

Cristal et Acier

Règles version 1.1

Par Zak

Traduction Conan

Introduction

Cristal et Acier est un jeu solo, simple, de conquête d'un pays fantastique. Vous êtes le Général de votre Empire et votre mission est simple : vaincre les ennemis de votre Empereur. Chaque scénario établit les forces de départ sous votre commandement et les objectifs que vous devez atteindre pour gagner.

Carte

La carte représente un continent/un pays divisé en différentes régions : chaque région possède un type de terrain (plaine, montagne, forêt,...) et quelques éléments optionnels (villes, donjons,...). Vous devez marquer sur la carte la position actuelle de votre armée (utilisez un jeton/une pièce de monnaie ou dessinez votre position). Pour chaque région la Table des Régions du scénario spécifie :

- Les PO produits.
- Les Troupes que vous pouvez recruter dans cette région.

Chaque fois que vous conquérez une nouvelle région, vous devez mettre à jour la feuille de Royaume, ajoutant les PO et augmentant le Maximum de Troupes des troupes de la région conquise. Si l'unité est listée entre parenthèses vous ne pouvez pas la recruter, partant de là, vous ne mettez pas à jour la liste de Troupes pour cette unité (puisque vous devrez la combattre durant la Phase de Conflit).

Chaque Région peut être :

- Contrôlée par l'Empire : Cette région est sous le contrôle de votre Empire. Vous pouvez collecter des Pièces d'Or (PO) et recruter des Troupes.
- Neutre : Le Gouvernement local contrôle cette région.
- Contrôlée par l'Ennemi : La région est sous le contrôle d'un Ennemi Majeur de votre Empire. Les Ennemis Majeurs sont capables d'étendre leur Règne (voir le Phase d'Evènement).

La différence essentielle entre une Région Neutre et Contrôlée par l'Ennemi est que la seconde, étant une partie d'un empire ennemi, ne peut pas être explorée (voir la Phase d'Exploration) et sera défendue par toute l'armée de l'ennemi (les régions Neutres ne sont défendues que par les forces locales). Suivant le scénario, chaque Ennemi contrôle initialement quelques régions sur la carte. Durant la Phase

d'Evènement, l'Ennemi peut ajouter davantage de régions à son royaume. Quand vous pénétrez dans une région Contrôlée par l'Ennemi vous devrez faire face à la possibilité de devoir combattre une armée composée de toutes les troupes contrôlées par l'Ennemi (c'est-à-dire pas seulement les Troupes de la région où se trouve votre armée).

Mise en Place

Copier sur la Feuille de Royaume le Trésor et les Ressources définie par le scénario.

Copier sur la Feuille de Royaume la liste de composition de l'armée de départ définie par le scénario.

Séquence de Jeu

- 1- Phase d'Evènement.
- 2- Phase de Recrutement.
- 3- Phase de Mouvement.
- 4- Phase d'Exploration.
- 5- Phase de Conflit.
- 6- Phase de Conquête.

1- Phase d'Evènement.

Lancez 2d6 sur la Table d'Evènement du scénario et appliquez immédiatement les résultats.

Lancez 1d6 pour chaque Empire Ennemi présent, sur un résultat de 5-6 l'empire concerné étend son pouvoir. Ajoutez +1 au jet de dé si vous contrôlez ¼ de la carte. Ajoutez +2 si vous contrôlez au moins la moitié de la carte.

Si un Empire Ennemi s'étend, choisissez au hasard la région la plus proche de la capitale ennemie. Marquez cette région comme Contrôlée par l'Ennemi sur la carte.

2- Phase de Recrutement.

Durant cette phase vous pouvez récolter les PO de toutes les régions sous votre contrôle. Ajoutez ce nombre au total actuel de PO sur la Feuille de Royaume.

Vous pouvez ensuite recruter n'importe quelle unité tant que :

- Vous avez assez de PO pour l'acheter.
- Le nombre d'unité du même type que vous avez déjà est inférieur à la valeur MAX associée.

Chaque région peut produire un certain nombre d'unités. Chaque fois que vous conquérez une nouvelle région, augmentez le MAX de chaque type de troupe listé

dans la Table de Région correspondante. La valeur MAX représente la limite supérieure du nombre d'unités de chaque type que vous pouvez recruter. Quand vous recrutez une nouvelle unité, mettez la Feuille de Royaume à jour en soustrayant la valeur en PO de l'unité au Trésor et en augmentant le nombre total d'unité de ce type dans l'armée.

Si vous pouvez recruter un Sorcier et que le dernier sorcier est mort durant un combat, vous pouvez en recruter un nouveau en en payant le coût.

3- Phase de Mouvement.

Votre armée possède 2PM (Points de Mouvement). Une région de Plaine coûte 1PM, chaque autre région coûte 2PM.

Si vous entrez sur un terrain Neutre vous devez stopper votre mouvement et passer à la Phase d'Exploration.

Si vous entrez dans une région de Capitale Ennemie (c'est-à-dire une région où se trouve la capitale ennemie) vous devez stopper votre mouvement et passer à la Phase de Conflit contre l'Armée Ennemie.

Si vous entrez sur un territoire Contrôlé par l'Ennemi, lancez 1d6 : Sur un résultat de 1-3 vous avez été intercepté par l'armée ennemie. Stoppez votre mouvement et passez à la Phase de Conflit. Sur un résultat de 4-6, l'armée ennemie n'est pas dans la région et vous pouvez la conquérir automatiquement. Mettez la Feuille de Royaume, mais seulement pour les PO (les troupes ont déjà été recrutées par l'ennemi) et notez sur la carte le nouveau statut de contrôle de la région.

4- Phase d'Exploration.

Quand vous terminez votre mouvement dans une région Neutre vous devez faire un jet sur la Table d'Exploration et appliquer le résultat. Cela représente l'exploration de la région et une meilleure connaissance de la région, de ses ressources et de ses forces de défense.

5- Phase de Conflit.

Si votre armée a terminé son mouvement dans une région Neutre vous devez alors combattre les forces de défense. La Table de Région du scénario spécifie les troupes que vous devez vaincre pour conquérir la région.

Si votre armée a terminée son mouvement dans une région Contrôlée par l'Ennemi et que l'armée ennemie vous a intercepté (voir la Phase de Mouvement) vous devez alors combattre les forces ennemies. Ajoutez toutes les troupes listées dans la Table de Région du scénario pour la région Contrôlée par l'Ennemi concernée.

La bataille durera 1d6+1 rounds. Chaque round est divisé en deux étapes.

- Etape de Magie : Les sorciers de chaque armée essaye d'utiliser leurs pouvoirs.
- Etape de Bataille : Les deux armées combattent par le sang et l'acier.

Etape de Magie :

- Sorcier Ennemi (s'il y en a un) : Lancez 1d6 sur la Table des Sorts et appliquez immédiatement le résultat.
- Sorcier Joueur (s'il y en a un) : Vous pouvez choisir n'importe quel Sort que votre sorcier peut lancer (spécifié dans le scénario).

Etape de Bataille :

- Chaque unité possède un Facteur de Combat (FC) : Certaines unités ont un bonus quand l'armée adverse comporte certains types d'unités. Par exemple les Lanciers (LA) ont un FC de 4. si une armée ennemie comporte des unités de cavalerie, les Lanciers ont un FC de 4+2=6.
- Les Monstres (MO) sont toujours listés dans la Table de Région avec leur FC associé. Par exemple MO/Orcs : 2 signifie que la force ennemie inclut des Orcs avec un FC de 2.
- Faites le total de FC pour chaque armée puis définissez le ratio Attaquant/Défenseur (arrondi au supérieur en faveur du défenseur).
- Lancez 1d6 et consultez la Table de Combat. Les résultats sont du type Pertes du Défenseur/Pertes de l'Attaquant.
- Pertes : Vous pouvez choisir n'importe quelle unité comme perte.
- Pertes de l'Adversaire : Choisissez une unité au hasard avec le FC le plus bas.

6- Phase de Conquête.

Si votre armée est dans une région Neutre ou Ennemie vous devez la conquérir.

- Mettez à jour la Feuille de Royaume en y ajoutant les PO au total de ressource (le Trésor n'est pas affecté).
- Mettez à jour la Feuille de Royaume en y ajoutant les Troupes listées dans la Table de Région de la région conquise. Mettez à jour le MAX pour chaque troupe listée sauf celles entre parenthèses.
- Vous pouvez maintenant ajouter à votre armée une unité listée dans la Table de Région sans dépense de PO. Incrémentez le nombre d'unité du type concerné.
- Marquez la région comme conquise sur la Carte.

Table de Jeu

Types d'Unité

Type	Nom	Coût	FC	Notes
MI	Milice	1	1	+3 contre EL
IL	Infanterie Légère	2	3	
EP	Epéiste	3	5	
LA	Lancier	3	4	+2 contre CLE/CLO/EL
CLE	Cavalerie Légère	4	6	-1 en Montagne/Forêt
CLO	Cavalerie Lourde	5	8	-2 en Montagne/Forêt
EL	Eléphant	5	10	-3 en Montagne/Forêt
CH	Char	5	7	-4 en Montagne/Forêt
MO	Monstre	X	X	Le FC est indiqué dans la Table de Région
SO	Sorcier	8	-	

Table de Combat

Jet de Dé	Ratio de Force			
	1/1	2/1	3/1	4/1
1	-/2	1/1	1/1	2/1
2	-/1	1/1	2/1	3/-
3	1/1	1/-	3/-	4/-
4	1/1	2/-	4/-	5/-
5	1/-	3/-	5/-	6/-
6	2/-	4/-	6/-	8/-

Modificateurs : Si le nombre d'unités de cavalerie d'un camp est égal au double ou plus de celles de l'adversaire, décalez le résultat d'une colonne à son avantage (à gauche pour le défenseur, à droite pour l'attaquant).