

REGLES du WARGAME et DENREES (version 2009)

I - ACCES

Pour avoir accès à la salle du wargame, il faut être en possession de l'une des cartes de Stratège.

Selon l'affluence et si les organisateurs en charge du wargame l'acceptent, quiconque peut entrer accompagner le porteur d'une carte. La salle du Wargame est une zone neutre, aucune action offensive ou manipulation mentale ne peut y avoir lieu.

II - CARTES DE STRATEGIE

Ces cartes sont fournies en début de GN par les organisateurs aux différents groupes impliqués au niveau militaire. Une carte par groupe vous sera remise. Ces cartes ne peuvent PAS être volées, ni même récupérées sur une personne achevable. Elles peuvent toutefois être données librement avec le consentement du porteur (ne marche pas sous une torture ou sous un charme), voir échangées comme n'importe quel objet de jeu. Chaque carte permet de déplacer les armées qui lui sont liées.

La gemme de stratège : Cette gemme vous donne un avantage qui vous sera expliqué dans la salle du Wargame par les orgas.

III - TYPES DE TROUPES

1) Les troupes classiques

Chaque nation possède un certain nombre de troupes dites classiques (soldats de base, catapultes, navire...). Chaque troupe est représentée par un pion de la couleur de sa nation d'origine. Ces troupes peuvent librement être déplacées sur terre et sur mer. Au départ du GN, chaque troupe sera positionnée par les organisateurs, soit sur les territoires contrôlés, soit sur une zone de conflit.

Avantages :

- Compte comme une troupe (et donc ajout 1 à la puissance d'armée)

Inconvénients :

- Aucun

Chaque nation dispose d'un certain nombre de légions déployées sur le plateau de jeu. Mais ce nombre n'est pas définitif. Il est bien évidemment possible à chaque nation de lever des armées supplémentaires durant l'ensemble du GN afin de renforcer certaines positions ou de pouvoir entreprendre des attaques de plus grande envergure. Pour cela voir « le chapitre Denrées ».

2) Les troupes d'élites (Héros) : Comme les troupes classiques, ces troupes peuvent être déplacées sur terre et sur mer.

Avantages :

- Compte comme une troupe normale (et donc ajout 1 à la puissance d'armée)
- Augmente de +1 vos jets de combat sur cette case (Vos 1 sont des 2, vos 2 sont des 3,...)
- Augmente de +2 vos jets de discipline sur cette case (il est plus facile de tenir vos troupes en présence d'un héros)
- En cas de perte de troupes, le héros meurt en dernier (donc vous conservez les bonus jusqu'en fin de combat).

Inconvénients :

- Il ne peut n'y avoir qu'un seul Héros par nation.
- Il ne peut pas se déplacer seul, il doit être entouré d'au moins 3 troupes classiques. Par contre, il peut toujours se défendre s'il est attaqué.

3) Les petites constructions défensives (Tour de Défense,...) : Ces constructions ne peuvent pas être déplacées, toutefois elles peuvent être détruites par leur occupant s'il le souhaite. Si elle est prise par la force elle est détruite et retirée de la case.

Avantages :

- Augmente de +1 vos jets de combat sur cette case (Vos 1 sont des 2, vos 2 sont des 3,...)

Inconvénients :

- Il ne peut n'y avoir qu'une seule construction défensive par case.
- Une petite construction défensive nécessite la présence « fixe » d'une troupe (elle ne peut pas être laissée sans garnison) sinon elle est détruite.
- Une construction défensive ne compte pas comme une troupe (et donc ajout 0 à la puissance d'armée)

4) Les grandes constructions défensives (Citadelle, Port fortifié,...) : Ces constructions ne peuvent pas être déplacées, toutefois elles peuvent être détruites par leur occupant s'il le souhaite. Si elle est prise par la force elle est détruite et retirée de la case.

Avantages :

- Augmente de +2 vos jets de combat sur cette case (Vos 1 sont des 3, vos 2 sont des 4,...)
- Permet de gagner les égalités.

Inconvénients :

- Il ne peut n'y avoir qu'une seule construction défensive par case.
- Il ne peut n'y avoir qu'une seule grande construction défensive par nation.
- Une grande construction défensive nécessite la présence « fixe » de trois troupes (elle ne peut pas être laissée sans garnison) sinon elle ne donne aucun bonus en cas d'assaut.
- Une construction défensive ne compte pas comme une troupe (et donc ajout 0 à la puissance d'armée)

IV - COUPONS D'ACTION ET DE DEPLACEMENT

Sur la bordure de votre carte de stratège, vous disposez d'un certain nombre de « coupons » actions, chacun débloquent une phase de jeu. Ces coupons « Action » et « Spé » peuvent être utilisés au moment où vous le souhaitez, vous pouvez les cumuler, comme les utiliser au compte goutte. Mais attention sur l'ensemble de vos coupons certains sont utilisables, uniquement le vendredi, d'autre uniquement le samedi et enfin certains uniquement le dimanche : Ceci pour répartir de jeu sur tout le GN et laisser à tous les protagonistes le temps de réagir aux actions de chacun.

Vos coupons sur la carte stratégie sont de 2 types différents :

1) « Les coupons actions » : C'est le coupon que vous utiliserez sans doute le plus, il correspond à un ordre de marche général pour l'ensemble de vos légions. Cet ordre vous donne la possibilité de déplacer toutes vos légions d'une case (région), tout en laissant statiques celles que vous souhaitez. Cet ordre n'est pas nécessairement un ordre d'attaque. Si vous déplacez vos légions sur une zone contenant des légions d'une autre nation, vous n'êtes pas obligés de déclencher une attaque. Mais gare à la réaction de cette autre nation, qui elle pourra réagir comme bon lui semble.

Pour simplifier le jeu, toutes les troupes peuvent librement être déplacées sur terre et sur mer (On imagine simplement que lorsque des soldats arrivent sur une côte ou débarquent, ils construisent/démontent rapidement leurs navires). Cela dit, le fait de passer de la terre à la mer (et inversement) coûte 1 denrée brute (au choix) par lot de 3 troupes.

Exemple : Il faut 2 denrées brutes pour débarquer ou embarquer 5 troupes (passage de la terre à la mer ou inversement).

2) Les coupons « Spé » : Chaque nation dispose d'un certain nombre de coupons « Spé » qui correspondent à un pouvoir spécial liés. Les pouvoirs spéciaux de chaque nation sont différents, le votre sera indiqué sur votre carte de stratégie.

V - PHASE DE COMBAT

Une attaque peut être déclarée à partir du moment où deux légions appartenant à des nations différentes se trouvent sur le même territoire. Les nations impliquées peuvent déclarer autant d'attaques qu'elles le souhaitent tant qu'elles restent des légions adverses sur le même territoire.

Quand une nation entreprend une attaque, elle seule peut décider de mettre fin à cette attaque. Les défenseurs ne sont pas libres de mettre un terme aux attaques dirigées contre eux ou de fuir, sauf si l'attaquant leur en laisse l'opportunité.

Pour la fluidité du jeu et pour ne pas bloquer certaines actions, l'organisateur peut prendre l'initiative de lancer les dés à votre place si un conflit n'est pas résolu au bout d'un certain temps. Par contre il n'utilisera pas vos coupons d'actions en votre absence. A vous de vous organiser pour jeter un petit coup d'œil sur le Wargame de temps en temps.

Résolution des combats

Lorsque des troupes ennemies se rencontrent pour livrer bataille, la résolution de cette dernière se joue avec un jet de dé 6 appelés jet de combat.

Principe de base :

Chaque force en présence lance 1D6 (jet de combat), le joueur ayant obtenu le score le plus élevé détruit une légion adverse de son choix (sauf un Héros). En cas d'égalité (sauf cas particuliers), les joueurs relancent leurs dés.

Exemple : Le joueur A (défenseur) possède 3 troupes et joueur B (attaquant) possède 2 troupes. Chaque joueur lance un dé 6. Le joueur A obtint un 3 et le joueur B obtint un 5. Le joueur B remporte cette phase de combat, il détruit une troupe du joueur A. Le joueur A possède maintenant 2 troupes et joueur B possède toujours 2 troupes. Les jets de combats continuent jusqu'à la défaite (perte complète de ces armées) d'un des deux joueurs ou l'abandon de l'attaquant (Joueur B).

Notion de sur-nombre (La puissance d'armée) :

On détermine la puissance d'armées en additionnant les puissances des troupes qui composent l'armée en phase de ce combat (1 troupe = 1 point, 1 héros = 1 point, 1 construction défensive = 0 point).

Exemples : Un joueur avec 3 troupes a une puissance d'armée de 3.

Un joueur avec 3 troupes et un Héros a une puissance d'armée de 4. (De plus il a +1 à ses jets)

Un joueur avec 3 troupes dans une Tour de Défense à une puissance d'armée de 3 (De plus il a +1 à ses jets)

Un joueur avec 3 troupes dans une Citadelle a une puissance d'armée de 3 (De plus il a +2 à ses jets et gagne les égalités)

Un joueur avec 3 troupes et un Héros dans une citadelle a une puissance d'armée de 4 (De plus il a +3 à ses jets et gagne les égalités)

Si un joueur contrôle une armée avec **deux fois plus** de points de puissance d'armée que son adversaire, il lance **2D6** et garde le meilleur.

Exemple : Le joueur A (défenseur) possède 4 troupes et joueur B (attaquant) possède 2 troupes. Le joueur A est donc en sur nombre est lance 2D6, alors que le joueur B ne lance qu'un D6. Le joueur A obtint un 3 et 4 (il garde donc le 4) et le joueur B obtint un 5. Le joueur B remporte le combat, il détruit une troupe du joueur A. Le joueur A possède maintenant que 3 troupes (il perd le bonus du sur-nombre car n'a plus le double de puissance d'armée) et joueur B possède toujours 2 troupes. Les jets de combats continuent jusqu'à la défaite (perte complète de ces armées) d'un des deux joueurs ou l'abandon de l'attaquant (Joueur B).

Si un joueur contrôle une armée avec **trois fois plus** de points de puissance d'armée que son adversaire, il lance **3D6** et garde le meilleur. 3D6 étant le maximum de dés qu'un joueur peut lancer.

VI - CONTROLE D'UNE ZONE DE PRODUCTION

Le contrôle de ces zones permet de gagner des ressources supplémentaires (des denrées). Ceci représentent des récoltes arrivées à maturité, du bois abattu, des roches extraient d'une carrière, une population dans laquelle il est possible de lever des troupes, un gisement de matière première... Les denrées ainsi récoltées sont des denrées brutes, non raffinées.

En termes de jeu, sur ces zones, à rythme régulier, des denrées apparaissent. Les denrées qui apparaissent restent sur leur zone jusqu'à l'arrivée de légions, venues « récolter » ces ressources (toutes les troupes peuvent récolter des denrées). Si plusieurs troupes sont sur une case où apparaissent des denrées, elles doivent soit résoudre le combat soit diplomatiquement ce mettre d'accord avant de pouvoir récolter les denrées. Grâce aux denrées il est possible de produire de nouvelles troupes, des constructions défensives, voir même de Héros, qui renforceront votre puissance militaire. Voir la partie « Denrées ».

VII - LA DISCIPLINE

Il ne faut pas oublier que chaque nation a une grande histoire derrière elle. De très anciennes haines persistent entre diverses nations. C'est pour cela que les généraux d'armées peuvent perdre le contrôle de ces dernières quand celles-ci se trouvent à proximité d'ennemis ancestraux. La discipline est utilisée principalement dans ce cas pour éviter une charge frénétique de l'une voir les deux armées.

Résolution de la discipline :

Lorsque des troupes ennemies depuis de longue date se rencontrent sur la même case, la résolution de cette dernière se joue avec un jet de 1D6 appelé jet de discipline. Chaque stratège jette sa discipline et doit obtenir un score supérieur ou égal à 5 pour garder le contrôle de ces troupes. Si l'un des deux stratèges voir les deux ne réussissent pas leur jet, son armée charge les troupes ennemies dans le plus grand désordre.

Lorsque des troupes ennemies depuis de longue date se rencontrent sur une case adjacente, la résolution de cette dernière se joue avec un jet de 1D6 appelé jet de discipline. Chaque stratège jette sa discipline et doit obtenir un score supérieur ou égal à 3 pour garder le contrôle de ces troupes. Si l'un des deux stratèges voir les deux ne réussissent pas leur jet, son armée charge les troupes ennemies dans le plus grand désordre (le déplacement de ces troupes est automatique). C'est à la charge de l'organisateur de décider sur quelle case le combat aura lieu.

VIII - LES DENREES

Les denrées sont représentées par des cartes non volables (En terme de roleplay: chaque carte représente une quantité significative de la denrée concernée). Ces cartes sont généralement conservées par un membre du groupe qui se chargera des transactions avec d'autres groupes. D'usage, les denrées s'échangent sur une base de une contre une. Cela dit, il est très courant de voir des échanges 3 contre 2, 5 contre 2 ou 10 contre 1 en fonction de la rareté et des pénuries ! Les échanges se font librement entre les joueurs. A vous de trouver des arrangements.

Descriptions des denrées:

- **Esclaves** : Denrée largement répandue qui constitue la base de toute main d'œuvre nécessaire lors de travaux.
- **Bois** : Denrée employée à de multiples usages (constructions terrestres rudimentaires ou maritimes, le chauffage, l'armement)
- **Métal** : Après plusieurs traitements, cette denrée sert à la création d'outillage, d'armement, de décoration,...
- **Pierres** : Produit d'excavation, sert principalement à la construction de bâtiments terrestres solides, ainsi qu'aux fortifications.
- **Nourriture** : Issu de la production fermière, constitue la source de nourriture par excellence indispensable à la survie.

Sur le wargame, se trouvent des zones d'exploitations de denrées (bois en zone de forêt, Pierre dans les montagnes ...). Elles produisent 1 denrée brute à la fois. Il faut impérativement une troupe armée pour récupérer les denrées. S'il n'y a pas de troupe, les denrées se stockent dans la zone. Il est courant de voir des sites ponctuels et éphémères apparaître sur la carte.

Le raffinage des denrées:

Le raffinage de denrées est une activité largement répandue. Après un travail effectué sur la denrée de base, le produit fini en résultant est d'une bien meilleure qualité et sa valeur en est ainsi augmentée. Il y a des artisans en ville capables de raffiner vos denrées. Les produits finis après raffinage sont divers et variés. Ceux-ci varient en fonction de l'habileté et la spécialité du Raffineur. En voici quelques exemples : Planches, Servant, Marbre, Poulet, Cuivre, Viande ... Une denrée raffinée ne peut pas être retransformée en une denrée brute. Sur le GN, les denrées raffinées seront matérialisées par un coupon de denrée brute, sur lequel le sceau du Raffineur aura été appliqué.

Utilisation des denrées (Création de troupes ou de défenses):

Pour créer des nouvelles troupes, il faut réunir différentes denrées brutes et utiliser un point d'action.

Troupes classiques :

- Soldats (= 1 troupe) : Denrées nécessaires : 2 esclaves bruts + 2 métaux bruts + 1 denrée brute au choix.
- Catapulte* (= 1 troupe) : Denrées nécessaires : 3 bois bruts + 1 métal brut
- Navire* (= 1 troupe) : Denrées nécessaires : 2 bois bruts + 2 esclaves bruts
- Mercenaires* (= 1 troupe) : Denrées nécessaires : 4 esclaves bruts

* De telles troupes (Catapultes, Navires ou Mercenaires) ne peuvent être achetées qu'auprès de commerçants en ville, alors que les troupes de type « Soldats » peuvent être achetées directement dans la salle du Wargame.

Notez que les troupes de type Navire doivent commencer le jeu « en mer », alors que les autres types de troupes doivent commencer le jeu « sur terre ».

Troupe d'élite (Héros) :

Denrées nécessaires : 3 métaux raffinés (dont 2 bronzes, 1 acier), 1 esclave raffiné (Colosse), 3 denrées raffinées au choix. Notez que le héros doit commencer le jeu sur une case où vous possédez des troupes et où les conflits ont été gérés.

Les petites constructions défensives (Tour de défense, Petite fortification,...) :

Denrées nécessaires : 2 pierres raffinées (granites), 1 bois raffiné (planches), 1 esclave raffiné (forçats), 1 denrée raffinée au choix. Notez que les constructions ne peuvent être créées que sur une case où vous possédez des troupes et où les conflits ont été gérés.

Les grandes constructions défensives (Citadelles, port fortifié) :

Denrées nécessaires : 3 pierres raffinées (1 granite, 2 marbres), 1 bois raffiné (poutrelles), 1 métal raffiné (acier), 2 esclaves raffinés (forçats), 1 nourriture raffinée (Viande ou Poisson), 2 denrées raffinées au choix.

Notez que les constructions ne peuvent être créées que sur une case où vous possédez des troupes et où les conflits ont été gérés.