

Introduction

Une vague d'énergie a déferlé sur le disque monde depuis les contrées sauvages de l'Est. Une onde éthérique partie du continent d'Ankbar et qui a atteint jusqu'à Pannithor. Sur l'ensemble des terres, des brèches se sont ouvertes entre les différents plans de réalités. D'anciens portails depuis longtemps oubliés se sont activés, engloutissant parfois des cités entières. Le plan matériel est rentré en collision avec les plans éthérique et empyréen. Les machinations de races vouées aux puissances obscures ont déchiré le voile de la réalité pour donner accès au plan abyssal. Même le plan astral est devenu instable.

Dans cette période trouble comme il n'en a jamais existé avant, les races s'affrontent pour posséder ces nouvelles terres ou tenter de juguler l'invasion de créatures terrifiantes. Mais parmi les sages des grandes nations, il en est certains qui tentent de refermer ces accès aux plans d'existence.

Et vous quel est votre objectif ?

Bienvenue donc dans ce nouveau projet de campagne qui mélange certains aspects de la campagne Halpi's Rift, de collection de cartes, et de prise de territoire ... rien que ça ! Mais surtout, grosse envie de partager, et de faire un projet qui puisse être joué par d'autres groupes de joueurs, et pas seulement le mien.

Le principe

Il s'agit d'une campagne où l'objectif de chaque joueur est d'étendre son territoire (sous forme de cartes à jouer), ce qui lui octroie la possibilité d'obtenir quelques bonus lors des parties. Chaque partie se joue dans l'un des 5 plans d'existence que sont :

- Le plan matériel ;
- Le plan éthérique ;
- Le plan empyréen ;
- Le plan abyssal ;
- Et le plan Astral.

Lorsqu'une partie se déroule dans un de ces différents plans, il est possible d'appliquer les règles du supplément Halpi's Rift (en ce moment à 10€ en dématérialisé ... ça vaut le coup), à savoir :

- Choisir l'un des scénarios autorisés dans ce plan ;
- Avoir accès à des artefacts et des sorts spécifiques à ce plan ;
- Avoir accès à des alliés particuliers ;
- Utiliser quelques pièces de décors avec des règles spéciales (généralement il y en a 2 dans chaque plan)
- Et le plus rigolo, utiliser la canalisation magique pour accorder des bonus ou malus aux unités présentes sur la table lors de chaque tour.

Ça paraît faire beaucoup de choses à gérer à première vue, mais il n'en est rien, car voici comment se déroule la campagne.

Étape 1 : Au début de la campagne, chaque joueur dispose d'une **carte Région** standard (appelée *Région d'invasion*) et d'une **carte Relique** standard (appelée *Relique d'invasion*). Ces cartes apportent un bonus lors des parties jouées. Leur description est donnée plus bas. Toutes les autres cartes constituent la **pioche de campagne**.

Étape 2 : Les joueurs s'affrontent selon les modalités suivantes

1. Choix du plan de réalité dans lequel la bataille va se dérouler (Plan matériel, Plan éthérique, plan abyssal, plan empyréen ou plan Astral).
2. Choix du scénario parmi ceux autorisés dans le plan de réalité sélectionné (cf règles Halpi's rift).
3. Constituer la pile de carte constituant le butin de guerre (cf encadré).
4. Jouer
5. Partager le butin de guerre

Étape 3 : à la fin des 3 mois de campagne, déterminer le gagnant !

Générer une pile de butin de guerre :

a. Un joueur désigné aléatoirement choisit une **carte Région** ou une **carte Relique** de sa main pour bénéficier de ses effets et la place face visible dans la pile du *butin de guerre*. Puis c'est au tour du joueur suivant de faire de même jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'opportunité de jouer une **carte Région** ou une **carte Relique**. A ce stade, il devrait y avoir au moins 2 cartes dans la pile du *butin de guerre* (ou autant de cartes que de joueurs en cas de partie multi-joueurs).

b. Dans le sens inverse de l'étape précédente, les joueurs choisissent ensuite une **carte Région** ou une **carte Relique** de leur main pour l'ajouter à la pile du *butin de guerre* face cachée. Sauf mention contraire, les effets de ces cartes ne sont pas activées pour la partie.

c. Tirez des cartes de la **pioche de campagne** et ajoutez-la à la pile du *butin de guerre* jusqu'à ce que celle-ci soit constituée de 5 cartes. Il faut piocher les cartes parmi celles correspondant au plan dans lequel va se dérouler la bataille (cartes du plan matériel si la bataille se déroule dans le plan matériel, etc.). Si la bataille se joue dans le plan Astral ou qu'il n'y a plus de cartes du plan correspondant au lieu de la bataille, piochez les cartes du *butin de guerre* parmi l'ensemble des plans.

d. Combinez ces cartes pour former la pile du *butin de guerre* (il devrait y avoir 2 cartes visibles et 3 cartes cachées).

Partager le butin de la guerre :

a. Retournez toutes les cartes face cachée de la pile du *butin de guerre*.

b. Le vainqueur de la bataille commence par choisir une carte de son choix dans la pile du *butin de guerre*.

c. Puis c'est au tour du(des) joueur(s) suivant(s) de choisir une carte dans la pile du *butin de guerre*.

d. Répétez les étapes précédentes jusqu'à ce que toutes les cartes du *butin de guerre* soient choisies.

Gagner la campagne

Chaque **carte Région** et **carte Relique** dispose d'une valeur de point de campagne. Le vainqueur est celui qui dispose du plus grand nombre de points de campagne à l'issue de la campagne.

Joueurs répartis en fonction des différents plans, créant ainsi 4 camps principaux. Chaque camp doit conserver la plus haute valeur de cartes correspondant à son plan, tout en s'implantant dans les autres plans d'existence.

