

GN dū Tröfl dū Cävèäü 2017  
Lès Cèndrès dū Hārād



Tablè ştratégiquè & İnşlāncès dè còmbāt

## Introduction

Dans les pages qui suivent vous trouverez les règles qui régissent le fonctionnement de la table stratégique ainsi que le fonctionnement des instances de combat qui en découlent.

La table sera principalement jouée par les généraux et les marchands sous la supervision des chefs de délégations. Certains joueurs membres de guildes bien particulières pourront également avoir du jeu sur la table stratégique. Les autres joueurs peuvent accéder à cette table mais ne peuvent pas interagir avec elle. N'importe quel joueur peut participer aux instances de combat.

Il est capital pour le marchand, le général et le chef de délégation de chaque groupe de bien connaître ces règles afin que le jeu puisse se dérouler dans les meilleures conditions.

La tente de la table stratégique est un lieu RP mais hors-jeu! C'est-à-dire qu'aucune action de jeu à l'encontre des joueurs ou PNJ ne peut être entreprise dans la tente (ex: vol, assassinat, empoisonnement, attaque physique, etc..). Mais un joueur ou PNJ qui se ferait attaquer et qui chercherait refuge dans la tente sera considéré comme mort! Les objets se trouvant dans la tente ne peuvent être volés, cachés ou sortis de celle-ci. Par contre certains objets (artefacts, potions, etc.) créés en jeu pourront avoir une influence sur la carte.

La table stratégique représente une carte étendue des Terres du Milieu, subdivisé en une multitude de petits territoires répartis entre les différentes factions. Ces territoires produisent des ressources qui sont échangeables entre les factions, et ces ressources permettent la création, l'entretien et l'amélioration d'unités telles que l'infanterie ou la cavalerie.

## Ressources

Chaque territoire produit et rapporte des ressources à la nation qui l'occupe, pour autant qu'il soit exploité par des habitants. Un territoire occupé uniquement par des unités militaires ou un territoire revendiqué par une nation mais vierge de toute occupation n'apporte pas de ressources.

Les ressources disponibles et leurs utilités sont listées ci-dessous :

- **Nourriture** : Ressource naturelle présente sur certains territoires. Nécessaire à la création de la plupart des unités ainsi qu'à l'entretien des unités militaires.
- **Fer** : Ressource naturelle présente sur certains territoires. Nécessaire à la création des unités militaires.
- **Or** : Ressource naturelle présente sur de rares territoires. Nécessaire à la création des unités spéciales. Les ressources d'or peuvent être converties en argent et transféré dans le trésor de faction en Couronnes.
- **Chevaux** : Ressource obtenues par l'élevage. Ils permettent d'augmenter la rentabilité d'un territoire, de créer des unités de cavalerie, ou peuvent être transformés en ressource de nourriture (3 ressources de nourriture par ressource de chevaux).
- **Ressources de luxe** : Ressource produites par les villes sur de rares territoires. Ces ressources doivent être échangées pour gagner en valeur. Ces ressources peuvent apporter des bonus sur la table de guerre ou en jeu. La liste des ressources de luxe est la suivante :
  - Royaume du Rohan : **Ambre**
  - Royaume du Gondor : **Vin**
  - Califa du Harondor : **Fourrure de lion blanc**
  - Empire Grand Serpent : **Epices**
  - Confédération du Harad Libre : **Ivoire de Mumakil**
  - Ligue des cités du Harkienn : **Bois précieux**
  - Califat de la Côte de Nacre : **Nacre et perles**
  - Variag de Khand : **Jade**
- **Couronne ( P )** : La couronne est une monnaie utilisable uniquement sur la table stratégique et qui est obtenue à chaque début tour en fonction du nombre de territoire, de la richesse de la faction et des taux d'imposition décidé par le chef de délégation (30 P par territoire). Cet argent peut être librement échangé avec d'autres ressources en lieu place du troc mais est aussi utile pour d'autres actions telles que le démarrage d'exploitation d'un territoire, ou l'amélioration technologique.

Le taux d'imposition décidé par le chef de délégation doit être compris entre 20 P et 40 P, de plus le fait de changer ce taux d'imposition pourra avoir d'importantes conséquences sur toute la faction.

## Territoires

### Type de territoire

#### Terres exploitables

Les terres exploitables sont les zones de la carte qui produisent des ressources (nourriture, fer, or, chevaux). Il s'agit de grandes plaines agricoles ou de collines riches en minéraux. Ces terres comptent de nombreux petits villages et hameaux mais en aucun cas des places fortifiées.

#### Villes

Il s'agit de petit territoire qui représentent une ville d'importance et ses alentours. Il s'agit automatiquement de villes fortifiées et défendues par une garnison. Ce sont ces territoires qui produisent les ressources de luxe.

#### Montagne, Mer, Forêt, etc.

Territoires non utilisables pour la production et qui ne rapportent rien.

### Occupation et exploitation d'un territoire

#### Exploitation

La plus part des territoires revendiqués par des nations sont d'entrée de jeu exploités. Un territoire exploité produit un certain nombre de ressources par tour.

Il est nécessaire d'investir 500 ¥ pour démarrer l'exploitation des territoires inexploités (zone abandonnée, territoire fraîchement conquis, ville fantôme, etc.)

#### Élevage

L'élevage produit des chevaux. Pour créer un élevage il faut dépenser 1 ressource de chevaux et 3 ressources de nourriture, dès la fin du tour le territoire produira 1 ressource de chevaux par tour. Il ne peut pas y avoir plus d'élevages dans une faction que le nombre de terres exploitables.

#### Chevaux de trait

Une ressource de chevaux peut être utilisé sur un territoire pour augmenter sa production de ressource de 1. Cela ne peut être utilisé qu'une seule fois par territoire.

### Menace

Si un territoire est occupé par une force armée d'une nation ennemie, la production de ressources peut s'en voir modifiée, mais pas nécessairement. La liste des actions qui peuvent être entreprise par une armée sur les territoires et leurs conséquences est détaillée dans le chapitre *Guerre*.

## Commerce

Le commerce est un des piliers centraux de la table stratégique, il permet aux nations d'échanger leurs ressources. Le commerce s'effectue sous un certain nombre de conditions et, en ces temps troublés de guerre civile, il peut s'avérer risqué. Suivant la situation géographique des nations qui souhaitent commercer les transactions se passeront de différentes manières. Ci-dessous sont détaillés les différents cas possibles.

- **Commerce direct** : Si les deux nations partagent une frontière commune et qu'il est possible de relier deux villes uniquement en passant sur leurs territoires respectifs, le commerce se passe de manière « instantanée », à savoir que les ressources échangées passent directement d'un coffre à l'autre.
- **Commerce maritime** : Si les deux nations ne partagent pas de frontières communes mais ont toutes deux un accès à la mer (même via fleuve), la transaction peut se faire via voie maritimes. Il est alors nécessaire de posséder un navire de commerce ou de négocier avec le propriétaire d'un navire de commerce. La transaction a alors lieu de manière « instantanée » et les ressources passent d'un coffre à l'autre.
- **Commerce par caravane** : Si les deux nations ne peuvent pas relier leurs villes en ne passant que sur leurs territoires ou ceux d'un allié, elles peuvent organiser une caravane commerciale. Cette caravane s'organise moyennant un coût (  $P$  ) défini par l'ORGA en fonction de la longueur voyage de cette caravane. Ces caravanes sont sujettes aux pillages et aux vols. Il est possible d'affecter des troupes à l'escorte de cette caravane. Les troupes sont alors retirées de la table durant 1 tour. Les ressources marchandées sont alors confiées à l'ORGA responsable, qui les transmettra à qui de droit au tour suivant si la caravane est bien arrivée saine et sauve.
- **Commerce par caravane via alliés** : Si les deux nations ne peuvent pas relier leurs villes en ne passant que sur leurs territoires, ils peuvent faire transiter leur marchandise par des territoires d'autres nations amies. Cette caravane s'organise moyennant un coût (  $P$  ) défini par l'ORGA en fonction de la longueur voyage de cette caravane. Ces caravanes sont malgré tout sujettes aux pillages et aux vols. Ces nations qui offrent le passage sont en droit de réclamer un impôt sur le passage. Les ressources marchandées sont alors confiées à l'ORGA responsable, qui les transmettra à qui de droit au tour suivant.

## Guerre

Depuis l'an 6 Q.A. la guerre fait rage dans le sud. Sur la table stratégique cela se traduit de plusieurs manières.

### Bataille

Une bataille est lancée lorsqu'une ou plusieurs unités de combats entrent dans une zone où se trouvent une ou plusieurs unités de combats ennemies, ou dans un territoire « ville » ennemi. Le détail de la mise en place du combat en instance est décrit dans le chapitre *Combat d'instance - Engagement d'une bataille d'instance*.

### Prisonniers de Guerre

Lorsqu'une bataille est gagnée, le vainqueur obtient un certain nombre de ressources, principalement du fer, mais également des prisonniers de guerre. Les prisonniers de guerre peuvent être libérés avec ou sans rançon, mais aussi exécutés. Les prisonniers de guerre ont un coût d'entretien de 1 nourriture pour 2 prisonniers de guerre. Les prisonniers de guerre libérés qui rentrent chez eux redeviennent des habitants.

### Pillage

La guerre se passe essentiellement sur les champs de bataille, mais ce n'est pas l'unique forme d'hostilité possible. Une force armée qui n'affronte aucune troupe peut piller les terres sur lesquelles elle se trouve. Deux formes de pillage existent et ont différentes conséquences.

- **Pillage des ressources** : Les troupes présentes sur le territoire attaquent les terres et s'emparent de deux tiers (2/3) des ressources que produit le territoire. Le tiers restant revient à la nation qui possède légitimement le territoire. Cette action constitue l'action finale de la troupe à la fin de son déplacement.
- **Terres brûlées** : Les troupes présentes sur le territoire rasant celui-ci, pillent et brûlent ce qui s'y trouve et ne s'emparent que d'un tiers (1/3) des ressources que ce territoire produit. Au tour suivant le territoire ne produit que la moitié de ce qu'il produit habituellement. Cette action peut être effectuée lors d'un déplacement (1x par déplacement)

Il n'est pas possible de cumuler les 2 actions lors d'un déplacement

### Annexion

Finalement il est possible d'annexer un territoire. Pour ce faire il suffit de poser ses troupes sur un territoire qui ne contient pas ou plus d'unités ennemies, et de revendiquer cette terre en l'annonçant au responsable de la table stratégique.

## Unités militaires terrestres

Il existe deux différentes unités de combat, l'infanterie et la cavalerie, qui peuvent être légère ou lourde. Les statistiques et coût de production de ses troupes diffèrent pour chacune d'entre elles.

### Recrutement

La création d'unité militaire terrestre est limitée par tour. Il n'est pas possible de créer plus d'unités que la somme des territoires possédés au début du tour divisé par 3 et arrondi. Par exemple, une nation qui possède 11, 12 ou 13 territoires pourra lever 4 unités par tour. L'amélioration d'unités n'est pas concernée par cette limite.

### Infanterie

#### Légère (Inf. Leg.)

Coût de production	1 fer + 1 nourriture
Entretien	1 nourriture par tour
Déplacement par tour	1 territoire (2 en marche forcée)
Puissance de combat	1
Bonus	3 unités d'Inf. Leg. ensembles = +1 de puissance de combat

#### Lourde (Inf. Lou.)

Coût de production	3 fers + 1 nourriture
Entretien	1 nourriture par tour
Déplacement par tour	1 territoire (2 en marche forcée)
Puissance de combat	2
Bonus	Combat contre Cav. Leg. = +1 de puissance de combat
Amélioration	Une unité Inf. Leg. peut évoluer en une unité Inf. Lou. en dépensant les ressources manquantes.

## Cavalerie

### Légère (Cav. Leg.)

Coût de production	1 cheval + 1 fer + 2 nourritures
Entretien	2 nourritures par tour
Déplacement par tour	2 territoire (4 en marche forcée)
Puissance de combat	2
Bonus	Ne peut pas être pris en attaque surprise ou embuscade.
Amélioration	Une unité Inf. Leg. peut évoluer en une unité Cav. Leg. en dépensant les ressources manquantes.

### Lourde (Cav. Lou.)

Coût de production	1 cheval + 3 fers + 2 nourritures
Entretien	2 nourritures par tour
Déplacement par tour	2 territoire (3 en marche forcée)
Puissance de combat	3
Bonus	Avant le début du combat, pour chaque 2 unités de Cav. Lou. 1 unité d'Inf. Leg. est détruite automatiquement.
Amélioration	Une unité Inf. Leg., Inf. Lou, ou Cav. Leg. peut évoluer en une unité Cav. Lou. en dépensant les ressources manquantes.



## Unités terrestres spéciales

### Eclaireurs

Les éclaireurs ne sont pas des unités de combat à proprement parler et sont invisibles sur la carte. Lorsqu'ils marchent avec une armée alliée, ils donnent l'initiative au combat et permettent de faire des attaques surprises ou des embuscades sur des troupes ennemies. La présence d'éclaireurs de chaque côté de la bataille annule les initiatives des deux camps.

Coût de production	1 or + 1 fer + 1 cheval
Entretien	rien
Déplacement par tour	3 territoire (5 en marche forcée)
Puissance de combat	rien
Bonus	Donne l'initiative lors d'un combat.

### Réseau d'espions

Les réseaux d'espion sont des unités statiques invisibles sur la carte. Ils donnent accès à un certain nombre d'actions pouvant perturber discrètement les actions des différentes nations sur la table stratégique. L'unité est posée sur un territoire et son influence s'étend sur tous les territoires adjacents. Chacune des actions du réseau d'espion a un coût. En cas de pillage des terres, le réseau d'espion est détruit.

Coût de production	3 or + 1000 P
--------------------	---------------

- **Contre-ordre** : Permet d'annuler un ordre de déplacement d'une troupe dans la zone d'influence du réseau d'espions.
- **Vol** : Permet de voler une ressource de luxe à la nation dans laquelle le réseau d'espion est présent.
- **Déplacement** : Permet de déplacer le réseau d'espion d'un territoire.
- **Sabotage** : Permet d'affaiblir une nation ennemie. Il peut s'agir d'un sabotage de la production de ressources, ou d'un affaiblissement des troupes.
- **Empoisonnement** : Permet de reprendre des épidémies qui perturberont grandement la nation touchée. L'épidémie peut toucher les troupes, la production de ressources ou les prisonniers de guerre.

Les coûts de ces actions seront définies par l'ORGA responsable durant le jeu, au cas par cas.

## Déplacement

### Types de terrain

#### Terrain normaux

Les terrains normaux peuvent être traversés sans contraintes.

#### Forêt dense

Les forêts denses ne sont pas praticables par les troupes de cavalerie. Elles ralentissent les troupes d'infanterie qui ne peuvent se déplacer que d'un territoire par tour et perdent leur bonus (cela compte comme une marche forcée). Les éclaireurs (lorsqu'ils sont seuls) peuvent s'y déplacer librement. Les forêts concernées sont : la Vieille forêt (Old Forest), la forêt de Lorien, la forêt de Fangorn, et la Forêt Noire (Mirkwood) ainsi que la jungle du Harad.

#### Montagne

Certaines montagnes ne peuvent pas être franchies. Ces montagnes seront marquées comme infranchissable sur la carte. Les autres montagnes n'apparaissent que de manière décorative et n'entravent pas le déplacement des troupes.

#### Les plans d'eau (mers, lacs et océans)

Les mers, lacs et océans ne peuvent être empruntés par les unités terrestres que lorsqu'elles sont embarquées sur navires de transport de troupes.

#### Les cours d'eau

Les cours d'eau ont une influence sur le déplacement des troupes. Si la troupe traverse le cours d'eau à l'endroit où se trouve un pont, aucun ralentissement ou malus n'est alors observé.

Dans le cas contraire la troupe voit son déplacement stoppé par le cours d'eau et ne pourra le franchir qu'au tour suivant. En terme de jeu c'est le temps qu'il faut à l'armée en déplacement pour construire un bac ou un pont de fortune.

Certains fleuves peuvent être remontés par les navires de transport de troupes. Dans ces cas, les navires peuvent être sujet à des attaques par des troupes sur les territoires adjacents au cours d'eau. Les navires de transport de troupes ne peuvent pas traverser une ville située sur un cours d'eau sans l'accord de la ville.

#### Désert et steppes

Certains de ces terrains peuvent amener les troupes à se perdre ou être désorienté. De manière aléatoire, les troupes s'y déplaçant peuvent arriver sur un autre territoire que celui initialement prévu.

#### Marche forcée

Chaque unité à sa vitesse de déplacement (*cf. chapitre concerné*), si une troupe se constitue de plusieurs unités de type différent celle-ci, s'adapte à l'unité la plus lente.

Chaque troupe peut à tout moment se déplacer à marche forcée sur la carte. Cependant elle perd ses bonus.

## Unités maritimes

Les unités maritimes permettent de récolter des ressources, transporter des ressources ou des troupes, et attaquer d'autres navires. Les unités maritimes ont droit à un certain nombre d'actions par tour suivant le type d'unité dont il s'agit. Seuls les nations aillant une tradition de la navigation peuvent créer des navires. Il s'agit de la Côte de Nacre et de Port-au-Havre

### Navires de pêche

Coût de production	1 or + 2 fers + 4 nourritures
Entretien	rien
Points d'action par tour	1
Actions possibles	Pêche

Le bateau de pêche est assigné à un territoire maritime et ne peut pas en bouger.

### Navires de commerce

Coût de production	4 ors + 6 fers + 8 nourritures
Entretien	1 nourriture par tour
Points d'action par tour	1
Actions possibles	Transaction maritime

Les navires de commerce ne se déplace pas sur la carte pour commercer.

### Galère

Coût de production	8 ors + 10 fers + 10 nourritures
Entretien	2 nourritures par tour
Points d'action par tour	3
Actions possibles	Se déplacer; Embarquer/débarquer des troupes; Transborder des troupes; Attaque en mer.

## Actions en mer

Chaque unité maritime dispose d'un certain nombre d'actions qui lui sont propre ainsi qu'un certain nombre de points d'action. Chaque action listée ci-dessous consomme 1 Point d'Action.

- **Pêche** : permet d'obtenir une ou plusieurs unités de nourriture par tour.
- **Transaction maritime** : permet de faire du commerce 1 fois par tour entre deux factions qui ont accès à une étendue d'eau ou un cours d'eau navigable. Voir le chapitre concernant le commerce.
- **Se déplacer** : permet de voyager d'une zone maritime à une autre
- **Embarquer/débarquer des troupes** : permet d'embarquer des troupes sur un bateau ou de débarquer des troupes d'un bateau sur un territoire. Si des unités ennemies se trouvent sur le territoire où sont débarquée les troupes, un combat a alors lieu.
- **Transborder des troupes** : permet de déplacer des troupes d'un bateau à un autre en pleine mer. Les deux bateaux qui échangent les troupes doivent être sur le même territoire ou sur un territoire adjacent.
- **Attaque en mer** : permet d'attaquer d'autres galères de guerre et crée une bataille d'instance.

## Combat d'instance

### Engagement d'une bataille d'instance

Un combat est lancé lorsqu'une ou plusieurs unités de combats entrent dans une zone où se trouvent une ou plusieurs unités de combats ennemies, ou dans un territoire « ville » ennemi. Le détail de la mise en place du combat est le suivant :

- Lorsque l'attaquant dispose dans ses troupes d'un éclaireur, l'attaquant forme une attaque surprise
- Lorsque le défenseur dispose dans ses troupes d'un éclaireur, l'attaquant est pris en embuscade
- Lorsque ni l'attaquant ni le défenseur ne disposent dans leurs troupes d'un éclaireur, ou si tous les deux disposent d'un éclaireur, c'est une bataille de front.

Le combat est ensuite joué dans la zone d'instance par les joueurs et/ou PNJ. Le nombre de joueurs et de PNJ impliqués dans la bataille dépend de la puissance de combat des troupes engagées (et du nombre de joueurs et PNJ disponibles). Le combat est régi par les mêmes règles qu'un combat normal. L'équilibrage des forces en présence est fait par les ORGA en fonction de ce qui a été joué sur la table stratégique.

Le combat est terminé lorsque tous les combattants d'un côté ou de l'autre sont vaincus ou qu'ils désertent le champ de bataille.

### Vie et mort

#### *Lors d'une bataille d'instance*

Lors de combats d'instance, les joueurs impliqués ne jouent pas leur rôle habituel, ils endossent pour la bataille le rôle d'un soldat quelconque ayant des capacités martiales de base. Si le joueur meurt durant la bataille d'instance, cela n'a aucune incidence sur son personnage principal, de même que s'il survit.

#### *Sur la table stratégique*

Sur la table stratégique, les unités peuvent mourir, c'est-à-dire qu'elles sont retirées de la table. Le nombre d'unités perdues dépend de l'issue de la bataille et est défini par les ORGA en fonction du nombre de PJ/PNJ vaincu lors de la bataille d'instance.

## Déroulement d'un tour

Un tour dure environ 3 heures et suit le schéma ci-dessous.

### 1) Planification sur la carte - 1h

Cette étape se déroule dans la tente de commandement, c'est durant cette période d'une heure que les différents joueurs en ayant le droit pourront jouer sur la carte. Toutes les actions jouées ici doivent être validés par l'ORGA responsable.

Les nations peuvent commercer entre elles et créer de nouvelles unités. Elles déplacent leurs troupes, attaquent, se défendent, pillent ou annexent les terres. Ces actions, y compris le déplacement des troupes, sont communiquées au responsable de la table stratégique qui les consignent et les valident. Le déplacement des troupes est ensuite effectué par le responsable de la table.

### 2) Mise en place par les ORGA - ½h

En cas de combats sur la carte stratégique, l'ORGA responsable informe les joueurs concernés de la tenue d'une future instance. Il prépare également ladite instance, équilibre les forces en fonction de ce qui a été joué sur la table stratégique, etc.

Les factions peuvent décider d'engager ou non le combat.

### 3) Résolution lors d'instances de combats - 1h

À ce moment-là du jeu, une ou plusieurs batailles vont avoir lieu dans la zone d'instance. Les joueurs concernés doivent se réunir lorsque l'ORGA les appellent afin de se déplacer en groupe vers cette zone.

Si l'un des camps qui doit combattre ne peut pas fournir de joueurs, les PNJ les remplaceront. Et si aucun des camps ne peut fournir de joueurs, l'ORGA résoudra automatiquement la bataille.

Pour chaque bataille le déroulement est le suivant :

#### a) Déplacement dans la zone d'instance

Ce déplacement se fait hors-jeu.

#### b) Communication aux joueurs des indications de combats

L'ORGA indiquera les informations de combat, celles-ci représentent le contexte de la bataille ainsi que les éventuelles bonus.

#### c) Combat

L'instance débute par un court déplacement en jeu dans l'aire d'instance. Une fois les forces en présences retrouvées, l'affrontement peut commencer selon les mêmes règles qu'un combat normal. À la fin de l'affrontement, l'ORGA désigne le camp vainqueur.

#### d) Retour des joueurs « en jeu »

A la fin de l'instance, les joueurs retournent dans leurs camps. Une fois qu'ils y sont arrivés, ils sont à nouveau « en jeu ».

#### 4) Résolution ORGA - 1h

L'ORGA responsable met à jour la carte stratégique en fonction du dénouement des batailles. Puis il termine le tour par la récolte et l'entretien.

##### Récolte des ressources

Le tour se termine avec la récolte des ressources par chaque groupe. Le nombre de ressources dépend du nombre de territoires possédés, du résultat des pillages, et de ce que les territoires ont à offrir.

##### Payement du coût d'entretiens des unités

Les unités de combat doivent être entretenues. S'il n'y a pas assez de nourriture pour toutes les unités, le responsable de table retire les unités en trop.

Lorsque la résolution du tour est terminée le prochain tour commence.