

GN & Micro-GN Kla'Henera :

Livret annexe Wargame

Version : 2017.1



Sommaire

1.	Généralités.....	2
2.	Compétences	3
2.1.	Procurator	3
2.1.	Miliraris	3
2.2.	Dominus	3
2.3.	Vipera	4

Ce document s'adresse à l'ensemble des joueurs, mais notamment aux joueurs dont les personnages possèdent une ou plusieurs des compétences dites "de wargame". Ce document regroupe les informations vitales et publiquement accessibles. Sachez que même si tout joueur peut tout savoir sur le fonctionnement d'une compétence, il ne peut s'en servir que si son personnage possède ladite compétence.

Bonne lecture !

1. Généralités

Les micro-GN sont rythmés et organisés autour de séquences que l'on nomme **Batailles** et **Inter-Batailles**. Ce qui lie ces deux séquences, en plus du scénario bien évidemment, est tout simplement le Wargame (jeu de stratégie militaire) :

- En IB (Inter-Batailles), les joueurs ayant les compétences Procurator*, Militaris*, Dominus* et/ou Vipera* vont décider et donner les ordres conformément à ses compétences.
- En Bataille, les joueurs vont participer à un affrontement le lieu, les factions et le nombre de respawn disponibles pour chacune d'entre elles est défini par les ordres sus-dit.

Objectif : au travers de ces deux séquences de jeu, une comptabilisation par point de victoire permet de classer les factions dans une "Course aux Bonus". Selon le fil rouge du scénario, cette course peut donner lieu à la domination de la faction sur un continent (ex : Blytha), à la restauration d'une civilisation manipulée par un juge renégat (GN : Tâchés de Sang) ou d'autres objectifs à découvrir au fur et à mesure du conflit concerné.

Matériellement des pions identifiables (faction et type) sont disposés sur une carte dont des "régions" sont clairement délimitées. Chaque faction aura donc la gestion de son groupe de pions (couleur) selon les compétences que ses joueurs auront décider d'acquérir.

Il existe 3 types de pions manipulables par les joueurs :

- **Armée** : Ces pions sont la représentation sur la carte des troupes en mouvement sur les régions terrestres. Pions mobiles qui ne peuvent se déplacer que sur terre.
- **Flotte** : Ces pions sont la représentation sur la carte des troupes en mouvement sur les régions marines. Pions mobiles qui ne peuvent se déplacer que sur des régions de Mer.
- **Bastion** : Ces pions sont la représentation sur la carte des bâtiments sur les régions terrestres. Pions Statiques qui peuvent être renforcés et permettent de recruter de nouveau soldats.

Chaque pion susmentionné possède une valeur (de 1 à 5) secrète (verso du pion) qui représente le nombre de garnisons de soldats de ce pion. Chaque garnison représente trente hommes.

N.B. : Deux pions du même type (et même faction) ne peuvent pas être dans la même Région ! On pourra avoir au maximum 1Bastion, 1 Armée et 1Flotte d'une même faction dans une région.

Remarque : Les Armées et les Flottes de factions différentes ne sont pas obligatoirement en conflit, et pourront rester un IB dans la même région, SI et SEULEMENT SI s'appliquent des raisons Roleplay scénaristiques ou circonstancielles.

Sur la carte seront aussi indiquées par des pions :

- Les cités fortifiées (= qui ont déjà un Bastion sans faction attribuée)
- Les ports (affiliés à une faction ou pas)
- *Les pions Antagonistes et/ou non affiliés (de couleur noire)*

Les compétences :

- **Procurator*** : Première compétence de Wargame, passage obligé pour participer à cet aspect des micro-GN, le Procurator* est l'intendant de sa faction pouvant récolter, échanger, raffiner les ressources de wargame prises sur la carte, il peut aussi construire des bastions, des ports, et des engins de siège.
- **Militaris***: Principal acteur du Wargame, le joueur Militaris* peut déplacer des troupes, et ainsi provoquer des batailles et des conquêtes de régions.
- **Dominus***: Personnage emblématique, le Joueur Dominus* permet de former de nouveau soldats, ou de renforcer un Bastion par sa simple présence.
- **Vipera***: Antagoniste discret du Dominus*, le joueur Vipera* peut rapporter à sa faction des informations secrètes des autres factions, ou saboter les fortifications ennemies.

2. Compétences

2.1. Procurator

Le Joueur Procurator* peut une fois par IB (1/IB) donner un et un seul des autres suivants :

- **Récupération** : Le joueur récupère une ressource sur la carte et la dépose tout de suite dans le *trésor* (ce dernier ne quitte pas la tente du wargame) **+1Bois/Minerai/Nourriture/Fer**
- **Commerce** : Le joueur peut échanger des ressources que sa faction possède contre d'autres ressources dont il manque. **-2ressources au choix = +1ressource au choix** (sauf Fer).
Remarque : Le commerce n'est accessible qu'aux factions qui contrôlent un Port ou un Bastion.
- **Raffinage** : Le joueur peut raffiner du minerai pour produire du Fer **-2Minerai = +1Fer**
- **Construction** : Le joueur peut construire un Bastion, un Port, ou des Engins de sièges dans une région que contrôle déjà sa faction
 - **-2Pierre -2Bois = +1Bastion**
 - **-2Bois -1Fer = +1Port** (N.B. : il faut que la région soit partiellement maritime pour que cette construction soit possible)
 - **-1bois -1Fer = +1Engin de siège** (N.B. : un engin de siège est une amélioration de Bastion ; Il faut donc que la région contrôlée soit déjà munie d'un Bastion pour construire un engin de siège)

2.1. Miliraris

Le Joueur Militarist* peut une fois par IB (1/IB) donner un et un seul des autres suivants :

- **Déplacement/Attaque** : Le joueur déplace un pion Armée ou Flotte d'une Région vers une autre région *voisine* en suivant les limites logiques de déplacement (certaines frontières seront infranchissables ; les pions Armée ne se déplacent pas en mer, et les pions Flotte ne rentrent pas sur terre).
Dans le cas d'un déplacement vers une région occupée par une faction ennemie, cela constitue une *attaque* qui sera résolu par la phase de Bataille ou dans le cas de multiples batailles simultanées résolues par un subterfuge mêlant hasard et influences des factions sur la bataille (par exemple un affrontement de dés).
Remarques :
 - Seule la faction gagnante de la bataille laisse son (ses) pion(s) dans la région où a lieu la bataille.
 - Dans le cas d'une défense gagnante les éventuels attaquants survivants se replient sur leur région d'origine.
 - Dans le cas d'une attaque gagnante les éventuels défenseurs survivants se replient sur une région voisine contrôlée par leur faction.
- **Redéploiement** : Le joueur peut séparer et/ou rassembler des garnisons de plusieurs pions ou vers plusieurs pions dans la limite des conditions de déplacement et de stationnement de ses dites garnisons. À savoir :
 - Il ne peut y avoir qu'un seul pion de même type et même faction sur une Région.
 - Chaque pion contient de 1 à 5 garnison(s)
 - Un pion Flotte ne peut être que dans une région maritime et/ou côtière (limite claire de l'eau sur la carte)
 - Un pion Armée ne peut être que dans une région terrestre et/ou côtière (limite claire de la terre sur la carte)
 - Le fait de scinder ou fusionner des pions Armée ou Flotte est considéré comme un Déplacement pour les garnisons qui changent de Région.

2.2. Dominus

Le Joueur Dominus* peut une fois par IB (1/IB) donner un et un seul des autres suivants :

- **Renforcement** : Le joueur va marquer une région de son soutien personnel, cette région est considérée comme occupée par la faction, comptera comme possédant 1 garnison supplémentaire dans une éventuelle bataille et empêche toute manœuvre de *désinformation* éventuelle.
- **Recrutement** : Le joueur peut former de nouvelles troupes dans un Bastion que contrôle déjà sa faction -2Fer -1Bois = +1Garnison (cette garnison doit être rajouté au pion Bastion)

2.3. Vipera

Le Joueur Vipera* peut une fois par IB (1/IB) donner un et un seul des autres suivants :

- **Sabotage** : Le joueur va marquer une région la sabotant personnellement, la région ennemie comptera comme possédant 1 garnison en moins dans une éventuelle bataille et empêche toute manœuvre de *ralliement* éventuel.
- **Espionnage** : Le joueur peut tout simplement retourner le ou les pions d'une faction ennemie afin de voir le nombre de garnisons présentes dans une région.

