



Noirceur dans Glücksheim

Chacun des tours de la campagne comporte 4 phases.

1. Phase de mouvement : la bande détermine si elle se déplace et, le cas échéant, vers quel territoire. Elle peut en profiter pour déménager son quartier général vers un autre territoire sous son contrôle.

2. Première phase de bataille (offensive/expansion) : la bande tente d'atteindre sa destination et d'agrandir sa zone de contrôle dans la cité.

3. Deuxième phase de bataille (défensive/exploration) : la bande explore la cité et tente de contrecarrer les plans d'une autre bande.

Les phases de bataille (#2 et #3) comprennent les activités suivantes :

Avant la bataille:

Détermination du scénario - basé sur le territoire visé.

Jet sur la table des conditions climatiques

Jet pour la disponibilité de certains guerriers (ex. vieilles blessures, etc.)

Bataille

Après la bataille:

Blessures - Revenus - Expérience - Marchandage - Recrutement

Si la bande attaquante gagne, elle prend le contrôle du territoire. Si ce territoire appartenait à une autre bande, celle-ci doit se replier sur un autre de ses territoires. Dans le cas où elle ne contrôle pas d'autres territoires, elle est expulsé dans un territoire inoccupé déterminé au hasard dans lequel elle ne peut établir son quartier général avant d'en avoir pris le contrôle.

4. Phase de gestion

La phase de gestion comprend les activités suivantes :

Acquisition des ressources (et des bonus associés)

Acquisition d'artefacts lorsqu'un secteur entier de la ville est sous contrôle

Achat d'un quartier général et autres infrastructures

Allocation des travailleurs et guerriers à la production de ressources pour le prochain tour