

KIRI NO MONOGATARI
霧の物語
CONTES DE LA BRUME

RÈGLES
LIVRET COMPLÉMENTAIRE

Le Jeu de Gestion

Le jeu de gestion (ou JDG) permet aux joueurs d'interagir sur l'ensemble de l'Enclave de manière globale. Il couvre les aspects principaux de la vie des différents peuples à savoir la gestion de leurs ressources et la défense de leur territoire.

Ces règles doivent être connues de chaque participant du JDG. Des fiches de rappel seront affichées sur place et consultables à tout moment.

Remarque : beaucoup de cartes servent à matérialiser des éléments du JDG. Elles ne sont pas volables car elles représentent la richesse et les possessions d'un peuple. En revanche, elles sont vendables/échangeables : cela correspond à des accords et des échanges commerciaux.

ACCÈS AU JEU DE GESTION

L'accueil et le déroulement du JDG est à la charge du Maître de jeu. Ce dernier est un organisateur et n'est absolument pas considéré comme un PNJ. Son rôle est d'appliquer les règles du JDG et enregistrer les actions des joueurs. Il a tout pouvoir sur le jeu et peut sanctionner les erreurs.

En cas de doute, il peut répondre aux questions ou sur certains points de règles mais n'oubliez pas : **chaque joueur du JDG doit en connaître les règles, le Maître de jeu n'est pas là pour les expliquer encore et encore. En cas de désaccord, le Maître de jeu a toujours le dernier mot.**

L'accès à la salle du JDG est libre à tous, mais seuls les personnages autorisés pourront interagir avec le jeu. Une ligne autour de la table de jeu délimite la zone d'interaction. Aucun joueur non-autorisé ne peut se tenir autour de la table et doit rester de l'autre côté de la ligne.

Le Maître de jeu se réserve le droit d'exclure toute personne qui troublerait le bon déroulement du JDG en interférant avec les joueurs.

À l'ouverture de la salle, chaque participant reçoit un numéro qui détermine son ordre dans le tour de jeu. Il doit également présenter son autorisation d'accès au JDG.

Cette autorisation est symbolisée par une carte remise à chaque faction. Cette carte est non-nominative et donc, c'est aux joueurs de se mettre d'accord pour déterminer qui prendra les décisions une fois dans la salle.

Un joueur qui ne présente pas sa carte au maître de jeu ne pourra pas effectuer d'actions.

Les cartes d'autorisation sont purement symboliques et en aucun cas un objet de jeu. Il est donc interdit de les voler à un autre joueur pour l'empêcher d'accéder au JDG.

Remarque : il existe des cartes d'actions spécifiques à certains personnages qui ne nécessitent pas d'avoir une autorisation pour être jouées. Ils peuvent la remettre directement au Maître de jeu qui appliquera leurs effets immédiatement. Ces cartes ne sont pas volables.

Une fois entrés, les participants doivent attendre

derrière la ligne avant que le Maître de jeu ne les invite à prendre place autour de la table.

Chaque session du JDG dure une heure. Les horaires seront affichés et des appels seront lancés au début de chaque session. Veillez à bien être ponctuels : les horaires seront strictement respectés et il n'y aura pas de temps additionnel pour les retardataires.

PRÉSENTATION DE LA TABLE DE JEU

Le plateau du JDG représente la carte de l'Enclave découpée en hexagones. La dimension des hexagones est purement tactique et ne reflète pas la réalité géographique. Ainsi, un champ sur le JDG ne fait pas plusieurs centaines de kilomètres carrés dans la réalité, tout comme une armée ne se déplace pas de deux mille kilomètres en une heure.

Les hexagones d'un territoire sont tous considérés comme étant sous le contrôle du peuple concerné, même si ces derniers sont vides. Un peuple peut revendiquer le contrôle d'un hexagone qui ne lui appartient pas (*cf* Revendiquer un territoire).

Certains éléments sont déjà présents sur le plateau de jeu en fonction des richesses naturelles des nations (carrière, mines, forêts etc...).

Le réseau d'approvisionnement en eau potable est symbolisé par des lignes bleues qui parcourent l'Enclave depuis la source d'Izumi. Des panes sur ce réseau peuvent entraîner de graves pénuries pour les peuples concernés.

Des jetons Exploration comportant un point d'interrogation sont disséminés à travers l'Enclave. Ils correspondent à des événements divers et variés comme le sauvetage de civils, la découverte de ressources cachées mais aussi des embuscades tendues par les troupes ennemies. Si certains événements sont facultatifs, d'autres ont un effet obligatoire.

Chaque représentant de peuple se voit remettre six jetons d'action (ou tokens) pour la session à venir. Ces jetons permettent d'interagir avec le JDG. Chaque action doit être réalisée avec ces tokens ou grâce aux cartes spéciales.

À la fin de la session, les tokens restants sont perdus et ne pourront être utilisés pour la session suivante aussi, il ne sert à rien de les économiser. Ils ne sont pas échangeables ni transférables d'un peuple à l'autre.

Chaque joueur se positionne devant son espace de jeu autour de la table, qui comprend les jauges de ressources de son pays : eau potable et nourriture. Ces jauges vont de zéro à cent et, bien entendu, devront être maintenues au-delà d'un certain seuil critique. **Des pénuries dans ces jauges entraîneront des conséquences sur l'ensemble du peuple concerné.**

Jauge au-dessus de 50 : pas d'effet
Jauge entre 25 et 50 :
1 token d'action en moins
Jauge entre 0 et 25 :
2 tokens d'action en moins

Ces malus sont cumulables entre la jauge d'eau potable et la jauge de nourriture. Un peuple dont les deux jauges sont inférieures à 25 ne disposera donc que de 2 tokens d'action pour le JDG.

Les joueurs disposent également de cartes Richesse avec plusieurs valeurs (5, 10, 20, 50, 100). Ces cartes permettent d'acheter des ressources aux autres peuples, de créer des éléments sur le plateau du JDG, de conclure des accords commerciaux, etc... Elles représentent la richesse globale d'un pays et donc, **ne sont pas considérés comme des objets de jeu volables.**

Certaines ressources récoltées sur le JDG se présentent elles aussi sous la forme de cartes (bois, minéral...). Ces ressources sont destinées à la création d'éléments et ne peuvent en aucun cas être utilisées pour l'Artisanat en dehors du JDG. Ces cartes ne sont pas volables.

Des cartes Tactiques sont disponibles pour les joueurs munis de la compétence TACTIQUE MILITAIRE. Ces cartes sont très puissantes et peuvent renverser le cours d'une bataille en offrant un effet de surprise.

DÉROULEMENT D'UNE SESSION DE JEU

Ajustement de la jauge nourriture : **les jauges de chaque peuple baissent automatiquement de 5 points entre chaque session du JDG.**

Ouverture de la salle et entrée des joueurs : chaque participant doit présenter sa carte d'accès au JDG. En échange, le Maître de jeu leur remet un numéro qui déterminera l'ordre

des tours d'action. Les joueurs se positionnent autour de la table **sans franchir la ligne blanche** et attendent que le Maître de jeu annonce le début de la session.

Une session du JDG se déroule en deux temps : la planification et la résolution d'actions. Durant les trente premières minutes de la session, les joueurs sont libres de discuter entre eux, planifier des stratégies, valider des accords militaires ou commerciaux, poser des questions au Maître de jeu, etc. **Pendant cette phase, aucun joueur n'est autorisé à jouer une action à l'aide de token.**

Lorsque la phase de planification est terminée, on passe à la phase de résolution d'actions. Cette dernière se divise en trois passes. À chaque passe, le Maître de jeu appelle les joueurs un par un en commençant par le numéro un, puis le deux, etc. Puis il recommence par le premier et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'opportunité de jouer trois fois.

Aucun joueur ne peut effectuer d'action tant que son numéro n'a pas été appelé par le Maître de jeu, sauf en cas de coalition (cf Combat - coalition et attaques groupées).

Fin du tour des joueurs

Actions du maître de jeu et résolution

Fin de session, fermeture de la salle

ACTIONS DE JEU

Les joueurs effectuent leurs actions chacun leur tour. L'ordre n'est pas prédéfini selon leur place autour de la table mais en

fonction du numéro qui leur a été attribué à leur arrivée.

Toute action entamée est immédiatement résolue avant de passer à la suivante. On peut jouer tout ou partie de ses actions à son tour. Il est interdit de jouer une action si le Maître de jeu n'a pas donné son accord. Tout token ou carte utilisé en dehors de son tour sera considéré comme nul et perdu.

Vous devez jouer vos actions le plus rapidement possible quand votre numéro est appelé ou passer votre tour. Il est possible de passer un tour d'action volontairement en attendant de voir comment les choses évoluent, **cela vous coûtera toutefois un token.**

De la même manière, les joueurs ne peuvent toucher ou déplacer des éléments du plateau qu'avec l'accord du Maître de jeu, et uniquement pendant leur tour.

S'ils se mettent d'accord, plusieurs joueurs peuvent jouer leur tour simultanément (cf Attaques coordonnées). Il leur suffit de se signaler tous ensemble lorsque l'un d'entre eux est appelé, d'expliquer au Maître de jeu leur action commune et procéder à sa résolution.

Trois actions différentes peuvent être effectuées grâce aux tokens. Elles peuvent être répétées autant de fois que voulu par session de jeu et ne concernent qu'un seul hexagone. Ces actions sont CRÉATION, DÉPLACEMENT et COLLECTE. Elles peuvent être utilisées pour la gestion de ressource ainsi que la gestion militaire.

Il existe également certaines actions spéciales liées à des unités ou à un pouvoir de peuple. Leur coût en tokens est variable et

indiqué dans la description du pouvoir.

GESTION DE RESSOURCES

Action CRÉATION (2 tokens)

L'action CRÉATION permet d'implanter sur un hexagone l'un des éléments suivants : Champ, Forêt, Bâtiment Agricole et Travailleur (Agriculteur, Éleveur et Bûcheron). Un hexagone ne peut contenir que six éléments (différents ou non, sauf cas spécial).

On ne peut créer un élément que sur un hexagone que l'on contrôle ou que l'on a revendiqué. Chaque élément ou unité créé nécessite une recette.

Remarque : les recettes seront fournies sur place.

Les Champs produisent des céréales converties en nourriture dans la jauge correspondante. Un Champ est prêt à être collecté la session suivant sa création.

Exemple :

Wu créé un Champ pour 2 tokens d'actions. Il ne peut pas collecter immédiatement la nourriture et devra attendre le tour suivant.

Les Forêts produisent du bois récoltées sous la forme de cartes ressources. Une nouvelle Forêt ne poussera qu'à la fin de la sixième session du JDG.

Les Bâtiments Agricoles permettent de créer des Travailleurs sur leur hexagone ou les hexagones adjacents.

Les Travailleurs permettent d'améliorer le rendement d'un hexagone selon leur spécialité et apportent un bonus moindre aux autres ressources (cf Collecte) :

- l'Agriculteur augmente la collecte de tous les Champs d'un hexagone de 2 points. Il donne également un bonus de 5 points pour les Forêts et augmente la natalité des Troupeaux de 5% sur le même hexagone ;

- l'Éleveur augmente la natalité des Troupeaux de 10%. Il donne également un bonus de 1 point pour les Champs, et 5 point pour Forêts du même hexagone ;

- le Bûcheron augmente la collecte des Forêts de son hexagone de 10 points. Il donne également un bonus de 1 point pour les Champs et augmente la natalité des Troupeaux de 5% sur le même hexagone.

Il ne peut y avoir qu'un seul Travailleur de chaque type sur un hexagone. Un hexagone comprenant un travailleur de chaque type produira le maximum de ressources lors de la collecte.

Les Travailleurs sont considérés comme des unités de ressources et ne comptent ni dans le nombre d'éléments sur un hexagone, ni dans le total maximum des unités armées sur un hexagone (cf Limitation des unités armées). En cas de combat, les Travailleurs valent 1 point quel que soit leur nombre sur l'hexagone.

Action MOUVEMENT (1 token)

L'action MOUVEMENT permet pour 1 token de déplacer tous les Travailleurs et/ou les Troupeaux d'un hexagone vers l'un des six hexagones adjacents. On peut déplacer séparément les

Travailleurs vers des hexagones différents ou tous vers la même destination tant que l'on respecte la règle d'un seul Travailleur de chaque type sur un hexagone.

On peut choisir de déplacer tout ou partie de ses Troupeaux d'un hexagone à l'autre. Le nombre maximum de Troupeaux par hexagone est de 10. Les Troupeaux peuvent se déplacer sur n'importe quel hexagone mais doivent impérativement terminer leur mouvement sur un hexagone comprenant au moins un emplacement libre. Un hexagone complet ne peut accueillir de Troupeaux.

Exemple :

Un hexagone avec une Forêt, trois Champs, un Bâtiment Agricole et une Caserne ne peut pas accueillir de Troupeaux.

Action COLLECTE (2 tokens)

L'action COLLECTE permet de récupérer toutes les ressources (ou une partie) produites sur un hexagone que l'on contrôle. Il revient au joueur de choisir quels Champs/Forêts/Troupeaux il souhaite collecter sur l'hexagone en question.

Rappel : un Champ n'est prêt à être récolté que la session suivant sa création.

Chaque Champ collecté augmente la jauge de nourriture de 2 (avec un bonus variable si l'hexagone comporte un ou plusieurs Travailleurs). Une fois le Champ collecté, la tuile Champ est retournée face « Récolté ». Le Champ sera à nouveau prêt à être collecté à la fin de la cinquième session du JDG.

Chaque Troupeau collecté augmente la jauge de nourriture de 5. Les Troupeaux se reproduisent à la fin de la cinquième session du JDG et augmentent de 60% (dans la limite du nombre de têtes de Troupeau par hexagone et en fonction des Travailleurs présents).

On ne peut collecter le bétail que sur un hexagone comprenant un Bâtiment Agricole.

Chaque Forêt collectée octroie 30 unités de bois sous la forme de cartes de ressources. Ce bois permet la construction d'éléments, peut être vendu ou échangé avec d'autres peuples mais en aucun cas ne peut être volé. Une fois collectée, la tuile Forêt est retournée face « Récolté ».

Pour produire à nouveau, il faut attendre la seconde pousse à la fin de la cinquième session du JDG.

Chaque Mine collectée octroie 15 unités de minerai sous la forme de cartes de ressources. Ce minerai permet la construction d'éléments, peut être vendu ou échangé avec d'autres peuples mais en aucun cas ne peut être volé.

On ne peut collecter une mine qu'une fois par session de JDG.

Chaque Carrière collectée octroie 15 unités de pierre sous la forme de cartes de ressources. Ces pierres permettent la construction d'éléments, peuvent être vendus ou échangés avec d'autres peuples mais en aucun cas ne peuvent être volés.

On ne peut collecter une carrière qu'une fois par session de JDG.

À la fin de la cinquième session du JDG, les Champs

et Forêts qui ont été collectés peuvent repousser. Les joueurs doivent dépenser 1 token d'action pour chaque hexagone où ils souhaitent voir repousser les ressources.

GESTION

MILITAIRE

Action CRÉATION (2 tokens)

L'action CRÉATION permet d'implanter sur un hexagone l'un des éléments suivants : Caserne, Écurie, Infanterie, Cavalerie, Héros, Bâtiment du Génie, Catapulte, Bélier, Canon, Palissade, Mur de pierre, Château.

Rappel : un hexagone ne peut contenir que six éléments au total. Les créations agricoles comptent dans cette limite. Il ne faut pas confondre éléments (Bâtiments, Champs, Forêts...) et unités (Infanterie, Cavalerie...).

On ne peut créer un élément que sur un hexagone que l'on contrôle ou que l'on a revendiqué. Chaque élément ou unité créé nécessite une recette.

Limitation des unités armées : un hexagone ne peut accueillir plus de dix unités armées (Infanterie et Cavalerie) d'un même peuple. Les Héros, les armes de siège et les Travailleurs ne sont pas compris dans ce total.

Une Caserne permet de créer des unités d'Infanterie. Les unités d'Infanterie créées sortent obligatoirement sur l'hexagone où se trouve la Caserne ou sur l'un des hexagones adjacents.

Remarque : une partie de la richesse dépensée pour créer une Écurie est allouée au peuple du Cheval.

Une Écurie permet de créer des unités de Cavalerie. Les unités de Cavalerie sortent obligatoirement sur l'hexagone où se trouve l'Écurie ou sur l'un des hexagones adjacents.

Pour créer une unité de Cavalerie, il faut d'abord créer une unité d'Infanterie puis la transformer en Cavalerie sur un hexagone où se trouve une Écurie.

Les unités de Cavalerie ont la possibilité de lancer un mouvement de poursuite après la bataille (cf Combat).

Un Héros est une unité spéciale que les actions ont élevée au rang de héros du peuple. Chaque peuple peut choisir un Héros qui apportera un bonus spécial aux unités qu'il accompagne selon son profil.

Un Héros apparaît sur un hexagone comprenant au moins une unité alliée. Il ne compte pas dans la limite d'unités armées maximum.

Les Héros apportent un bonus de 2 points à la force totale des unités alliées en plus de leur capacité spéciale.

Un peuple ne peut avoir qu'un seul Héros.

Le Bâtiment du Génie permet la création d'armes de siège. Chaque arme de siège apporte un bonus différent en combat et doit obligatoirement être accompagnée d'au moins une unité alliée (Infanterie ou Cavalerie).

Les Catapultes éliminent automatiquement une unité

ennemie avant la résolution d'un combat.

Les Béliers abaissent la défense des fortifications de deux points sur l'hexagone qu'ils attaquent.

Les canons éliminent automatiquement une unité ennemie avant la résolution d'un combat ou abaissent la défense des fortifications de deux points sur l'hexagone où ils attaquent.

Les Trébuchets donnent un bonus de puissance à leur hexagone (deux points).

Les Scorpions annulent la capacité spéciale d'une machine de siège adverse. Leur utilisation nécessite toutefois la dépense d'un token d'action.

Les Palissades, Murs de pierre et Châteaux sont des constructions octroyant un bonus défensif aux unités présentes sur leur hexagone. Leurs bonus de défense sont cumulables. Ce sont des constructions fixes. On ne peut construire qu'une seule défense de chaque type sur un hexagone.

Une Palissade offre un bonus défensif de 1 point.

Un Mur de pierres offre un bonus défensif de 3 points.

Un Château offre un bonus défensif de 10 points.

Action MOUVEMENT/COMBAT
(1 token)

L'action MOUVEMENT permet pour 1 token de déplacer tout ou partie des unités présentes sur un hexagone. Chaque unité se déplace selon son type :

- une unité d'Infanterie se déplace de 1 hexagone ;
- une unité de Cavalerie se déplace de 1 à 2 hexagones ;

- un Héros se déplace de 1 hexagone et doit toujours être accompagné d'au moins 1 unité pour se déplacer. Les Héros ne comptent pas dans la limite d'unités armées par hexagone.

Si un Héros se retrouve seul, sans unité alliée sur un hexagone comprenant des unités ennemies, il est automatiquement éliminé.

- les armes de siège se déplacent de 1 hexagone et doivent toujours être accompagnées d'au moins une unité alliée. Un hexagone ne peut pas contenir plus de 2 armes de siège par peuple.

Si une arme de siège se retrouve seule, sans unité alliée sur un hexagone comprenant des unités ennemies, elle est automatiquement détruite.

Lorsque des unités se déplacent, elles peuvent se diviser en cours de mouvement. On ne peut pas « récupérer » des unités en cours de route.

Lorsque des unités entrent dans un hexagone occupé par des unités d'un autre peuple, le joueur actif peut décider d'attaquer ou non. Le joueur « défenseur » quant à lui a également le choix d'attaquer si le joueur actif ne le fait pas. Si aucun joueur n'attaque, les unités cohabitent sur le même hexagone.

Si le joueur défenseur est absent autour de la table, le joueur actif a tout de même le choix d'attaquer ou de ne rien faire.

Action gratuite COMBAT

À l'issue d'un mouvement amenant deux unités armées de peuples différents à se retrouver sur un même hexagone et si l'un des deux joueurs décide d'attaquer, un combat s'engage

alors. Entamer un combat ne coûte pas de token. Un tour de combat se déroule de la façon suivante :

1\ Armes de siège : s'ils disposent d'armes de sièges dans leur armée, les joueurs les activent en commençant par le défenseur puis l'attaquant.

2\ Cartes tactiques : les joueurs disposant de Cartes tactiques peuvent en jouer une face cachée (en commençant par l'attaquant). Ils révèlent alors leur carte et en appliquent immédiatement les effets. Certaines cartes Tactiques disposent d'un effet conditionnel (exemple : « en cas de victoire », « si votre armée comporte une unité de Cavalerie », etc.). L'effet est annulé si la condition n'est pas remplie.

En cas de conflit au moment de la résolution, on résout toujours les effets de l'attaquant avant ceux du défenseur.

3\ Chaque joueur additionne la puissance totale de son armée sur l'hexagone. Chaque unité vaut 1 point auquel il faut ajouter les bonus apportés par le Héros, les Travailleurs présents, les Cartes Tactiques et les Constructions défensives pour le joueur défenseur.

On effectue ensuite le calcul suivant : (puissance de la plus grande armée) - (puissance de la plus petite armée). Le joueur avec la plus forte armée gagne le combat. Le joueur vaincu perd autant d'unités que la différence entre les deux puissances d'armée. S'il s'agit du défenseur, il doit faire fuir ses unités vers un des trois hexagones en arrière, à l'opposé de l'origine de l'attaque. L'hexagone

EXEMPLE DÉTAILLÉ D'UN COMBAT :

Wu décide de déplacer ses unités. Il a 5 unités de Cavalerie, 4 unités d'Infanterie, une Catapulte et un Trébuchet. Il dépense son token et décide d'attaquer les troupes de Zhu sur l'hexagone adjacent.

La destination de Wu est occupée par les troupes de Zhu composées d'une Catapulte, de 3 unités de Cavalerie et de 2 unités d'Infanterie.

En tant que défenseur, Zhu active sa Catapulte pour éliminer une unité de l'attaquant. Wu choisit de retirer 1 Infanterie de son armée.

Wu active à son tour sa Catapulte pour éliminer une unité adverse. Zhu choisit d'éliminer une de ses unités d'Infanterie.

Wu dispose de Cartes Tactiques. Il en joue une face cachée devant lui. Zhu fait de même. Les deux cartes sont révélées simultanément.

Wu joue la carte spéciale « Tambours de guerre » qui lui donne un bonus de puissance supplémentaire de 1 et oblige son adversaire à faire fuir 2 unités vers un des 3 hexagones adjacents derrière sa position. Zhu fait fuir sa dernière unité d'Infanterie et 1 unité de Cavalerie.

Zhu joue la carte « Renforts » qui lui donne un bonus de puissance supplémentaire de 1 et l'autorise à déplacer une unité adjacente vers la zone de bataille. Il choisit de faire revenir son unité d'Infanterie.

La résolution commence. Wu a une force armée totale de 9 (5 Cavalerie + 3 Infanterie + 1 de puissance bonus). Zhu a une force armée totale de 6 (2 Cavalerie + 1 Infanterie + 2 de puissance du Trébuchet + 1 de puissance bonus). Wu remporte la bataille !

Zhu perd 3 (9-6) unités de son choix. Il élimine 1 Infanterie et 2 Cavaliers. Wu perd la moitié des pertes de Zhu arrondi à l'inférieur soit 1 (3/2) unité. Il élimine une de ses Infanteries.

Zhu n'ayant pas d'unité ayant survécu au combat, il n'a personne à faire fuir vers un hexagone adjacent. Les troupes de Wu entrent alors dans la case laissée vacante. Il peut choisir d'effectuer une action de pillage (cf Action spéciale de pillage).

où les unités fuient doit être libre de toute unité adverse (les Armes de siège ne comptent pas).

S'il n'y a aucun hexagone disponible (encerclé par des unités ennemies), alors toutes les unités ayant survécu au combat sont éliminées.

S'il s'agit de l'attaquant, il laisse ses unités survivantes sur

son hexagone de départ et le défenseur conserve sa position.

Le joueur victorieux ne perd que l'équivalent de la moitié des unités perdues par le perdant, arrondi à l'inférieur (minimum une perte). Si c'est l'attaquant, son armée entre sur l'hexagone abandonné par le défenseur.

Exemple :

Wu attaque Zhu avec 10 unités ; ce dernier n'en a que 4. Après calcul, Zhu subit 10-4, soit 6 pertes. Son armée est rasée. Wu subit la moitié des pertes de Zhu, soit 4/2, soit 2 unités.

En cas d'égalité, chaque camp perd une unité. L'attaquant reste sur l'hexagone d'où il venait et le défenseur conserve sa position.

Un joueur qui subit des pertes choisit quelles unités il élimine.

Les unités de Cavalerie ont la possibilité d'engager un mouvement de poursuite en effet de post-bataille. Le joueur victorieux peut envoyer autant d'unités de Cavalerie qu'il souhaite sur l'hexagone où le joueur vaincu a fait fuir ses unités, et engager une nouvelle attaque. **Ce mouvement est gratuit, mais il est limité à une utilisation par tour de joueur (on ne peut pas poursuivre indéfiniment les fuyards).**

Coalition et attaque groupée

Il peut arriver que plusieurs joueurs de différents peuples souhaitent unir leurs forces contre une menace commune. Si des joueurs souhaitent coordonner une attaque sur un même hexagone à l'aide de leurs forces, la procédure est la suivante.

Le joueur actif annonce son action d'attaque et désigne les membres de la coalition autour de la table. On ne peut pas nommer un peuple qui n'est pas présent autour de la table. Les troupes des membres de la coalition doivent toutes être en mesure d'attaquer l'hexagone ciblé (à portée de mouvement ou disposant d'une carte spéciale).

Les membres de la coalition doivent annoncer clairement quelles troupes ils comptent envoyer et les avancer sur le bord de l'hexagone ciblé. On ne peut pas revenir en arrière sur le nombre de troupes que l'on déploie.

Une fois la coalition formée et la cible désignée, chaque attaquant prend un token (pour payer le mouvement) et le place secrètement dans sa main... Ou non.

Les joueurs tendent leur main fermée devant eux et révèlent tous en même temps s'ils dépensent leur token et participent à l'attaque.

Si un joueur révèle une main vide, il aura trahi ses alliés et ne pourra envoyer aucune troupe dans le combat. Peu importe le nombre de joueurs qui ont trahi la coalition, le ou les joueurs restants sont obligés d'engager la bataille. Ils ne peuvent plus revenir sur leur décision même s'ils se retrouvent en infériorité numérique (et donc au-devant d'une défaite certaine).

Les joueurs qui ont fui la coalition ne peuvent être pris pour cible en cas de pertes.

Le déroulement du combat reste le même qu'en combat un contre un, à l'exception des pertes. Dès qu'il y'a des pertes d'unités, les joueurs de la coalition ont quelques secondes pour se mettre d'accord sur la répartition.

Un joueur peut tout à fait choisir de subir toutes les pertes d'une bataille sur ses propres unités, laissant ainsi les troupes de ses camarades intactes.

En cas de désaccord, le Maître de jeu est libre d'attribuer les pertes de manière totalement aléatoires entre les participants.

Coalition et défense groupée

En cas d'attaque sur un hexagone comprenant des unités de plusieurs peuples, la défense groupée fonctionne de manière similaire. L'attaquant désigne le peuple ciblé. Les autres peuples présents annoncent chacun leur tour (dans l'ordre de leur numéro) s'ils souhaitent participer à la bataille pour défendre ou non.

Cette décision ne coûte pas de token d'action. Une fois la coalition formée, le combat se résout normalement. Le ou les peuples qui ont choisi de ne pas prendre part au conflit reste sur le même hexagone et ne subissent aucune perte.

Action MOUVEMENT/SIÈGE

Les Châteaux sont des places fortes offrant un bonus conséquent aux unités stationnées sur l'hexagone protégé. Il est très difficile d'en déloger ses unités en attaque frontale, mais le siège permet de minimiser les pertes en gagnant à l'usure.

Pour assiéger un Château, il faut occuper trois des six hexagones adjacents, avec un minimum de 3 unités par hexagone et un total d'au moins 10 unités (d'un ou plusieurs joueurs en cas de coalition). L'action de siège coûte 3 tokens d'action par joueur assaillant. Le siège doit être maintenu jusqu'à la fin de la session de JDG en cours.

Le château dispose d'une réserve de nourriture (20, 30 ou 40 points selon la taille et l'importance de la forteresse). À la fin du siège, les assaillants doivent amener cette réserve à zéro en dépensant leur propre nourriture. Ils répartissent cette dépense entre eux comme ils l'entendent. Lorsque la jauge du château atteint 0, le siège est

terminé et les assaillants ont remporté la victoire.

Les troupes ennemies présentes dans le château sont automatiquement éliminées et les attaquants peuvent investir la place.

Tant que la jauge n'est pas amenée à 0, le siège continue et les unités assaillantes auront la possibilité en fin de session suivante de continuer à amenuiser les ressources de la forteresse. Si toutefois la condition de 3 hexagones occupés minimum venait à ne plus être remplie, le siège serait brisé et la réserve de nourriture du château réinitialisée à son maximum.

Action EXPLORATION (gratuite) :

Si une unité entre dans un hexagone comportant un jeton Exploration (marqué par un point d'interrogation), le joueur actif choisit s'il le révèle ou non. S'il le révèle, le Maître de jeu lui décrit alors l'événement qui se produit. La plupart des événements obligeront les joueurs à faire un choix. Sauf mention contraire (comme par exemple le cas d'une embuscade), un joueur est libre d'ignorer un événement après en avoir pris connaissance parce qu'il ne souhaite pas ou ne peut pas remplir ses conditions.

Action COLLECTE/PILLAGE (1 token) :

L'action COLLECTE/PILLAGE consiste à piller les restes d'une armée vaincue. Immédiatement après un combat, le joueur victorieux peut dépenser 1 token pour piller l'armée du vaincu (c'est un effet post-bataille réservé au vainqueur).

Le joueur qui pille pioche dans le paquet pillage un nombre

de cartes égal aux pertes qu'il a infligé à l'armée ennemie. Il récupère les ressources indiquées par les cartes puis les remet dans le paquet qui est alors mélangé de nouveau.

En cas de pillage collectif à l'issue d'un combat de coalition, les vainqueurs qui souhaitent piller doivent se mettre d'accord sur le nombre de cartes qu'ils piocheront chacun. En cas de désaccord, le Maître de jeu distribuera les cartes aléatoirement entre les participants.

Action spéciale : ÉCLAIREUR (1 token + recette) :

Au prix d'une action, un joueur peut effectuer une action ÉCLAIREUR. Cette action doit être résolue immédiatement et permet d'obtenir l'un des bénéfices suivants :

- révéler une unité spéciale ennemie de nature inconnue au sein d'une armée et ainsi prendre connaissance de ses capacités spéciales.

- révéler un jeton Exploration sur la carte et prendre ainsi connaissance de la nature de l'événement (limité aux frontières de son propre territoire).

- surveiller ses frontières pour savoir si des troupes ennemies seront déployées avant la prochaine session (limité aux frontières de son propre territoire).

Un joueur ayant effectué une action Éclairer est tout à fait libre de ne pas divulguer les informations qu'il reçoit du Maître de jeu.

Action spéciale : CARTES TACTIQUES (1 token) :

Un joueur disposant de la compétence TACTIQUE MILITAIRE peut au prix d'1 token choisir une Carte Tactique parmi les cinq cartes face visible disponibles.

Lorsqu'un joueur fait l'acquisition d'une Carte Tactique, on la remplace immédiatement par une autre carte du paquet. Lorsque le paquet tactique est vide, on remélange la défausse pour former un nouveau paquet. Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 Cartes Tactiques en main en même temps. Si un joueur achète une nouvelle carte alors qu'il en possède déjà 3, il doit obligatoirement en défausser 1 avant.

Action spéciale : CONSEIL DE GUERRE :

Les membres du Conseil de Guerre participent au JDG mais ne disposent pas de token. À la place, le Conseil de Guerre reçoit en début de jeu un deck de cartes spéciales aux effets très puissants, qui lui permettent d'interagir avec le JDG par le biais de leurs Forces Armées.

Le Conseil de Guerre est libre d'intervenir à tout moment pendant le JDG pour jouer une carte spéciale. Toutefois, chaque carte jouée les oblige à en défausser une autre de leur choix. Toutes les cartes jouées/défaussées ne reviennent dans leurs mains qu'après la cinquième session du JDG.

DIPLOMATIE

Le plateau du JDG représente les différents territoires de l'Enclave ainsi que leurs frontières. Tous les hexagones d'un territoire sont sous le

contrôle de son peuple même si aucune unité ou construction n'y est établie.

Néanmoins, il peut arriver que des unités d'un peuple se retrouvent au-delà de leurs frontières, chez leur voisin. Il peut s'agir d'un simple déplacement d'unités sans conséquences, mais il est également possible que les unités décident de rester sur place pour prendre le contrôle de cette partie du territoire.

REVENDEICATION D'UN TERRITOIRE (1 TOKEN)

Si au moins 1 unité militaire arrive sur un hexagone d'un autre territoire vide de toute autre unité militaire (les Travailleurs, Troupeaux ou Éclaireurs ne comptent pas), il peut choisir de revendiquer le contrôle de cette zone en payant un token. Tant que ses unités restent sur l'hexagone, le joueur peut exploiter les ressources comme s'il s'agissait d'éléments de son propre territoire.

Si le joueur quitte la zone, elle repasse automatiquement sous le contrôle du peuple d'origine sans que celui-ci ait besoin de payer de token.

Si une unité maintient le contrôle de la zone durant les cinq dernières sessions du JDG, l'hexagone est définitivement annexé et n'appartient plus à son territoire d'origine.

ACCORDS COMMERCIAUX

Un joueur peut autoriser un autre joueur à exploiter un élément de jeu de son territoire (Champ, Forêt, Mine, Carrière, Caserne...).

La nature de l'accord doit être déterminée entre les deux parties (paiement en richesses, en ressources, en promesse...) et cosignée auprès de la Banque Centrale qui validera l'accord par une carte de contrat.

Cette carte devra obligatoirement être présentée au Maître de jeu pour qu'il autorise le joueur bénéficiaire à exploiter l'hexagone en question.

RÈGLES SPÉCIALES

Chaque session des Contes de la Brume étant différente, le JDG est également amené à évoluer au fil du temps. Il est donc tout à fait possible que des règles spéciales soient appliquées d'un jeu à l'autre en fonction du scénario en cours. Ces règles spéciales seront exposées dans la salle du JDG et expliquées au début de la première session le cas échéant.