné. Un warcaster/warlock vaincu est retiré de l'île (il pourra débarquer à nouveau à la ronde suivante).

7) Si un joueur victorieux occupait déjà le territoire de son combat au début de la ronde, il peut conquérir gratuitement un territoire neutre adjacent en y déplaçant son warcaster/warlock. Il conserve également le territoire où a eu lieu sa victoire.

S'il n'y a pas de territoire neutre adjacent, le joueur peut choisir à la place un territoire côtier neutre. S'il n'y a pas non plus de territoire côtier neutre, il peut choisir un territoire côtier précédemment conquis par un joueur absent (l'éventuel warcaster/warlock déjà présent sur le territoire est retiré de l'île pour être remplacé par le warcaster/warlock victorieux).

Remarque : si plusieurs joueurs jouent les mêmes factions, il pourra y avoir plusieurs occurrences du même warcaster/warlock. Autant que possible, les joueurs sont incités à éviter de faire débarquer sur l'île un warcaster/warlock déjà présent (donc contrôlé par un autre joueur).



LE PRESTIGE

En plus de lutter pour conquérir des territoires, les joueurs vont pouvoir récolter du prestige en accomplissant des hauts faits au cours de leurs batailles. Ce prestige sera matérialisé par des points acquis en réussissant des défis. Les points accumulés pourront ensuite être dépensés pour gagner quelques petits avantages.

Gain du Prestige :

Des défis seront annoncés à chaque étape de la campagne et apporteront chacun 1 point de prestige s'ils sont accomplis pendant une partie. Chaque défi ne peut rapporter qu'un point par partie même s'il est rempli plusieurs fois dans une même partie. Il est par contre possible de marquer plusieurs points de prestige dans une même partie en remplissant plusieurs défis à la fois.

Utilisation du Prestige

Chaque point de prestige peut être dépensé au cours de la campagne de différentes façons (le total de points acquis est conservé pour faire un classement) :

- pour 1 point : le joueur peut relancer un jet d'initiative (initiative de ronde ou initiative de partie). Un jet d'initiative ne peut être relancé qu'une fois par ronde ou par partie.
- pour 1 point : le joueur peut mettre un personnage dans sa liste pour la prochaine partie. S'il veut mettre plusieurs personnages, il doit dépenser 1 point par personnage pour cette partie.
- pour 1 à 5 points : le joueur peut ajouter



autant de points à la constitution de sa liste pour
la prochaine partie.