

Warhammer Ancient Battles

Règles de campagne

Version 1.1

30/03/2004

SOMMAIRE

<i>Cadre du jeu</i> _____	2	Mouvement _____	6
<i>La campagne</i> _____	2	Remarques _____	6
Objectif _____	2	<i>La bataille</i> _____	6
La carte _____	2	Avant la bataille _____	6
Déroulement _____	3	Stratégie _____	6
Joueur éliminé _____	3	Scénario _____	6
Autres joueurs _____	3	La bataille _____	8
Matériel Requis _____	3	Champ de bataille _____	8
Eléments de départ _____	3	Terrain _____	8
Force de combat _____	3	Scénario _____	8
Initiative _____	4	Points de victoire _____	8
Placement initial _____	4	Après la bataille _____	8
Remarques _____	4	Le vainqueur _____	8
<i>Séquence de jeu</i> _____	4	Le vaincu _____	8
<i>Evénements</i> _____	4	Les personnages _____	8
<i>Diplomatie</i> _____	4	Expérience _____	8
<i>Butin</i> _____	5	Conquête _____	9
Impôts _____	5	Conquête d'un territoire atlante _____	9
Achat de renforts _____	5	Droit de passage _____	9
Défense d'un territoire _____	5	Conquête _____	9
Réorganisation _____	5	Conquête d'un territoire d'un joueur	
<i>Ravitaillement</i> _____	5	ennemi _____	9
<i>Mouvements</i> _____	6	Arrivée des renforts _____	10
Initiative de déplacement _____	6	Annexes _____	11
		Exemple de feuille de campagne _____	11
		Terrain _____	12
		Simulation des combats _____	13
		Mercenaires _____	14

Cadre du jeu

Depuis l'Epoque des Héros, les richesses fabuleuses de l'Atlantide ont fait rêver de nombreux rois et empereurs. Mais seules les amazones d'Hespera (au nord de la Libye) connaissent l'emplacement de cette île merveilleuse. En effet, plusieurs siècles auparavant, les amazones conduites par leur reine Myrine ont envahies l'Atlantide avant d'être repoussées par Atlas, un des fils de Poséidon, roi d'Atlantis la cité principale de l'île.

Les amazones ont trouvées une île divisée en 1 royaume principal, Atlantis et 9 royaumes secondaires dont les rois sont assujettis à Atlas, Haut Roi d'Atlantis. L'île est couverte de forêts, de plaines et de quelques marécages. Le royaume d'Atlantis est protégé par des montagnes et des volcans. Les armées atlantes sont bien entraînées, utilisant des lanciers (spearmen), des chars de guerres ainsi que des créatures étranges et terrifiantes, des éléphants. La garde royale est équipée d'armes fabuleuses forgées en Orichalque, métal plus brillant que l'or et plus résistant que l'airain ou le bronze.

A la fin de l'Epoque des héros, l'Atlantide est toujours dirigé par le roi d'Atlantis dénommé aussi Atlas. C'est un descendant de l'Atlas des légendes mais il est tout aussi caractériel que son ancêtre. Mais les atlantes ont quelque peu dégénérés en confiant de plus en plus de tâches physique à leurs nombreux esclaves. Conséquence directe, l'armée atlante doit compenser un nombre de soldats de plus faible en utilisant des troupes auxiliaires constituées d'esclaves capturés sur le continent.

La tranquillité de l'Atlantide va se terminer avec la trahison du secret le mieux gardé de la Haute Antiquité. Pendant la guerre de Troie, un petit contingent d'amazones d'Hespera avait rejoint leurs sœurs de l'Euxin afin de les aider à soutenir Priam contre les Achéens. Lorsque Pentheselia qui menait les amazones fut tuée par Achille, l'une des amazone d'Hespera révéla l'emplacement de l'Atlantide pour sauver ses sœurs d'une mort certaine. Ce secret, jalousement gardé pendant des années se répandit à travers la Méditerranée et l'Euxin à la vitesse d'un char au galop.

Après la guerre de Troie, de nombreux pays de la Méditerranée se ruèrent au delà des

colonnes d'Herakles pour conquérir une terre fabuleuse dont ils venaient d'apprendre la localisation : l'Atlantide.

Ces empires et royaumes commencèrent par établir des colonies en Ibérie et en Afrique pour servir de bases de départ vers un inconnu terrifiant. Puis vint le moment de partir à l'assaut de la terre mythique. Des flottes voguèrent vers l'Atlantide et après maintes exploits et épopées, elles touchèrent terre. Mais comme les amazones de la reine Myrine, plusieurs siècles avant, les troupes des royaumes et empires se heurtèrent à la résistance des atlantes.

Certains durent renoncer à s'établir dans l'île, mais d'autres réussirent à conquérir les royaumes les moins défendus. Les empires profitèrent notamment du climat de suspicion qui régnait entre les rois atlantes. Mais Atlas le roi de la cité d'Atlantis, descendant lointain du mythique fils du dieu des océans, est bien décidé à reconquérir son île.

La campagne

Objectif

L'objectif de cette règle est de définir un cadre de jeu qui permettra aux joueurs de conquérir l'Atlantide. Chaque joueur représente un empire qui a établi une colonie en envahissant et conquérant l'un des 10 royaumes atlantes. Le but ultime de chaque participant est de conquérir l'île toute entière. Chaque colonie est dirigée par un gouverneur qui s'est attribué comme objectif personnel d'amasser le plus de butin possible. Le gouverneur dispose d'une armée dirigée par un général en chef. Pour augmenter la taille de l'armée ou pour remplacer les pertes le gouverneur devra échanger du butin contre des troupes.

La carte

L'Atlantide est divisé en 10 royaumes. Chaque royaume est composé de 3 territoires, à l'exception du royaume d'Atlantis qui en contient 5. L'un de ces territoires porte la cité royale.

La carte est prédéfinie au départ de la campagne.

Déroulement

Les joueurs s'affronteront entre eux. Les combats contre les royaumes Atlantes non conquis seront réglés par un jet de dés.

A la fin de la campagne, le joueur qui détiendra le plus grand nombre de territoires de l'île aura gagné. En cas d'égalité, le joueur possédant la cité d'Atlantis sera déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur ayant la somme (butin + point d'armée) la plus élevée remportera la campagne. S'il y a encore égalité, les joueurs devront se battre à mort dans un duel au couteau ou à la hache (au choix). Eventuellement le duel peut être remplacé par le jet d'1D6 ou une partie de WAB. Cette solution est moins distrayante mais aussi moins sanglante. La fin de la campagne sera déclarée d'un commun accord.

L'un des joueurs tiendra à jour le journal de la campagne.

En cas de litige, le concepteur de la règle tranchera soit en faisant appel à son Ultime Sagesse, soit en invoquant le Jugement des Dieux sous la forme d'un 1D6 (non truqué à moins que le jet de dé soit sous l'influence d'Hermès).

Joueur éliminé

Un joueur éliminé pourra prendre le rôle d'un général Atlante (voir les évolutions) s'il veut continuer à jouer. Il faut simplement qu'un royaume possédant au moins un territoire avec une cité royale soit disponible. Le royaume d'Atlantis ne peut être utilisé.

Autres joueurs

Dans le cadre de l'évangélisation de WAB au sein du club, tout membre du club souhaitant participé à une bataille, pourra le faire sous la forme de troupes mercenaires recrutées pour cette bataille. En annexe, on peut trouver la liste d'armée de telles troupes.

Matériel Requis

- La carte de l'Atlantide,
- Pions ou figurines pour représenter les armées, territoires conquis, et forteresses.
- Quelques (☺) D6
- Figurines 25mm peintes et soclées selon règle Warhammer Ancient Battles ».

« La qualité de réalisation doit être proche (non identique car cela est humainement impossible) de celle d'un illustre peintre

amateur dont la modestie me demande de taire le nom, et dont je vous invite à admirer la qualité de ses Assyriens, du moins, s'ils sortent un jour. »

M.D.

- Décors pour configurer les terrains lors des affrontements entre deux armées de joueurs.

Éléments de départ

Chaque joueur dispose au départ de la campagne d'une colonie (royaume pris aux mains des atlantes) composée de 3 territoires, de 250 points de butin et de 1500 points d'armée.

L'armée est constituée selon les règles de WAB. La composition de l'armée est définie au début de la campagne. Elle évoluera en fonction des renforts et des batailles et des réorganisation dans les cités.

Force de combat

Pour déterminer le résultat de certaines actions qui ne sont pas des batailles rangées, on calcule la **force de combat** de l'armée du joueur en fonction des facteurs suivants :

FORCE DE COMBAT	
+3	Par unité d'infanterie de type garde (CC 4+)
+2	Par unité d'infanterie (CC 3)
+1	Par unité d'infanterie inférieure (CC 2-)
+2	Par d'infanterie légère d'élite (CC 4+)
+1	Par d'infanterie légère
+1	Par 3 unités de tirailleurs
+3	Par unité de cavalerie d'élite (CC 4+)
+2	Par unité de cavalerie
+1	Par unité de cavalerie légère
+3	Par unité de chariot lourd
+2	Par unité de chariot léger
+2	Par éléphant ou pièce d'artillerie
+D3-2	Si l'unité est de type <i>Warband</i>
+D3-1	Si l'unité est de type <i>Warband</i> fanatique
+1	Par personnage
-2	Pas de Général
-1	Général à 7- en <i>Leadership</i>
+1	Général à 9 en <i>Leadership</i>
+2	Général à 10 en <i>Leadership</i>

Par exemple, une armée Mycénienne de 1000 points obtient 10 en force de combat.

<i>Hero</i>	1
<i>Hero</i>	1
<i>Chariot</i>	2
<i>Spearmen (1 au D3)</i>	1
<i>Spearmen (3 au D3)</i>	3
<i>Archers</i>	1
<i>Javelinmen</i>	1
<i>Slingers</i>	0
<i>General (LD 8)</i>	0
Total	10

Remarques

L'aléatoire dure tant que dure la *Warband*.

Initiative

L'initiative permet de définir qui va agir en premier à chaque phase de jeu. On la détermine de la manière suivante :

INITIATIVE	
<i>Initiative = Leadership du général en chef * 10</i>	
Modificateurs	
+10	Par unité d'infanterie légère
+20	Par unité de cavalerie légère
+20	Par unité de tirailleurs

Par exemple, l'armée Mycénienne présentée dans les règles possède une initiative de 120 :

<i>Leadership</i>	80
<i>Archers</i>	10
<i>Javelinmen</i>	10
<i>Slingers</i>	20
Total	120

Placement initial

Le placement des colonies des joueurs sur la carte de l'Atlantide est déterminé de la manière suivante : chaque joueur lance 1D100. Le joueur choisit dans l'ordre décroissant du résultat du dé, le royaume qu'il a conquis.

Les royaumes disponibles sont (voir la carte) : Azues, Mestor, Gadirus & Myrine, Diaprepes, Euamon, Mneseus, Autochthon, Elaspissus et Ampheres

Le joueur place son pion d'armée sur l'un des 3 territoires de sa colonie.

Remarques

Les règles de la phase d'avant-bataille sont inspirées par celles parues dans un article de Phil Yates et Jervis Johnson, nommé « [Ancients Campaign Ideas](#) » paru sur le site web du « *Old Sage* ».

Séquence de jeu

La campagne est découpée en tours de jeu. Le nombre de tours n'est pas prédéfini.

Un tour de jeu représente une période d'environ 3 mois.

Chaque tour de jeu est décomposé en phases :

1. Evénements divins
2. Diplomatie
3. Butin
4. Ravitaillement

5. Mouvements
6. Batailles
7. Conquête
8. Arrivée des renforts

Chaque phase doit être terminée pour chaque joueur avant de passer à la suivante.

Evénements

Les dieux étant joueurs, des événements agréables ou non peuvent survenir à chaque tour de jeu.

A chaque tour de jeu les joueurs lancent 2D6 et découvrent sur la table des événements ce que les dieux leur réservent.

TABLE DES EVENEMENTS		
2D6	Evénement	Description
2	Eruption	Une éruption volcanique ou un séisme coûte la vie à 1D6 figurines
3	Mauvais Présage	Le général possède un malus de -1 en <i>Leadership</i> pour le tour
4-5	Infiltré par un espion	Le général possède un malus de -1 à ses jets d'initiative pour le tour
6-8	Aucun	Il ne se passe rien, mais alors rien du tout.
9-10	Espion infiltré	Le général possède un bonus de +1 à ses jets d'initiative pour le tour
11	Bon présage	Le général possède un bonus de +1 en <i>Leadership</i> pour le tour
12	Esclaves en fuite	Apprenant que des <i>libérateurs</i> avaient débarqués sur l'île, des esclaves se réfugient dans un des territoires contrôlés par le joueur. Ce dernier récupère 10+1D6 figurines de tirailleurs, équipés de dagues, de javalots et de targes (<i>buckler</i>). M WS BS S T W I A Ld 5 2 3 3 3 1 3 1 5 Ils éprouvent de la Haine envers les ennemis de leurs libérateurs.

Diplomatie

Cette phase a pour objet d'établir des accords publics ou secrets entre joueurs. Elle permet de négocier certains avantages.

Par exemple :

- laisser une armée ennemie traverser un territoire occupé,
- laisser passer du ravitaillement par un territoire occupé,
- laisser un prélèvement d'impôt sur un territoire où une armée ennemie stationne,
- vendre ou acheter un renseignement,
- s'accorder sur un transfert budgétaire pour quelque raison que ce soit.

Lors d'un échange avantage contre butin, l'accord doit être public. Dans les autres cas, l'accord peut être public ou privé selon le désir des joueurs.

La phase de diplomatie doit respecter les règles de la campagne (et non celles de la morale). Par exemple, il n'est pas possible de transférer une partie de son armée au profit d'une autre, de convenir d'attaquer à deux un même territoire, ...

Attention, Les joueurs ne sont pas tenus de respecter leurs accords diplomatiques. Ils peuvent être rompu au début de chaque phase du jeu.

Butin

Impôts

La collecte des impôts est un moyen universellement reconnu pour financer une campagne.

A partir du deuxième tour de jeu, à chaque phase de gestion du butin, les gouverneurs perçoivent les impôts qui leur sont dus. Le taux d'imposition s'applique à chaque territoire appartenant à la colonie libre de toute présence ennemie (armée) :

TABLE DES IMPOTS	
Territoire	Montant de l'impôt
Atlantis	35
Territoire avec cité	25
Plaine avec fleuve	15
Plaine	10
Forêts ou montagnes	5

Achat de renforts

Chaque gouverneur peut échanger du butin contre des renforts. Pour cela il envoie de l'or, des pierres précieuses et du minerai à son empire qui, en retour, lui fournit de nouvelles troupes. Les troupes arrivent en phase d'arrivée des renforts.

Les impôts sont collectés dans cette phase peuvent être utilisés pour acheter des renforts

On considère que **1 point de butin = 1 point d'armée**.

Défense d'un territoire

Chaque gouverneur peut dépenser du butin pour construire des forteresses dans le but de renforcer la défense de ces territoires.

Chaque forteresse coûte 50 points de butin. Elle est matérialisée par un pion.

Un territoire peut contenir jusqu'à deux forteresses.

Réorganisation

Une armée se situant dans une cité peut se réorganiser. Le joueur peut recomposer sa liste d'armée et prendre un nouveau général si ce dernier était mort dans une bataille.

L'armée ne pourra effectuer aucun mouvement pour le tour.

Ravitaillement

Une armée requiert de la nourriture, des armes, des vêtements et des femmes pour être efficace. L'armée dispose d'un train de bagages et de fourrageurs pour la faire vivre.

On considère qu'une armée est ravitaillée s'il est possible de tracer une route entre le territoire où se situe l'armée et le territoire de la cité royale du joueur, qui passe uniquement par des territoires appartenant au joueur et libre de toute armée ennemie.

Si l'armée n'est pas ravitaillée on détermine les effets en lançant 1D6 et en se rapportant à la table suivante :

TABLE DU MANQUE DE RAVITAILLEMENT	
1D6	Effet
1-	Chaque unité et personnage subit -1 en <i>Leadership</i> pour le tour., 1D6 figurines désertent, le reste des unités refusent de se déplacer ce tour.
2	Chaque unité et personnage subit -1 en <i>Leadership</i> pour le tour, les unités refusent de se déplacer
3	Chaque unité et personnage subit -1 en <i>Leadership</i> pour le tour, désertion 1D6 figurines
4-5	Désertion 1D6 figurines
6+	Le général est prévoyant, le moral est bon et les autochtones ont pallié au manque de ravitaillement.
Modificateurs	
-1	Chaque tour consécutif sans ravitaillement
+1	Par 50 points de butin dépensés (marchandage)

Effet d'un accord diplomatique

Un ennemi peut autoriser le train de ravitaillement à traverser l'un de ses territoires ou donner l'ordre à son armée de ne pas intercepter le convoi. Le joueur offrant cette possibilité doit l'annoncer clairement aux autres joueurs durant cette phase d'évaluation du ravitaillement.

Mouvements

Initiative de déplacement

Pour définir l'ordre dans lequel les armées vont se déplacer, on lance 2D6 auxquels on rajoute l'initiative du général. On obtient ainsi l'initiative de déplacement

En cas d'égalité **tous** les joueurs relancent les dés (ce qui peut s'avérer frustrant mais les dieux sont parfois capricieux).

Mouvement

Les armées bougent dans l'ordre décroissant des initiatives de déplacement.

Un général peut choisir de diminuer son initiative de déplacement pour se déplacer après ses adversaires. Il peut alors agir à n'importe quelle initiative inférieure à la sienne mais uniquement après que tous les généraux possédant cette initiative aient agis. (comment ça ce n'est pas clair !)

Chaque tour une armée peut se déplacer de :

- 1 territoire si ce dernier est entre les mains d'un roi atlante d'un joueur ennemi.
- 2 territoires si ces derniers lui appartiennent.

Effet d'un accord diplomatique

Pendant la phase de diplomatie, un joueur peut autoriser une armée ennemie à passer dans un ces territoires, ou laisser stationner l'armée du joueur dans un de ces territoires. Cet accord a certainement donné lieu à une indemnité. Toutefois, par définition, ces accords diplomatiques peuvent être rompus à tout moment.

Remarques

Seules 2 armées peuvent occuper le même territoire en même temps. Dans ce cas il y aura une bataille.

La bataille

Avant la bataille

Si 2 armées ennemies se trouvent sur le même territoire à la fin de la phase de mouvements une bataille va s'engager.

Stratégie

Avant la bataille chaque camp va déterminer sa stratégie en choisissant l'une des options suivantes :

- *Attaque frontale* : le général déploie son armée et avance en ordre de bataille,
- *Défense* : le général se retranche derrière une position sécurisée,
- *Avance rapide* : le général marche sur l'ennemi pour lui tomber dessus le plus tôt possible,
- *Contournement* : le général veut surprendre l'ennemi en le manœuvrant,
- *Attente* : le général attend de voir ce que fera le général ennemi.

Le joueur inscrit sur sa feuille de campagne la stratégie adoptée pour ce tour.

Scénario

On détermine le scénario utilisé pour la bataille en croisant les stratégies choisies par les joueurs et en lisant le résultat sur la tables des scénarios. Un des joueur est désigné comme A et l'autre comme B.

Si aucune bataille n'intervient (*No Battle*), les joueurs choisissent une nouvelle option mais forcément différente de la précédente et on compare à nouveau sur la table des scénarios.

TABLE DES SCENARIOS					
Joueur B Joueur A	Attaque Frontale	Défense	Avance Rapide	Contournement	Attente
Attaque Frontale	Les deux camps se déploient et engagent la bataille. <i>Pitched Battle</i>	A se heurte aux positions défensives de B. <i>Pitched Battle</i> <i>B place 24 pas de murs avant le déploiement.</i>	L'attaque de A surprend B. <i>Surprise Attack.</i>	La manœuvre de B fait échouer l'attaque de A. <i>No Battle.</i>	A attaque le campement de B. <i>Last Stand.</i>
Défense	B se heurte aux positions défensives de A. <i>Pitched Battle</i> <i>A place 24 pas de murs avant le déploiement.</i>	A et B envoient des patrouilles pour découvrir l'autre. <i>Skirmish</i> <i>(pas de formations).</i>	La position de A est trop forte. <i>No Battle.</i>	La manœuvre de B permet d'attaquer A par le flanc. <i>Flank Attack.</i>	Les éclaireurs de B surprennent une patrouille de A. <i>Skirmish Surprise Attack</i> <i>(pas de formations).</i>
Avance Rapide	L'attaque de B surprend A. <i>Surprise Attack.</i>	La position de B est trop forte. <i>No Battle.</i>	Les 2 armées entament la bataille en ordre de marche. <i>Meeting Engagement.</i>	B coupe la route de A et lui tend une embuscade. <i>Ambush.</i>	A bloque des éléments de B qui doivent essayer de rejoindre le gros des troupes. <i>Breakthrough.</i>
Contournement	La manœuvre de B fait échouer l'attaque de A. <i>No Battle.</i>	La manœuvre de A permet d'attaquer B par le flanc. <i>Flank Attack.</i>	A coupe la route de B et lui tend une embuscade. <i>Ambush.</i>	Les deux armées se cherchent et ne se trouvent pas. <i>No Battle.</i>	La manœuvre de A ne lui permet pas de trouver B <i>No Battle</i>
Attente	B attaque le campement de A. <i>Last Stand.</i>	Les éclaireurs de A surprennent une patrouille de B. <i>Skirmish</i> <i>Surprise Attack</i> <i>(pas de formations).</i>	B bloque des éléments de A qui doivent essayer de rejoindre le gros des troupes. <i>Breakthrough.</i>	La manœuvre de B ne lui permet pas de trouver A. <i>No Battle.</i>	Les deux armées s'ignorent. <i>No Battle.</i>

La bataille

Champ de bataille

La table de jeu qui représente le champ de bataille est divisée en 6 carrés de 60 cm (environ) de côté (3 carrés de long sur 2 de large).

Secteur 1	Secteur 2	Secteur 3
Secteur 4	Secteur 5	Secteur 6

Terrain

Un joueur, tiré au sort, détermine les éléments de terrain pour les secteurs 1, 3 et 5. L'autre joueur pour les secteurs 2, 4 et 6.

1. Pour chaque secteur, on lance 1D6 pour déterminer le nombre d'éléments de terrains à placer sur le secteur 1.

NOMBRE D'ÉLÉMENTS PAR SECTEUR	
D6	Nombre
1-3	0
4-5	1
6	2
Modificateurs	
-1	Secteur 2 et 5
+1	Secteur 1, 4, 3 et 6

2. Ensuite, en fonction du terrain principal du territoire, le joueur choisit, le cas échéant, le ou les éléments de terrain à placer.

ÉLÉMENTS DE TERRAINS	
Plaines	Colline douce, rivière, verger, villages, bois (*), terrain escarpé (*)
Plaines avec Fleuve	Colline douce, fleuve, verger, villages, bois (*), terrain escarpé (*), pont (1), gué (1 à 2)
Forêts	Colline douce ou escarpée (*), bois (*), bois dense (**), rivière
Montagnes	Colline escarpée (*), bois (*), bois dense (**), terrain (**)

(*) Terrain difficile (**) Terrain très difficile

Les 2 joueurs peuvent d'un commun accord recommencer la génération si le terrain ne leur convient pas.

Scénario

Le scénario utilisé pour la bataille indique le déploiement et les règles spéciales employées pour le combat.

Points de victoire

La victoire est déterminée selon le paragraphe *Victory* présent dans chaque scénario :

- Soit des règles spécifiques permettent de déterminer le gagnant

- Soit on utilise la table des points de victoire.

TABLE DES POINTS DE VICTOIRE

Unité ennemie détruite, en fuite ou ayant fui	valeur en points de l'unité
Personnage ennemi tué, en fuite ou ayant fui	valeur en points du personnage
Général ennemi tué, en fuite ou ayant fui	valeur en points du personnage + 100 points
Chaque quart de table occupé par une unité	100 points
Chaque <i>Unit Standard</i> capturé	100 points
<i>Army Standard</i> capturé	200 points

Après la bataille

Le vainqueur

Le vainqueur de la bataille gagne le territoire contesté. Il récupère 50% des figurines tuées et 100% des figurines sorties de tables lors de la bataille.

Le vaincu

Le perdant devra obligatoirement se retirer du territoire le tour suivant. Il doit battre retraite dans son territoire de départ ou dans un territoire adjacent qui fait partie de son royaume. Il récupère 25% des figurines tuées et 50% des figurines sorties de table lors de la bataille.

Si la retraite est impossible (par exemple le territoire de départ a été conquis), l'armée est détruite. Le joueur récupère 0% des figurines tuées, 25% de celles sorties de table, et 50% des survivants. Les figurines récupérées correspondent aux soldats qui ont réussi à retourner à la capitale de la colonie. Ces figurines seront disponibles au début du tour suivant dans le territoire de la capitale de la colonie.

Les personnages

Un personnage tué durant la bataille peut-être récupéré en réussissant un jet (D6) inférieur ou égal à sa *Toughness*. Un personnage tué en duel est...mort !.

Tous les personnages vivants récupèrent l'intégralité de leurs *Wounds*.

Expérience

On utilise les règles de WAB pour l'expérience des troupes et des généraux.

Conquête

Conquête d'un territoire atlante

Un général qui pénètre sur un territoire Atlante a deux possibilités :

1. Négocier un droit de passage
2. Conquérir le territoire.

Droit de passage

Négocier un droit de passage n'est pas un acte facile ni gratuit. Les atlantes sont retors. Pour déterminer comment tourne la négociation on utilise la table suivante :

TABLE DU DROIT DE PASSAGE	
D6	Résultat
1-4	Echec de la négociation
5-6	Réussite de la négociation
Modificateurs	
+1	Par 50 points de butin dépensés (corruption)
-2	Pas de Général
-1	Général à 7- en <i>Leadership</i>
+1	Général à 9 en <i>Leadership</i>
+2	Général à 10 en <i>Leadership</i>

Réussite : l'armée peut stationner pour le tour dans le territoire. Le tour d'après l'armée devra se déplacer, négocier le droit de rester ou attaquer le territoire.

Echec : l'armée peut se retirer dans le territoire d'où il vient ou attaquer l'atlante (conquête). Si le territoire d'où il vient n'est pas libre, l'armée doit attaquer l'atlante (conquête).

Conquête

Pour annexer un nouveau territoire à sa colonie, le joueur doit se défaire des troupes du roi atlante.

1. On détermine la force de d'attaque :

FORCE DE L'ATTAQUANT	
Force d'attaque = Force de combat	
Modificateurs	
+1	Par 50 points de butin dépensés (corruption, valable pour toute la conquête)
+1	En cas de combat indécis (cumulatif)
0	On cas de combat très indécis
-1	En cas de combat fortement indécis (cumulatif)

2. Ensuite, on détermine la force de défense:

FORCE DU DEFENSEUR	
Force = 6 + 2D6	
Modificateurs	
+1	Si la capitale du royaume n'est pas conquise
+1	Si le territoire attaqué est la capitale du royaume
+2	Si le territoire attaqué appartient au royaume d'Atlantis
+1	Si le territoire est de type forêt
+2	Si le territoire est de type montagne

3. La différence entre la force de l'attaque et celle de la défense donne le résultat de la conquête :

RESULTAT DE LA CONQUETE	
Différence	Résultat
5+	L'armée prend facilement le territoire. L'armée récupère 200 points de butin.
3 à 4	L'armée prend le territoire après un combat âpre. L'armée récupère 100 points de butin mais perd 1D3 figurines.
1 à 2	Le combat est indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines mais gagne un bonus de 1 à sa force d'attaque.
0	Le combat est très indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines.
-1 à -2	Le combat est fortement indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines et reçoit un malus de 1 à sa force.
-3 à -4	L'attaquant se fait battre après un rude combat. Il perd 1D6 figurines. Le tour suivant l'armée doit quitter le territoire.
-5	L'attaquant se fait écrasée par le défenseur. Il perd 2D6 figurines. Le tour suivant l'armée doit battre en retraite dans son territoire de départ, ou dans un territoire adjacent en cas d'impossibilité.

En cas d'indécision dans la conquête, on recalcule la force du défenseur et on applique les modificateurs à la force de l'attaque. Ces modificateurs sont cumulatifs pour la phase de conquête.

Une fois conquis, le territoire devient membre de la colonie du joueur.

Conquête d'un territoire d'un joueur ennemi

Pour annexer un territoire appartenant à un joueur adverse, le joueur doit se défaire des troupes en garnisons dans ce territoire.

1. On détermine la force de l'attaque :

FORCE DE L'ATTAQUE	
Force de l'attaque = Force de combat	
Modificateurs	
+1	Par 50 points de butin dépensés (corruption, valable pour toute la conquête)
+1	En cas de combat indécis (cumulatif)
0	En cas de combat très indécis
-1	En cas de combat fortement indécis (cumulatif)

2. On calcule ensuite la force de la défense :

FORCE DU DEFENSEUR	
Force = 6 + 2D6	
Modificateurs	
+1	Si la capitale du royaume n'est pas conquise
+1	Si le territoire attaqué est la capitale du royaume
+2	Si le territoire attaqué appartient au royaume d'Atlantis
+1	Si le territoire est de type forêt
+2	Si le territoire est de type montagne
+1	Par forteresse présente dans le territoire

3. La différence entre la force de l'attaque et celle de la défense donne le résultat de la conquête :

RESULTAT DE LA CONQUETE	
Différence	Résultat
5+	L'armée prend facilement le territoire. L'armée récupère 200 points de butin.
3 à 4	L'armée prend le territoire après un combat âpre. L'armée récupère 100 points de butin mais perd 1D3 figurines.
1 à 2	Le combat est indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines mais gagne un bonus de 1 à sa force d'attaque.
0	Le combat est très indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines.
-1 à -2	Le combat est fortement indécis. L'attaquant perd 1D3 figurines et reçoit un malus de 1 à sa force.
-3 à -4	L'attaquant se fait battre après un rude combat. Il perd 1D6 figurines. Le tour suivant l'armée doit quitter le territoire.
-5	L'attaquant se fait écrasée par le défenseur. Il perd 1D6 figurines et 50 points de butin. Le tour suivant l'armée doit battre en retraite dans son territoire de départ, ou dans un territoire adjacent en cas d'impossibilité.

En cas d'indécision dans la conquête, on recalcule le force du défenseur et on applique les modificateurs à la force de l'attaque. Ces modificateurs sont cumulatifs pour la phase de conquête.

Le butin est pris sur les richesses que les atlantes avaient réussis à protéger. Il n'est pas déduit du butin du défenseur.

Une fois conquis, le territoire devient membre de la colonie du joueur

Arrivée des renforts

Les renforts demandés arrivent dans l'un des territoires contrôlés par le joueur.

Pour pouvoir incorporer les renforts, l'armée du joueur doit être ravitaillée.

Si une armée devient à nouveau ravitaillée, les renforts en attente incorporent l'armée à cette phase.

Annexes

Exemple de feuille de campagne

Joueur :	Peuple :
Royaume :	Butin courant
Points d'armées	
Force de combat :	Initiative :
Territoires possédés :	

1	Événement			
	Diplomatie			
	Butin	Impôts	Renforts	Forteresses
	Ravitailé	Oui	Non	Effet
	Mouvement	Territoire de départ		Territoire d'arrivée
	Bataille	Stratégie	Scénario	Résultat
	Conquête	Territoire conquis		Effet
Notes				

2	Événement			
	Diplomatie			
	Butin	Impôts	Renforts	Forteresses
	Ravitailé	Oui	Non	Effet
	Mouvement	Territoire de départ		Territoire d'arrivée
	Bataille	Stratégie	Scénario	Résultat
	Conquête	Territoire conquis		Effet
Notes				

3	Événement			
	Diplomatie			
	Butin	Impôts	Renforts	Forteresses
	Ravitailé	Oui	Non	Effet
	Mouvement	Territoire de départ		Territoire d'arrivée
	Bataille	Stratégie	Scénario	Résultat
	Conquête	Territoire conquis		Effet
Notes				

4	Événement			
	Diplomatie			
	Butin	Impôts	Renforts	Forteresses
	Ravitailé	Oui	Non	Effet
	Mouvement	Territoire de départ		Territoire d'arrivée
	Bataille	Stratégie	Scénario	Résultat
	Conquête	Territoire conquis		Effet
Notes				

Terrain

Avant le début de la campagne, les concepteurs de la campagne déterminent le terrain principal des 32 territoires qui composent l'île de l'Atlantide en utilisant la table des terrains.

TABLE DES TERRAINS	
D6	Terrain principal
1	Plaines
2	Plaines
3	Plaines avec fleuve
4	Forêts
5	Montagnes
6	Montagnes
Modificateurs	
-1	Territoire contenant une cité royale

Exception : le royaume d'Atlantis est constitué principalement de montagnes.

Simulation des combats

Lorsqu'un joueur ne peut participer à un jour de campagne on ne va pas bloquer pour autant les autres joueurs. Par conséquent on considère que les troupes du joueur restent immobiles. Mais en cas de bataille, on règle le combat en utilisant une table de résolution. Le rôle du joueur absent est tenu par l'un des joueur de la campagne.

Le joueur absent est considéré comme défenseur.

1. On détermine la force de l'attaquant (joueur présent) :

FORCE DE L'ATTAQUANT	
Force de l'attaquant = Force de combat + 2D6	
Modificateurs	
Aucun	

2. On détermine la force du défenseur (joueur absent) :

FORCE DU DEFENSEUR	
Force de l'attaquant = Force de combat + 2D6	
Modificateurs	
-5	Général est indisposé pour ce combat

3. Le gagnant de la bataille est le joueur qui obtient le total le plus élevé. En cas d'égalité on relance les dés. Pour déterminer les pertes subies de par et d'autres on soustrait le total du perdant du total du gagnant et on applique cette différence sur la table des pertes. Les pertes sont exprimées en points d'armées et affectées aux unités au choix du joueur.

TABLE DES PERTES		
Différence	Perte du gagnant	Perte du perdant
1	35 points	50 points
2	30 points	100 points
3	25 points	125 points
4	20 points	150 points
5	15 points	175 points
6	10 points	200 points
7	5 points	225 points
8	0 points	250 points
9	0 points	300 points
10+	0 points	400 points

Mercenaires

Le meilleur moyen de découvrir ce merveilleux jeu, qu'est WAB, est d'y jouer (subtil !). Pour permettre aux membres du club de pouvoir tester ou jouer à WAB alors que les aficionados de WAB sont en pleine campagne, des unités de mercenaires seront disponibles.

Ces mercenaires seront présents ponctuellement pour une bataille épaulant un joueur de la campagne ou un autre. L'idéal est d'avoir deux débutants à WAB, un pour chaque camp. Chaque débutant disposera d'environ 275 points. Si un seul testeur est présent, l'armée du camp adverse recevra un renfort de mercenaires mais avec le général allié ou le chef de guerre en moins (1 seul joueur peut mieux coordonner ses troupes que 2 joueurs).

Deux types de forces mercenaires sont possibles : les atlantes et les sauvages des montagnes (des atlantes qui ont régressés ou progressés selon le point de vue).

Atlantes

1 Ally General (60 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Save	Cost
General	4	4	4	4	4	2	5	2	8	5	60

Equipment: Sword, Thrusting Spear, Shield, Light Armor

Special Rules: Ally General

16 Spearmen (111 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save	Cost
Spearmen	4	3	3	3	3	1	3	1	6	6	6

Equipment: Armed with sword, Thrusting Spear and Shield.

Leader, Musician and Standard Bearer.

12 Archers (53 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save	Cost
Archers	5	2	3	3	3	1	3	1	5	-	4

Equipment: Hand Weapon, Bow.

Musician.

Special Rules: Light Infantry.

10 Slaves (50 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save	Cost
Javelinmen	5	2	3	3	3	1	3	1	5	6	5

Equipment: Hand Weapons, Javelins, Buckler.

Special Rules: Skirmishers.

Total : 274 points

Sauvages des montagnes

1 Chieftain (74 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Save	Cost
General	4	5	5	4	4	2	5	3	6	6	74

Equipment: Sword, Javelins, Shield

Special Rules: Warband, Ally General

25 Warriors (140 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save	Cost
Warriors	5	3	3	3	3	1	3	1	5	6	5

Equipment: Sword, Javelins and shield.

Leader, Musician and Standard Bearer.

Special Rules: Warband

12 Slingers (60 points)

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Save	Cost
Slingers	5	2	3	3	3	1	3	1	6	6	5

Equipment: Sling, Buckler.

Special Rules: Skirmishers, Warband

Total : 274 points