

Campagne SAGA

Version 0.2.1

Objectif	2
Décompte des points à la fin de la partie.	2
Conquête des terrains prestigieux.	2
Nombre de joueurs	3
Phases du jeu	3
Préparation	3
Déroulement	3
Gestion	3
La carte	4
Les terrains	4
Déplacement sur la carte	4
Cas des factions extérieures (Peuples souterrains, Outremonde)	5
Contrôle des terrains	5
Les villages	5
Le recrutement	5
La réserve	6
Les PP	6
Les bandes	6
Le seigneur	7
L'entretien	7
Le combat	8
Préparation des mouvements	8
Déterminer les combats	8
Déroulement du combat	9
Les pertes	9
La retraite	10
Cas d'un combat à plusieurs	10
L'initiative : la faveur des dieux.	10
Démarrage de la campagne	11
Autres tours de la campagne	11
Impact de l'initiative sur le jeu	11

Objectif

- Avoir le plus de points au terme de la partie (nombre de tours définis en fonction du nombre de joueurs).
- Avoir conquis un certain nombre de terrains prestigieux.

Décompte des points à la fin de la partie.

A la fin de la partie, on ajoute les PP en stock et les points SAGA des bandes. On ajoute également 3 points par ville. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par leurs positions sur la piste d'initiative.

Conquête des terrains prestigieux.

Chaque fois qu'un joueur prend un terrain prestigieux, il gagne un point (et cela qu'il y ait eu bataille ou non). Cependant ce point n'est pas acquis définitivement par le joueur. Il est posé sur la piste de la mémoire. En effet, les vieilles batailles n'intéressent pas les hommes. Seul l'écho des récentes résonnent dans leur coeurs et inspirent leurs chants.

Ainsi chaque fois qu'un joueur marque un point, il le place sur la piste de gauche à droite jusqu'à ce qu'elle soit remplie. La piste compte 8 position.

Lorsque la piste est pleine et qu'un nouveau joueur gagne un point, on décale simplement tous les points vers la gauche et le point le plus ancien est perdu. Cela représente le fait que les anciens exploits tombent dans l'oubli.

A la fin de chaque tour, si un joueur possède le nombre de points requis sur la piste de la mémoire, il gagne immédiatement la campagne.

Si plusieurs joueurs remplissent les conditions, ils sont départagés par leurs positions sur la piste d'initiative. Le joueur qui à la plus haute gagne la campagne.

Nombre de joueurs

Les objectifs et les limitations changent en fonction du nombre des joueurs

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombre de tours	10	8	8	6	6
Terrains prestigieux à conquérir	5	4	3	3	3
Nombre maximum de seigneurs	7	5	4	3	3
Armées de départ	3	3	2	2	2
Nombre maximal de villages	2	3	2	2	2

Phases du jeu

Préparation

Cette phase permet à tous les joueurs de déterminer leur initiative et de préparer leurs bandes.

- ❖ Jets ou mises pour l'initiative.
 - Cette phase a pour but de déterminer l'initiative des joueurs. L'ordre de jeu départage également les ex-aequos.
- ❖ Recrutement des bandes.
 - Lors de cette phase, les joueurs recrutent les seigneurs et leurs bandes.
- ❖ Transfert de troupes
 - Lors de cette phase les joueurs peuvent transférer des troupes entre les bandes qui sont sur la même zone.

Déroulement

- ❖ Déclaration des mouvements
 - A tour de rôle, dans l'ordre **inverse** d'initiative, les joueurs déclarent un mouvement.
- ❖ Déterminer les combats
- ❖ Les combats.
 - Les combats sont résolus en fonction des disponibilités des joueurs.
 - Sauf dans le cas où plusieurs joueurs combattent pour la même zone et qu'il y a plus de combattants que ne peut en contenir la zone. Dans ce cas, il y a un ordre imposé pour le combat (voir combats)

Gestion

- ❖ Collecte des PP (déduction du coût des armées).
 - Lors de cette phase, chaque joueur gagne des PP et paye l'entretien de ses armées.
- ❖ Construction des villages et des terrains sacrés.
- ❖ Invasions des créatures extérieures.

La carte

La carte consiste en un certain nombre de terrains reliés par des routes.

Les terrains

Il y a plusieurs types de terrains :

- Les terrains normaux (rapportent 1PP)
 - Les tours (en ruine ou non) (7)
 - Les bosquets (5)
 - Les oasis (4)
- Les terrains développés (rapportent 2PP)
 - Les moulins (2)
 - Les pierres levées (2)
 - Les caravanes (2)
- Les terrains prestigieux (5)
 - Le cromlech
 - Les deux châteaux en ruines
 - La pyramide
 - Le ziggurat

Soit 27 terrains en tout. Sur ces 27 terrains, 5 sont des terrains prestigieux.

Déplacement sur la carte

Les bandes se déplacent en suivant les routes. Elles peuvent se déplacer à la vitesse suivante :

- 2 terrains au maximum si l'armée a une taille (en points SAGA) inférieur ou égale à 7.
- 1 au maximum terrain si l'armée a une taille (en points SAGA) supérieur à 8.

Une armée qui peut bouger de 2 peut très bien décider de bouger de 1 seulement. Par contre, si elle le fait, son mouvement supplémentaire est perdu. Il est impossible de fragmenter son mouvement pour temporiser le jeu.

Note : j'ai supprimé la règle concernant la vitesse C. Elle est tout à fait correcte en terme de roleplay, mais en terme de gameplay elle pénalise une seule unité : le titan (que je trouve déjà pas terrible sur le terrain du fait justement de sa lenteur). Je ne trouvais pas très utile de le pénaliser encore au niveau de la campagne.

Après tout on peut imaginer que le déplacement d'une bande est de toute façon très lent du fait de l'indiscipline des soldats qui vont marauder et des pauses régulières nécessaires au ravitaillement. Et de fait seule la taille influe sur le déplacement.

Cas des factions extérieures (Peuples souterrains, Outremonde)

Ces factions vivent soit dans l'outremonde et apparaissent via des portails. Soit sous terre et remontent pour faire des incursions. Pour simuler ce fait, elles peuvent faire apparaître une armée sur n'importe quelle zone qui ne contient ni une armée ni une ville ennemie.

Le joueur doit d'abord payer 5 PP pour créer le portail ou pour creuser un tunnel vers la surface. Ensuite l'armée doit être payée normalement.

Le fait d'utiliser ce pouvoir crée automatiquement un terrain sacré de la faction au lieu où il a été utilisé. Cela représente, pour l'outremonde le portail utilisé pour arriver et pour les peuples souterrains les galeries creusées pour remonter. La création de ce terrain sacré est gratuite (le joueur n'a rien à payer en plus) et est obligatoire (le joueur ne peut pas ne pas créer ce terrain).

Cette action ne peut se faire qu'une fois par tour et par joueur. Et doit être faite à la phase "Invasions des créatures extérieures"

Les joueurs qui décident de le faire le font dans l'ordre d'initiative.

Contrôle des terrains

Dès qu'une armée arrive sur un terrain elle le contrôle s'il n'y a pas d'armée dessus. Sinon, il y a combat. Le résultat du combat détermine qui contrôlera le terrain à la fin du combat (voir les combats).

Les villages

Les villages sont des hameaux non fortifiées qui servent de bases aux bandes. De fait un combat dans un village est un combat normal. Si le défenseur perd son village, on estime qu'il a fui le champ de bataille et que l'attaquant pille et rase sa ville.

Les villages peuvent être construits pour le coût de 2 pp. La limite des villages est déterminées par le nombre de joueurs. Un joueur ne peut pas détruire un village de lui même. S'il veut en construire un nouveau, il faudra qu'il attende que l'ennemi le détruise. Il faut donc placer les villages avec soin.

Le recrutement

Le recrutement ne peut se faire que dans les villages. Le joueur doit payer (en PP) le recrutement de sa bande. 1PP = 1 point SAGA.

Une fois recrutée, la bande peut circuler librement sur la carte.

La réserve

Chaque village possède une réserve. Il s'agit en fait de soldats mis en déroute ou bien démobilisés qui attendent qu'un seigneur vienne les récupérer.

La réserve représente des unités inaptes au combat (elles sont en train de boire à la taverne ou de chasser le paysan dans un champs adjacent s'il s'agit d'un monstre ou une créature. Néanmoins, en cas d'attaque, si le joueur arrive à réunir pour au moins 4 points SAGA, il pourra utiliser la bande pour se défendre.

S'il y a un ou plusieurs seigneur, il pourra les utiliser, mais la limite des 10 points SAGA est valable. S'il en a trop, il devra choisir les unités qui participeront au combat. Les autres resteront à la taverne.

En cas de perte de la ville, les unités engagées retraitent dans une autre ville comme dans un combat normal.

Note : Si tous vos villages sont perdus, vos unités disparaissent dans la nature. Vous regagnez néanmoins la moitié des points SAGA de vos unités sous forme de PP. Tous ne vous ont pas abandonnés et vous courez vous réfugier avec les débris de votre armée en attendant une occasion de resurgir.

Les PP

Les PP ou points de pouvoirs sont des points collectés par le joueur à chaque tour. Ils représentent la capacité du joueur à agir sur le terrain (représentant pêle mèle l'argent, le ravitaillement, l'influence, etc ...)

Les PP gagnés à chaque tour sont stockés et peuvent servir :

- A construire une ville (2 PP)
- A construire un terrain sacré (1 PP)
- A recruter des armées dans les villages. Dans ce cas, les PP sont directement convertis en points SAGA (ratio 1 pour 1)

Les PP sont gagnés de la manière suivante :

- Les terrains normaux rapportent 1 PP.
- Les terrains développés rapportent 2 PP.
- Un terrain sur lequel un joueur a construit une ville rapporte 1 PP supplémentaire.

Les bandes

Une bande représente un ensemble de soldats suivant un seigneur. En aucun cas, une bande ne peut continuer à se battre sans un seigneur. Si le seigneur est tué, la bande fait retraite (voir la retraite).

Une bande est constituée de 4-10 points d'unités SAGA (toutes les unités gratuites y compris le seigneur ne compte pas).

Note : je suis passé à 4, car les combats sont violents, on réduit les risques que tous les combats se soldent par des retraites (me semble qu'on en avait discuté d'ailleurs).

Une bande ne peut pas avoir plus de 10 points d'unités SAGA.

Elle ne peut pas non plus en avoir moins de 4. Si c'est le cas (suite à un combat par exemple) elle fait retraite.

Un joueur peut avoir un nombre limité de seigneurs (déterminé en fonction du nombre de joueurs). Il ne peut donc pas avoir plus de bandes que de seigneurs.

Le seigneur

Le seigneur est recruté normalement comme une autre unité. Néanmoins il suit quelques règles spéciales.

- Chaque joueur peut avoir un nombre maximum de seigneurs en fonction du nombre de joueurs.
- Le seigneur gagne de l'expérience comme indiqué dans le livre des batailles.
- Lorsqu'un seigneur meurt, il meurt définitivement et un nouveau seigneur doit être recruté. (Toute l'expérience acquise est bien évidemment perdue).
- Le joueur peut bien sûr garder la figurine du seigneur, mais il est invité à se fendre d'une petite histoire spéciale pour le nouveau.
- Les joueurs sont d'ailleurs invités à faire de petits backgrounds pour leurs seigneurs.

L'entretien

Maintenir des troupes sur le terrain coûte des PP. Plus vous avez de troupes sur le terrain, plus cela va vous coûter cher.

Pour déterminer le coût de vos troupes, totalisez le nombre de points SAGA de toutes vos bandes puis reportez vous à la table suivante.

Points SAGA	Coût en PP
6	1
12	2
18	3

24	5
30	7
36	10
42	20
48	30

Dès que votre total de points dépasse un seuil vous devrez payer le coût en PP

En aucun cas votre nombre de PP peut être négatif. Si le coût de vos armées est trop élevé pour vous, vous devrez supprimer autant de points SAGA de vos armées pour rentrer dans votre "budget".

Note : vos unités ne sont pas perdues, elles sont simplement démobilisées et doivent rejoindre la réserve de la ville la plus proche. Au cas où plusieurs villages sont candidates, vous choisissez.

Le combat

Préparation des mouvements

La phase de préparation des mouvements est une phase cyclique où chaque joueur déclare un mouvement. Cette déclaration se fait dans l'ordre inverse d'initiative (le joueur qui a la meilleure initiative parle en dernier, celui qui a la plus mauvaise en premier).

La préparation des mouvements se décompose en un certain nombre de tours. À chaque tour, les joueurs parlent dans l'ordre indiqué précédemment. Chaque joueur peut :

- Déclarer un mouvement.
- Passer.

Les mouvements des bandes sont notés sur la feuille de campagne. Un joueur qui passe termine sa phase de préparation de mouvements. À partir du moment où il a passé, il ne pourra plus revenir dans le jeu.

Au moment où tous les joueurs ont terminé leurs phases de préparation, on passe à la phase suivante : déterminer les combats.

Note : une bande ne peut pas passer au travers d'une autre. Si c'est le cas, son mouvement s'arrête et il y aura combat.

Déterminer les combats

Une fois que tous les joueurs ont déterminés leurs mouvements, deux cas peuvent se produire :

- La zone d'arrivée est vide : le joueur place immédiatement un pion de possession sur la zone. Elle lui appartient (s'il s'agit d'une ville, un joueur ne pourra plus y retraiter).
- Un ou plusieurs joueurs revendiquent la zone, dans ce cas il y a combat. La zone de combat maximale contient 4 joueurs, donc deux cas peuvent se produire :
 - 4 joueurs ou moins revendiquent la zone (dans ce cas, on prend un scénario à 4 joueurs pour résoudre le combat).
 - 5 joueurs ou plus revendiquent la zone. Dans ce cas, les 4 premiers joueurs (choisis par ordre **inverse** d'initiative) font un combat et les deux joueurs restants affrontent le gagnant (qui forcément risque de prendre cher, d'où l'importance de l'initiative).

Déroulement du combat

Avant le combat un joueur peut décider de reorganiser les unités qui sont sur le même endroit

Le combat utilise le scénario **revendiquer le territoire** du livre des batailles. Le résultat peut aboutir aux cas suivants :

- L'attaquant gagne le combat et termine avec une bande de 4 points SAGA et plus
 - L'attaquant prend la position.
 - Le défenseur fait retraite quelque soit l'état de son armée.
- L'attaquant gagne le combat et termine avec une bande de moins de 4 points SAGA
 - L'attaquant prend la position.
 - Le défenseur ET l'attaquant font retraite (même si le défenseur à plus de 4 points SAGA).
- Le combat se solde par une égalité
 - Le défenseur garde sa position.
 - Si l'attaquant à 4 points SAGA et plus, il ne bouge pas. Sinon il fait retraite.
 - Si le défenseur à 4 points SAGA et plus, il ne bouge pas. Sinon il fait retraite.
- L'attaquant perd le combat
 - L'attaquant fait retraite quelque soit son armée.
 - Le défenseur fait retraite s'il a moins de 4 points SAGA. Sinon il ne bouge pas.
 - Dans tous les cas, le défenseur garde la position (même s'il retraite).

Note : Il est donc tout à fait possible que le défenseur fasse retraite, et que l'attaquant reste sur place. Dans ce cas, on considère que la défense a suffisamment ébranlée l'attaquant qui décide d'attendre un peu pour relancer un assaut. Le défenseur profite de ce temps pour se mettre à l'abri, abandonnant le terrain à l'attaquant, mais lui faisant perdre un temps précieux.

Les pertes

A la fin d'un combat une unité qui se retrouve avec un nombre de figurines comprise entre la moitié de son nombre de figurines initial plus une et son nombre de figurines initial revient au nombre de figurines qu'elle avait avant la bataille.

Si elle se retrouve entre 1 figurine et la moitié de son nombre de figurines initial, elle revient à la moitié de son nombre de figurines initial.

Si elle a été éliminée durant le combat, elle disparaît.

Une fois ces ajustement faits, on calcule le nombre de points SAGA de la bande, puis on décide si elle doit faire retraite.

Note : nous avons décidé de ne pas éliminer les bandes dès que la moitié des unités a été tuées. Cela pour éviter les calculs sur le terrain : éviter que les joueurs ne s'arrêtent systématiquement à la moitié - 1 des dégâts faits à une unité).

La retraite

Lorsqu'une armée doit faire retraite, elle disparaît pour le tour en cours. Puis deux cas se présentent :

- Soit le seigneur était encore en vie à l'issue du combat, dans ce cas l'armée apparaît dans la ville la plus proche au début du prochain tour.
- Soit le seigneur est mort pendant le combat, dans ce cas l'armée apparaît dans la ville la plus proche à la fin du prochain tour.

Si plusieurs villages sont à la même distance du combat, la encore la survie du seigneur entre en jeu.

- Si le seigneur est encore en vie : c'est le joueur qui a perdu le combat qui choisit.
- Sinon c'est son adversaire.

Note : ce système essaie de simuler le fait qu'après une bataille perdue, une bande se ... débande justement. Il est logique dans ce cas que si le seigneur est encore en vie il puisse rallier ses troupes plus facilement. Sinon, elles passeront plus de temps à errer.

Cas d'un combat à plusieurs

Dans le cas d'un combat à plusieurs, les règles de retraites et de pertes sont les suivantes :

- Chaque joueur subit des pertes en fonction des pertes subies sur le terrain (comme pour un combat à deux)
- Seul le gagnant reste sur le terrain, les autres adversaires font retraite. Si le gagnant termine avec moins de 4 pts SAGA, il fait retraite aussi.
- Dans le cas particulier où il y a plus de 4 joueurs pour un terrain, le ou les derniers joueurs arrivent et trouvent le terrain "en l'état" :

- Si le gagnant a fait retraite aussi, ils se battent à deux ou bien le nouvel arrivant prend le terrain s'il est seul.
- Si le gagnant est toujours là ou les nouveaux arrivants se battent avec sa bande amputée des pertes liées à la fin du combat précédent.

L'initiative : la faveur des dieux.

A chaque tour, chaque joueur peut bouger une de ses armées. Mais les joueurs ne bougent pas tous en même temps, ils le font chacun à leur tour dans un ordre déterminé. Cet ordre est déterminé par la faveur des dieux.

Démarrage de la campagne

Au démarrage de la campagne, les joueurs tirent au hasard l'initiative. Chaque joueur lance 3d6 et ce résultat détermine l'ordre d'initiative. S'il y a des égalités, relancez uniquement les joueurs qui ont le même score. Et faites cela jusqu'à ce que vous ayez un ordre strict des joueurs. Notez cet ordre sur la feuille de campagne.

Le premier joueur devient le joueur qui a la faveur des dieux.

Autres tours de la campagne

Au tours suivants, l'initiative est déterminée par des mises de PP de la part des joueurs.

Les joueurs se réunissent et prennent des tokens dans leurs mains (des jetons SAGA ou ce qu'ils veulent). En mettent un certain nombre dans leur main droite et présentent leur main poing fermée au groupe. Puis, d'un commun accord, chacun ouvre sa main et on note les mises de chaque joueur.

Les joueurs sont ensuite ordonnés suivant leurs mises. Les plus hautes donnent les meilleures positions.

Les égalités sont départagées par le joueur qui a la faveur des dieux (celui qui détient le titre avant le vote).

Ensuite, une fois que l'actuel favori des dieux a départagé les égalités, le premier joueur devient le nouveau favori des dieux.

Attention : ces mises ne sont pas gratuites et chaque jeton que le joueur place dans sa main doit être payé en déduisant le nombre de PP de la réserve du joueur une fois le vote fait. Si un joueur s'est trompé ou a tenté de tricher et ne peut pas payer sa mise en PP on annule son vote et on considère qu'il a misé zéro.

Ce qui le recaler immédiatement en fin de liste. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils sont tous recalés et le favori des dieux les départage.

Impact de l'initiative sur le jeu

Vous aurez ainsi un ordre : (joueur 1, joueur 2, joueur 3, etc ...)

- Joueur 1 déplace une armée (et une seule)
- Joueur 2 déplace une armée (et une seule)
- Joueur 3 déplace une armée (et une seule)
- Joueur 1 déplace une seconde armée (et une seule)
- etc ...

Ce roulement se passe jusqu'à ce tout le monde ait bougé toutes ses armées ou décide de passer. Comme dit, en cas de rencontre il y a immédiatement combat.

Note : lorsqu'un joueur passe, il passe définitivement. Un joueur est obligé de bouger une armée à chaque fois que c'est son tour.

On rappelle également que l'ordre d'initiative départage les ex aequos en cas de fin de campagne ou de fin prématurée due aux terrains prestigieux.