

Règles de campagne Med-Fan (version alpha 0.2.9)

I. **Déroulement :**

A. **Victoire:**

Le but d'une campagne est de posséder le plus de territoires.

On peut se fixer une limite en nombre de parties ou bien quand un certain nombre de territoires sont possédés par un joueur (ex: plus de la moitié de la totalité des territoires).

B. **Création d'armée :**

Initialement, chaque joueur possède un magot de 500# avec lesquels il achète son armée. Le reliquat reste dans le magot. Cette somme est ajustable, mais éventuellement adapter les valeurs de gains dus aux terrains dans ce cas.

Au maximum (mais non obligatoirement) une armée dispose d'un général, un chef, un guérisseur, un porte-bannière et un mage (avec un sort, qui ne changera pas de la campagne), un même personnage pouvant cumuler.

Optionnellement, on pourra acheter au général une armure magique (+1 en Déf) ou une arme magique (Perforant 1 en plus) en payant le coût en #.

Chaque joueur arrive avec 5 territoires inconnus. L'un de ceux-ci est **déterminé** et lui appartient désormais (une option plus généreuse consistera, uniquement pour ce territoire initial, à faire deux jets et en choisir un), les autres sont sans propriétaire. De nouveaux joueurs peuvent arriver en cours de campagne, apportant chacun 5 territoires de même manière.

Déterminer un territoire consiste à faire un jet sur la **table de territoire** afin de découvrir ses capacités et lui donner un nom. Ceci restera, même si le territoire est perdu par la suite.

C. **Avant la bataille :**

Chaque joueur doit annoncer son objectif (ou bien celui-ci sera tiré au dé): **table d'objectif**.

Le scénario de bataille sera choisi ou déterminé aléatoirement: **table de bataille**.

Tous les scénarios durent normalement 6 tours, mais une autre possibilité consiste à faire effectuer un jet au joueur ayant remporté l'initiative. Lors du tour cinq, la partie s'achèvera ce tour s'il fait 5 ou 6 au dé. Si elle se poursuit jusqu'au tour 6, elle s'achèvera sur 3, 4, 5 ou 6. Et si elle s'est poursuivie, elle s'achèvera au tour 7.

D. **Après la bataille :**

Après chaque bataille, chaque joueur va estimer ses gains de # dus à la bataille, voir si ses figurines éliminées ont ou non survécu, éventuellement s'emparer de territoires (occupés ou inoccupés) ou en perdre et donc, s'il le faut, le ou les **déterminer**. Il va ensuite calculer ses gains dus aux territoires.

Gains de # dus à la bataille:

Calculer le total de coût en # des figurines adverses éliminées (avant le jet de survie) lors de la bataille.

Le joueur gagne dans son magot 10% (arrondi au supérieur) de ce coût en #.

Ses figurines blessées et non éliminées seront disponibles et entièrement guéries pour la prochaine bataille. En revanche, pour chacune de ses figurines éliminées lors de la bataille, il va ensuite procéder à un jet de survie : **table de survie**.

Eventuelle obtention ou perte de territoire en fonction des objectifs. A chaque capture d'un territoire inconnu, celui-ci est **déterminé**.

Phase de gains de # dus aux territoires : cela sera mis dans son magot.

Enfin, il va, s'il le souhaite, dépenser des # de son magot. Sauf capacité d'un territoire, un joueur ne peut qu'acheter des unités (troupes ou héros).

II. **Tables :**

A. **Tables de territoire:**

1. **Tables de nom:**

a. **Nom (un):**

Terres, plaine, prairie, vallée, champ, désert, marécage, montagne, monts, pic, cimes, forêt, bois, bosquet, collines, falaises, plages, steppes, toundra, jungle, rivière, lac, île, cavernes, grottes, mines, cité, ville, village, campement, tour, donjon, forteresse, château, manoir, ruines, tertre, tombes, cryptes, sables, neiges, etc...

b. **Qualificatif (un ou deux) :**

Grand, petit, sombre, ténébreux, lumineux, mortel, giboyeux, aride, luxuriant, terrible, fabuleux, brumeux, nuageux, pluvieux, orageux, lointain, proche, perdu, abandonné, retrouvé, sauvage, nouveau, ancien, éternel, de foudre, de tempête, de lune, des étoiles, des éclairs, du ciel, rouge, bleu, vert, jaune, orange, violet, noir, blanc, marron, argenté, doré, d'airain, d'acier, de fer, de bronze, de diamant, de pierre, d'émeraude, de rubis, de cristal, de saphir, d'obsidienne, d'améthyste, d'opale, de granit, de calcaire, d'ardoise, de marbre, de glace, de feu, de roc, de vent, de sable, de neige, sacré, saint, divin, démoniaque, infernal, du chaos, de l'ours, du loup, du renard, de l'aigle, du buffle, du serpent, de la baleine, du requin, du corbeau, de la chauve-souris, du chien, de la hyène, du tigre, du chat, du rat, du lièvre, de la loutre, de l'hirondelle, du dragon, du sanglier, du cerf, du koala, du bouc, de l'anguille, de l'araignée, des fourmis, des sauterelles, du cheval, du scorpion, du pégase, de l'hydre, de la licorne, du troll, de l'ogre, du géant, du nain, de l'elfe, du gnome, de l'orque, du kobold, des fées, des esprits, des fantômes, des ancêtres, des âmes, des tombes, sauvage, du chêne, de l'orme, du saule, du châtaigner, du pin, du frêne, du malorne, des ronces, du lierre, des roses, de l'iris, du séquoia, des fougères, etc...

2. **Tables de capacité:**

a. **Table générale: lancer un dé**

- 1- capacités uniques
- 2, 3- capacités rares
- 4, 5, 6- capacités communes

Dans le cas d'une capacité "unique": si le joueur possède déjà ce territoire, il relance dans la table spécifique "unique". S'il possède déjà chaque "unique", il relance sur la table générale de capacités.

b. **Tables spécifiques: lancer un dé.**

Capacités uniques:

- 1- Camp Mercenaire: permet d'acheter des troupes à prix réduit.
- 2- Taverne: permet d'acheter des héros à prix réduit.
- 3- Terrain d'Entraînement: permet d'améliorer ses troupes à prix réduit.
- 4- Labyrinthe des Epreuves: permet d'améliorer ses héros à prix réduit.
- 5- Conseil des Archimages: trois sorts de plus par mage ou un héros de plus qui peut être mage.
ou
- 5- Académie Militaire: tous les héros disposent de la capacité "chef".
- 6- Maison des Guérisseurs: donne un bonus au jet de survie d'après combat.

Prix réduit: le prix final total est réduit de 50%, arrondi au supérieur.

On ne peut avoir que le Conseil des Archimages ou l'Académie Militaire, au choix, mais pas les deux : si l'on refait un 5, on considère que l'on possède déjà ce territoire (et donc on relance).

Si l'on vole à un adversaire un territoire unique semblable à l'un que l'on possède déjà, les capacités ne s'additionnent pas (pas de réduction de 50% puis encore de 50% des coûts, pas de bonus cumulés si plusieurs maisons des Guérisseurs). Seule exception, posséder le Conseil des Archimages et s'emparer de l'Académie Militaire (ou l'inverse) : les effets des deux seront appliqués.

Capacités rares:

- 1- Autel du Sang: donne + 10% à la valeur de # récupéré des unités adverses abattues en fin de bataille.
- 2- Guilde des Voleurs : gains d'Exploitation Pauvre, mais prélevés sur les gains et magot de l'adversaire (s'il n'en a pas assez, on ne gagne pas ce qui manque).
- 3- Cache au Trésor: rapporte 4D6*10# à sa découverte, puis devient Exploitation Pauvre.
- 4- Planque de Contrebandiers: jet pour gagner 2D6*10# mais sur un double pas de gain, les autorités interviennent pour arrêter les trafiquants et le territoire devient Exploitation Pauvre.
- 5- Mine Volcanique: jet pour gagner des 2D6*10 + 30# mais sur un double pas de gain, une éruption détruit le territoire, le transformant en Etendues Dévastées.
- 6- Camp de Réfugiés: coûte 10# (prélevés parmi les gains et/ou le magot) à chaque phase de gains. Si le joueur ne peut payer, il perd le territoire.

Capacités communes:

- 1- Casino: jet pour gagner 2D6*10# mais un double fait perdre cette somme.
- 2- Exploitation Prospère: produit 60#.
- 3- Exploitation: produit 40#.
- 4- Exploitation: produit 40#.
- 5- Exploitation Pauvre: produit 20#.
- 6- Etendues Dévastées: ne rapporte rien.

B. Table d'objectif :

- 1- Expansion: gagner 2 territoires inoccupés en cas de victoire.
- 2- Invasion: voler un territoire occupé en cas de victoire.
- 3- Tout ou rien: voler deux territoires occupés en cas de victoire ou en donner un à l'adversaire en cas de défaite.
- 4- Raid: en cas de victoire, l'adversaire perd 3 territoires qui redeviennent inoccupés.
- 5- Pillage: en cas de victoire, l'adversaire perd 2D6*10# (récupérés par le vainqueur) et l'un de ses territoires (choisi par le vainqueur) est inutilisable pour ce tour de campagne.
- 6- Destruction: en cas de victoire, un territoire de l'adversaire choisi par le vainqueur devient Camp de Réfugiés.

Si rien n'est précisé dans le texte de l'objectif, les territoires gagnés/perdus sont tirés au sort.

C. Table de bataille :

- 1- Bataille rangée : le vainqueur est celui ayant tué le plus d'ennemis en #.
- 2- Occupation du terrain : un élément de décor est occupé par quiconque possède le plus de figurines dessus. Le joueur ayant capturé le plus d'éléments de décor à la fin de la partie est le vainqueur.
- 3- Roi de la colline : placez un grand élément de décor au centre de la table. Le vainqueur est celui qui possède le plus de figurines dessus à la fin de la partie.
- 4- Sauvetage : le défenseur place un bâtiment représentant une prison n'importe où sur la table. L'attaquant y place un héros gratuit ayant le même profil que l'un des héros de son armée (au choix) mais le prisonnier est sans capacité (chef, mage, etc...). Le prisonnier est libéré par toute figurine alliée effectuant une action en contact avec la prison. Une fois libéré, le prisonnier ne peut pas se déplacer de plus de 20 cm par

tour ni voler. L'attaquant gagne si le prisonnier est libre et vivant ou s'il a quitté la table à la fin de la partie. Le défenseur gagne dans tous les autres cas.

5- La gemme maudite : placez la gemme au centre de la table. La gemme peut être ramassée par toute figurine utilisant une action à son contact. Le porteur de gemme peut être déplacé de 20 cm par tour au maximum (pas de vol) et elle peut être transmise une fois par tour à un allié (action pour le transmetteur et le récupérateur). Le vainqueur est celui qui a réussi à mettre la gemme dans la moitié de table de l'adversaire à la fin de la partie.

6- Assassinat: le vainqueur est celui ayant tué le plus de héros ennemis en #. Un blessé rapporte la moitié de son coût.

7- Percée : le vainqueur est celui ayant le plus de figurines (en #) dans la zone de départ de l'adversaire (celles sorties par son côté comptent double).

8- Chasse aux sorcières : un mage tué rapporte deux points de victoire, un mage blessé un seul.

9- Décapiter le commandement : un général tué rapporte deux points de victoire, un général blessé un seul. Un chef tué rapporte un point de victoire, un chef blessé zéro.

10- Sabotage: 3 bâtiments dans chaque camp. Les détruire requiert une action au contact et rapporte un point de victoire.

11- Terreur: chaque test de moral adverse échoué rapporte un point de victoire.

12- Butin : 5 trésors dans la zone neutre centrale. 1 point de victoire par trésor présent dans sa zone de déploiement à la fin de la partie. Un trésor peut être ramassé par toute figurine utilisant une action à son contact. Un porteur de trésor peut être déplacé de 20 cm par tour au maximum (pas de vol) et il peut être transmis une fois par tour à un allié (action pour le transmetteur et le récupérateur).

D. Tables de survie: lancer un dé

1. De base:

- 1- La figurine est vivante et prête au combat.
- 2, 3- La figurine a survécu, mais ratera la prochaine bataille car pas encore rétablie.
- 4, 5, 6- La figurine est définitivement éliminée du jeu.

2. Avec au moins un guérisseur (qui n'ait pas lui-même à effectuer un jet de survie) dans son armée OU le territoire Maison des Guérisseurs

- 1, 2- La figurine est vivante et prête au combat.
- 3, 4- La figurine a survécu, mais ratera la prochaine bataille car pas encore guérie.
- 5, 6- La figurine est définitivement éliminée du jeu.

3. Avec au moins un guérisseur (qui n'ait pas lui-même à effectuer un jet de survie) dans son armée ET le territoire Maison des Guérisseurs

- 1, 2- La figurine est vivante et prête au combat.
- 3, 4, 5- La figurine a survécu, mais ratera la prochaine bataille car pas encore guérie.
- 6- La figurine est définitivement éliminée du jeu.

Précisions sur les améliorations :

Celles-ci se font au choix du joueur ou, optionnellement, en lançant un dé.

- 1- Déplacement
- 2- Mêlée
- 3- Tir
- 4- Défense
- 5- Mental
- 6- Vie.

Même si beaucoup de choses peuvent s'expliquer par des objets magiques, un peu de cohérence ne fait pas de mal, donc peut-être éviter certaines améliorations non aisément justifiables (ex : vol).

Se limiter à une seule amélioration par caractéristique sauf accord entre joueurs et cohérence (ex : on dispose de la version à cheval du général).

Si l'on prend l'exemple de la Mêlée, une amélioration peut consister en une augmentation de ce score. Il peut aussi s'agir d'une seconde attaque (de valeur égale ou inférieure à la première). Ou bien encore d'une capacité telle que lance, effrayant ou perforant 1.

Sauf accord, ne pas dépasser 5 dans une caractéristique (autorisable éventuellement pour le Déplacement).

Note importante: bien que modifié et enrichi par mes soins, ceci dérive du "One Page Fantasy Skirmish" de John David Slor (velocitycow@ns.sympatico.ca) ainsi que de sa traduction/amélioration par [Perno](#). Grace leur en soit rendue.