

CAMPAGNE VPUC 2012

A l'occasion du tournoi Viens Prendre Une Chartraigne ! Organisé par l'Antre du Blup, je vous propose une campagne Warmachine/hordes basée sur le système développé par Julien à Belfort.

Le déroulement :

Réserve de 75 pts (avec un deuxième warcaster/warlock)

3 parties en 50 pts le samedi,

première ronde : 10h30-13h30

deuxième ronde : 14h30-17h30

troisième ronde : 18h00-21h00

et 2 le dimanche,

quatrième ronde : 10h00-13h00

cinquième ronde : 14h00-17h00 (La dernière partie se fera en 35 pts).

Environ 3h par parties, avec scénarios steamroller (2011 sauf si la version 2012 est disponible entre temps), (la mort du warcaster/warlock ne comptera pas comme condition de victoire).

Le but de chaque équipe lors de la campagne sera de remplir certaines missions (qui vaudront un certain nombre de point de campagne en fonction de leur difficulté). L'équipe qui aura le plus de point de campagne remportera celle-ci.

Pour remplir les missions, les différentes équipes devront contrôler des territoires ou empêcher certaines équipes d'en contrôler.

A l'issue d'une partie, chaque joueur (après courte délibération avec son équipe) déclare s'il reste sur le territoire pour le contrôler ou s'il effectue un repli. Si les deux adversaires veulent contrôler le territoire à la fin de la partie, le joueur qui a gagné le scénario contrôle et le vaincu effectuera un repli forcé.

Selon ces choix, les joueurs recevront différents montants de « pièces d'or » (PO). En effet, tous les points de vie doivent être « rachetés » d'une partie sur l'autre.

En cas de contrôle : le joueur reçoit 40 PO

En cas de repli : le joueur reçoit 90 PO

En cas de repli forcé : le joueur reçoit 50 PO

Ces PO sont communs à l'équipe. Tous les joueurs de l'équipe partagent les gains afin de racheter au moins le minimum pour jouer la partie suivante.

Les références dont la FA est C (personnages, warjacks uniques, etc.) ne peuvent être rachetés que si elles ont été détruites ou retirées du jeu lors de la partie précédente et que le joueur a contrôlé le territoire sur lequel il se trouvait.

En revanche s'ils n'ont pas été joués lors de la partie et qu'il sont resté en réserve, ou que le joueur s'est replié (ou a été forcé à se replier), ils peuvent être rachetés.
Voici le tableau des coûts de rachats (la colonne soin/réparation concerne les références multi-pv qui n'ont pas été détruites :

Type de référence	Rachat après perte (PO)	Soin/réparation (PO)
Warcaster/warlock	10	2PO=5PV
Warjack/warbeast (0 PC)	8	2PO=5PV
Warjack/Warbeast	PCx2	2PO=5PV
Solo	PCx2	1PO=5PV 3PO=monture neuve (dragoon)
Troupier mono-PV	1PO par figurine	
Troupier multi-PV	3PO par figurine	1PO=5PV
Unit or Weapon Attachement	2PO par figurine	1PO=5PV
Battle engine	PCx2	2PO=5PV

Il se peut que parfois certaines de vos figurines commencent la partie avec quelques dommages ... C'est la guerre, les temps sont durs mais c'est comme ça ... les mécanos et les soigneurs sont là pour ça ...

Une feuille plastifiée récapitulant les PV de vos figurines et le tableau ci dessus vous sera fourni pour noter vos point de dégâts.

Et sinon voici le genre de missions qu'il faudra remplir pour la campagne :

Mission sabotage (4) : placer un dispositif pour créer une distraction chez l'ennemi

Contrôler 2 fois un même territoire en 3 tours.

Mission harcèlement (2) : Empêcher coûte que coûte qu'une équipe adverse établisse son camps sur un terrain avantageux.

Empêcher une équipe de contrôler un territoire 2 tours de suite.

Mission fortifications (5) : Installer une armée sur une zone stratégique.

Contrôler 3 fois parmi 2 territoires en 3 tours

Mission Pillage (3) : Effectuer des attaques éclairs afin de piller des régions.

Contrôler 1 fois un territoire précis en 2 tours.

Liens :

Après chaque partie, il sera possible de tirer un lien pour un de vos warjack/warbeast ayant survécu à la partie (ainsi que son warcaster/warlock). Vous choisirez le warjack/warbeast non personnage et lancerez directement le jet de commandement. Pour la suite, nous suivront les règles des Prime mkII et Primal mkII (appendice B p.238).

Casterkill :

Détruire le warcaster/warlock adverse ne constitue pas une condition de victoire, toutefois ...

Les warjacks inertes et les warbeasts sauvages à la fin de la partie subiront un point de dommage dans chaque branche/colonne (si la colonne/branche est rempli, on reporte sur la suivante).

Le cadre de la campagne:

Nom des tables (Si 12 joueurs) :

- 1 -Carrefour des ronces
- 2 -Champs d'Acier
- 3 -Port Bourne
- 4 -Dragonspine
- 5 -Orée des bois d'Epine
- 6 -Pont du Serpent

Aperçu de la carte :



Fonctionnement des déplacements :

Donc comme vous l'aurez compris, chaque localisation sur la carte représente une table de jeu. Pour choisir les lieux où ils vont s'affronter, les joueurs placeront une figurine/pion.

Chaque équipe aura 2 points d'entrée sur la carte. Lors de la première ronde, l'ordre du placement sera déterminé aléatoirement.

Les pions rentrent par les points d'entrée et s'arrêtent si un pion d'une autre équipe se trouve sur son chemin. Si deux pions adverses se trouvent déjà sur un territoire, il est possible de passer à travers.

Il n'est pas possible que 2 pions d'une même équipe se trouvent sur le même territoire.

Les joueurs qui ont contrôlé un territoire (et seront restés sur la carte) se placeront en premiers (et pour départager, les équipes qui ont le moins de pièces d'or dans leur réserve auront la priorité)

Pour récapituler :

- On retire de la carte les pions des joueurs qui se sont repliés, ou y ont été forcés.
- On met de côté ceux des autres.
- Chaque équipe qui a contrôlé au moins un territoire va placer un pion mis de côté en commençant par celle qui a le moins d'or. On recommence jusqu'à ce que tous les pions mis de côté soient placés.
- Ensuite, on place les pions qui furent retirés à la première étape en suivant le même ordre d'équipe.

Ce sera plus parlant avec un exemple concret au début de la campagne.

Les figurines :

Les arcs avant devront être marqués sur les socles des figurines.

Toutes les figurines doivent être peintes et soclées. Les conversions sont acceptés tant que les figurines sont clairement identifiables et l'équipement correspond à celui de sa carte.

Les joueurs devront apporter leur propre matériel (mètre en pouce, dés, pions)

La salle :

La salle se trouve à l'adresse suivante : 16 Grande Rue, Bailleau-le-Pin (28)

Environ 15 min de Chartres.

Il y aura une buvette sur place avec les formules suivantes :

- * formule midi (pour le samedi et le dimanche) : sandwich + boisson + dessert -----> 5€
- * formule samedi soir : plat chaud + boisson + dessert -----> 8€
- * formule dimanche matin : café + croissant ou pain chocolat -----> A définir
- * formule "4 repas - all inclusive" (système de carte à cocher) -----> 15€
- * formule "2 repas du midi + petit dèj du dimanche" -----> 8€

Il y aura d'autres activités lors du week-end : tournoi Warhammer 40K organisé par l'antre du Blup, un tournoi Blood Bowl, une campagne Legend of the Hight Seas, des activités jeux de plateau, tombola, Bring&Buy (entre 8h et 10h le dimanche), activité peinture modélisme, etc.

Il ne sera pas possible de dormir dans la salle dans la nuit de samedi à dimanche.

Pour se rendre à la salle il est possible de s'arranger pour venir chercher des gens à la gare de Chartres. Il faudra prévenir à l'avance afin que l'on puisse s'organiser.

Inscriptions :

Pour s'inscrire à la campagne, merci de bien vouloir envoyer votre liste (pour rappel, une liste régulière 75 pts + un Warcaster/warlock supplémentaire) à mon adresse (corentin.buzot@free.fr). Le plus tôt possible sera le mieux, cela me permettra de préparer les fiches de jeu.

Ainsi qu'un chèque de 10 € (qui ne comprend pas les consommations) à l'ordre de **l'AJSM** qu'il faudra envoyer avant le 03 Février 2012 au **19 rue Jean Jaurès 28600 LUISANT**.

Pour toute information complémentaire n'hésitez pas à m'envoyer un mail et je met mon n° de tel au cas où : 06 77 84 04 87

Voilà ... à vos listes !

Corentin

Edition avec corrections de quelques fautes ainsi qu'un oubli sur ce qu'il advenait aux warjacks/warbeasts ayant perdu leur maîtres.