

LES CHRONIQUES DE MÔHÄJ

RÈGLES DU PLANISPHERE

VERSION 2.0

Septembre 2024

AVERTISSEMENT AVANT DE VOUS LANCER

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu possède plusieurs mécaniques, vous offrant plusieurs façon de réaliser vos objectifs. Par conséquent, pour vous offrir une certaine variété d'options, ces règles sont complexes. Nous avons fait le choix de nous appuyer sur une résolution informatisée afin de pouvoir vous proposer un jeu dynamique. Il est également possible en fonction d'action de jeu, que des sessions aient lieu en inter-partie. Si l'opportunité devait se présenter, sachez que ces sessions inter-partie se dérouleraient sur un maximum de 8 tours, chaque tour de jeu étant étalé sur un minimum de 1 semaine. Votre participation est facultative, néanmoins rappelez-vous que votre progression est corrélée à votre investissement sur ce pan de jeu. Les sessions inter-partie vous seront annoncées au plus tard un mois avant leur lancement et vous pourrez suivre leur évolution sur le discord des Chroniques de Mohaj.

SOMMAIRE

Avertissement avant de vous lancer.....	1
Sommaire.....	2
Le Planisphère.....	3
Session de jeu.....	3
Hexagones.....	4
Factions.....	4
noeuds de civilisation.....	4
La Place de Marché.....	6
Réserve d'unités.....	6
Tour de jeu.....	7
Consultation.....	7
Transmission des ordres.....	7
Modèle d'Ordre.....	8
Résolutions.....	8
Unités.....	9
Recruter des unités.....	9
Formation des unités.....	10
Actions des unités :.....	11
Capacités des unités.....	12
Déplacement d'une unité.....	13
Terrains :.....	13
Déplacement impossible et conséquence.....	14
Conséquences des déplacements d'un tour.....	14
Reconnaissance.....	15
Résoudre une quête.....	15
Conflits.....	16
A Mort.....	16
L'Influence.....	17
L'Activisme.....	17
Flux Migratoire.....	18
La Loyauté et les Guerres Civiles.....	18
Diplomatie.....	19
Sauf conduits.....	19
Contrat de mercenariat.....	20
Contrat de Maître d'Arme.....	20
Grands accords.....	21
FAQ.....	21

HEXAGONES

Les hexagones sont l'unité de mesure de la carte du planisphère. Chaque hexagone peut posséder plusieurs caractéristiques :

- un ou plusieurs types de terrain (Plaine, Forêt, Montagne, Mer, Route, Pont..etc), qui peuvent influencer sur les déplacements des unités ou sur les ressources trouvables.
- de 0 à 6 ressources exploitables
- un nombre d'habitants (qui peut varier de 0 à 1 000 000)
- des Scores d'Influence de 0 à 6 pour chaque faction si des habitants sont présents (symbole correspondant au drapeau de la faction concernée)
- des éléments d'intrigues aussi appelés "Quêtes" prenant la forme d'un système de résolution à choix multiples
- peut également avoir une qualité stratégique comme offrir des bonus en cas de combat pour le défenseur, ou permettre de contrôler des cases adjacentes comme si des unités s'y trouvaient.

FACTIONS

Une faction est un groupe d'intérêt commun au sens large. La plupart des factions sont représentées par des cités, empires ou royaumes. Il peut cependant arriver qu'une faction ne soit qu'un groupe économique (comme la GMI) ou une société secrète, ou un culte, ou une alliance entre plusieurs Cités. Pour exister, une faction doit remplir plusieurs critères :

- Être reconnue par l'Organisation en tant que Faction, ce qui suppose que des actions de jeu, un lore, une histoire liée, validée Orga existent.
- Posséder une base mère telle qu'une cité ou un camp qui se traduit par le contrôle d'un hexagone sur le Planisphère. Perdre cette base mère revient à subir un coup quasiment fatal quant à la survie de la faction.
- Posséder une population quantifiable sur le Planisphère.

Une faction obtient des statistiques qui la définissent d'un point de vue géo-politico-économique :

- Population
- Réserve d'unités
- Capacité de déploiement

NOEUDS DE CIVILISATION

Un hexagone ne peut contenir qu'une seule cité, ville ou camp, obligatoirement rattaché à une Faction. Il s'agit d'un nœud de civilisation, la terminologie de cités, villes ou camps définissant son niveau d'infrastructure et de développement. Créer un nœud de civilisation sur un hexagone permet de prendre possession de cet hexagone. Un nœud de civilisation ne peut être installé dans un hexagone adjacent à un autre nœud de civilisation.

Un Nœud de civilisation possède :

- une Faction propriétaire (symbole , le nom du fondateur peut y apparaître également)
- une Qualité (Camp, Ville ou Cité)
- une Population propre (symbole )
- un Score de Combat (symbole )
- un score de Défense (symbole )
- un Score de Reconnaissance (symbole )
- un Score d'Équipement (symbole )
- un Score d'Inventaire (symbole )
- un Score de Production de Recrues par Session (symbole )
- des Scores d'Influence de 0 à 6 pour chaque faction (symbole correspondant au drapeau de la faction concernée)

Un nœud de civilisation peut être créé et amélioré par une unité ayant la capacité Bâilleur. Il commence à l'état de Camp avec les statistiques suivantes à minima :

-  [Faction] (Fondateur)
-  [population de l'hexagone]
-  0
-  0
-  0
-  1
-  1
-  1
- Influences des différentes factions

Ville : Un camp devient une ville à partir de  3 et  6. Il gagne alors x10 .

Cité : Pour devenir une Cité, une Ville doit avoir au moins 2 caractéristiques à 3 en plus de  3 et  6 précédent. Une Cité n'est plus limitée dans ses transactions par son score .

Le statut de ville ou de cité ainsi que la population sont acquis et ne peuvent régresser par un changement de caractéristique.

Néanmoins, la population peut mourir en fonction d'aléas. Si toutes les caractéristiques d'un nœud de civilisation tombent à 0, alors il est rayé de la carte et la faction perd le contrôle de l'hexagone.

Un nœud de civilisation est autonome et ne prend pas d'ordre de la part des Commandants pour son fonctionnement, il se gère lui-même et est rattaché directement à l'autorité de sa Faction.

Le Commandant Fondateur du camp, ville ou Cité obtient en gratification de sa fondation au début de chaque Session une rente en denrée correspondant à une action exploitée sur celle-ci.

LA PLACE DE MARCHÉ

Tout Noeud de Civilisation de type Cité s'ouvre au système de la Bourse du jeu Marchand. Sur le Planisphère, tout nœud de civilisation possède une place de marché permettant aux unités sur les hexagones adjacents d'utiliser l'action Acheter/ Vendre.

Un Noeud de Civilisation est limité en denrée vendue ou achetée par sa caractéristique . Son score de  lui permet d'Acheter/Vendre une quantité de 10 d'une même denrée par point de . Par exemple, un camp avec ² peut Vendre 10 Rose Impériale et Acheter 10 Viandes.

La place de Marché est gérée par les autorités du Noeud de Civilisation et donc autonome par rapport aux joueurs avec la compétence Commandement. Des actions de jeu peuvent modifier les denrée achetée et vendue sur les places de Marché.

Entre chaque session, la Faction ayant réalisé le plus de transaction avec un Noeud de Civilisation voit son score d'influence augmenter de 1 sur ce Noeud.

De plus, à chaque fois qu'une demande de Vente ou Achat est comblée intégralement en une seule transaction, la faction réalisant cette transaction voit son influence augmenter de 1 sur ce Noeud.

Lorsqu'une quantité est atteinte en vente ou achat, la ressource concernée n'est alors plus disponible à l'Achat/Vente pour les tours suivants. Les résolutions étant simultanées, toutes les transactions ne dépassant pas la quantité disponible sont assurées.

RÉSERVE D'UNITÉS

Chaque faction possède une réserve de cartes d'unités contenant toutes les unités disponibles au déploiement. N'importe quel Personnage d'une faction avec la compétence Commandement a accès à cette réserve et peut utiliser une action de déploiement dans un Ordre pour mettre en jeu une des unités présentes dans la réserve.

Par défaut, la réserve d'une faction ne contient que des Recrues, elle peut s'enrichir d'unités plus élaborées en fonction des actions de jeu. **La taille maximale de la réserve est de dix fois le nombre de Recrues produit par Session +1 par tranche de 10 000 habitants.** On peut donc augmenter le nombre de recrues disponibles en augmentant soit la population de la faction, soit l'Influence de la faction dans ses cités et camps.

Au début de chaque session, si le nombre d'unités disponibles dans la réserve est inférieur à la quantité maximale de la réserve, un nombre de cartes Recrue sont ajoutées à la réserve en fonction de ce qui est produit par chaque nœud de civilisation.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose en trois étapes :

- Consultation
- Transmission des ordres
- Résolution

CONSULTATION

À tout moment pendant un tour de jeu, les joueurs peuvent venir consulter les cartes du monde disponibles afin de prendre connaissance de la situation. Il n'est pas nécessaire de posséder de compétence spécifique pour consulter les informations publiques des cartes.

Afin de fluidifier le jeu, lors des tours de jeu effectués pendant les GN, chaque joueur dispose de 3 minutes par passage pour prendre les informations dont il a besoin avant de céder sa place à un autre. Vous pouvez revenir autant de fois que nécessaire, cette mécanique sert à éviter une saturation de l'espace de jeu et les attentes trop prolongées.

Un cartographe peut choisir de révéler publiquement une annotation obtenue en début de jeu par ses compétences de cartographie sur la carte du planisphère. Les PNJs de la guilde des marchands et Itinérants ou de la Bourse en charge du planisphère rémunèrent ces révélations publiques à hauteur de 1DA l'annotation sans description et 1DO l'annotation avec sa description. Une annotation publique devient immédiatement visible sur la carte du Planisphère. Une annotation publique le reste jusqu'à la fin de la session en cours. Il n'est pas possible de mentir, falsifier, ou omettre des parties des informations révélées de cette manière.

TRANSMISSION DES ORDRES

À tout moment pendant un tour de jeu, les joueurs possédant la compétence **Commandement** peuvent venir transmettre leurs ordres aux unités qu'ils contrôlent. On ne peut envoyer qu'un seul ordre maximum par unité. Les Ordres sont à déposer dans la boîte prévue à cet effet à proximité du Planisphère. Ils prennent la forme du formulaire suivant :

Modèle d'Ordre

Session : _____	Numéro du Tour : _____
Code de l'unité : _____	Joueur : _____
Actions de l'unité à réaliser ce tour	
Rappel de l'ordre de résolution :	
Déploiement → Equipement → Chargement/Déchargement → Déplacements → Conflits → Reconnaissance → Achat / Vente → Constructions de Camps → Exploitation → Résoudre une quête → Gains / Pertes → Transmission des rapports des unités	
<input type="checkbox"/> Déployer à _____ sur <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> NE <input type="checkbox"/> SE <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> SO <input type="checkbox"/> NO	
<input type="checkbox"/> Équiper <input type="checkbox"/> Déséquiper → _____	
<input type="checkbox"/> Charger <input type="checkbox"/> Décharger → Ressources : _____	
<input type="checkbox"/> Se déplacer → Séquence de déplacement [_____]	
<input type="checkbox"/> Attaquer <input type="checkbox"/> à Mort → Unité ciblée _____ (code de l'unité ciblée)	
<input type="checkbox"/> Défendre <input type="checkbox"/> à Mort	
<input type="checkbox"/> Reconnaissance → + Cases adjacentes : <input type="checkbox"/> N <input type="checkbox"/> NE <input type="checkbox"/> SE <input type="checkbox"/> S <input type="checkbox"/> SO <input type="checkbox"/> NO	
<input type="checkbox"/> Résoudre une quête : <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D	
<input type="checkbox"/> Acheter / Vendre :	
→ Achat : _____	
→ Vente : _____	
<input type="checkbox"/> Construire _____ <input type="checkbox"/> Saper _____ <input type="checkbox"/> Se cacher <input type="checkbox"/> Exploiter	

RÉSOLUTIONS

Les résolutions des événements sont simultanées et réalisées en fin de tour à partir des différents ordres transmis. Les résolutions sont faites dans l'ordre suivant :

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. Déploiement | 8. Constructions de Camps |
| 2. Equipement | 9. Exploitation |
| 3. Chargement / Déchargement | 10. Résoudre une quête |
| 4. Déplacements | 11. Gains / Pertes |
| 5. Conflits/Batailles | 12. Transmission des rapports des unités |
| 6. Reconnaissances | |
| 7. Achat / Vente | |

UNITÉS

Les unités possèdent un numéro unique, des caractéristiques notées de 0 à 6 et des capacités. Une unité prend la forme d'une carte intégrée directement à la réserve de la faction avant d'être déployée sur le planisphère ; celle-ci doit être jointe à l'ordre de déploiement avec son coût de déploiement.



🚶 Déplacement : nombre maximum d'hexagone parcouru avec l'action "Se déplacer"

⚔ Combat : puissance de combat de l'unité servant dans la résolution d'un conflit.

🛡 Défense : diminue le score de combat de chaque partie adverse lors d'un conflit.

👁 Reconnaissance : nombre de cases adjacentes explorées en plus de la case occupée avec l'action "Reconnaissance"

🔨 Équipement : nombre d'objet équipable à l'unité

📦 Inventaire : nombre de ressource x10 transportable par l'unité

🌟 Capacités : certaines unités possèdent des compétences spécifiques. (voir Capacités des unités)

À moins que l'unité ne soit détruite ou possède la capacité Mercenaire, sa carte retourne toujours dans la réserve de sa faction à la fin d'une session de jeu même si elle a été dissoute après une mise en déroute.

Une unité dissoute retourne dans la réserve de sa faction. Elle peut d'ailleurs être redéployée au tour suivant sa dissolution.

Le coût de déploiement correspond à 1DA par point de caractéristique + 1DA par Capacité.

RECRUTER DES UNITÉS

Les unités sont symbolisées par des cartes de jeu qui devront être jouées sur le Planisphère pour déployer l'unité avec l'action déployer. Obtenir une carte correspond à un recrutement. Il existe plusieurs façons de faire. La carte s'obtient directement auprès de l'Orga Planisphère en remplissant les conditions d'obtention de la carte d'unité. Elle est directement ajoutée à la Réserve de faction.

Les Recrues s'obtiennent automatiquement en début de Session. Dans la plupart des autres cas, pour créer une carte d'unité spécifique dans la réserve d'une faction, il faudra convertir un nombre donné de Recrues et fournir de l'équipement adapté.

Chaque faction possède, dans son livret faction, un catalogue d'unités référençant les conditions d'obtention des unités qu'elle peut obtenir avec ses propres moyens. Il est également possible de se rapprocher des autres factions pour négocier d'autres unités.

Les Recrues : 🗺️1 (Route, Pont) | 🗡️0 | 🛡️0 | 👁️0 | ⚒️1 | 📦0 | ✨_

Il est peu pertinent de déployer une carte de recrue de sa réserve dans la plupart des cas, mais vous leur trouverez sans doute un usage dans certaines situations.

Les unités évoluées : 🗺️0-6 | 🗡️0-6 | 🛡️0-6 | 👁️0-6 | ⚒️0-6 | 📦0-6 | ✨ ????

Pour déployer une unité évoluée, il vous faut remplir les conditions pour ajouter sa carte de jeu à la réserve et la déployer en transmettant l'ordre de déploiement et en payant le coût de déploiement.

Si la carte de l'unité est déjà dans la réserve de la faction, il vous suffit d'en payer le coût de déploiement.

Pour les unités évoluées typiques des factions, leurs conditions d'obtention sont spécifiées dans le Livret de Faction. Pour les autres unités évoluées, leur conditions d'obtention peuvent être obtenues par des Quêtes ou le système de Formation des unités.

De plus, pour obtenir une unité évoluée, il vous faudra souvent convertir des cartes de Recrues de votre Réserve.

En général, le ratio est de 1 Recrue à convertir +1 par 4DA de déploiement hors coût additionnel de la capacité Onéreux.

Une Légion de Libéria par exemple cumul $\text{🗺️}2 + \text{🗡️}2 + \text{🛡️}2 + \text{👁️}1 + \text{📦}0 + \text{✨}2 = 9$ donc 3 Recrues à Sacrifier.

FORMATION DES UNITÉS

Vous pouvez tenter de former des nouvelles unités hors catalogue de votre faction.

1. Obtenir un ou plusieurs Maître d'Arme
2. Obtenir le matériel nécessaire à la formation de l'unité
3. Consommer une unité que vous souhaitez modifier

Un Maître d'Arme peut enseigner une capacité ou une caractéristique d'unité qu'il possède. Les Maîtres d'Arme sont disponibles pour une Faction après résolution de Quête ou en sacrifiant une unité de la réserve.

Un Maître d'arme possède des caractéristiques de 0 à 6 et une liste de capacités. S'il s'agit d'un Maître d'Arme issu du sacrifice d'une unité, il possède les caractéristiques et capacités de celle-ci.

Il peut être utilisé pour enseigner l'une des caractéristiques ou l'une des capacités qu'il possède.

Un Maître d'Arme peut être cédé par un Diplomate à une autre Faction grâce à un contrat de Maître d'Arme.

Un Maître d'Arme ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois. Plusieurs Maître d'Arme peuvent être utilisés pour former une nouvelle unité.

On part toujours des statistiques de l'unité à améliorer choisie. Il faut ensuite autant de Maître d'Arme que de modification à effectuer. Chaque Maître d'Arme indiquera alors le matériel

nécessaire, ou les conditions nécessaires à la formation de la nouvelle unité qui viendront s'ajouter aux conditions ou matériel nécessaire à l'obtention de l'unité à améliorer.

Si on cherche à améliorer une unité de "Fantassin standard" avec les statistiques suivantes :

🌀1 (Plaine, Route, Pont) | 🗡️1 | 🛡️0 | 👁️1 | ⚒️1 | 📦0 | ✨Léger

Coût 1 Recrues + Arme standard + Armure légère

Déploiement : 5 PA

En une unité de "Cavalerie de l'Est" avec les statistique suivantes :

🌀2 (Plaine, Route, Pont, Forêt) | 🗡️2 | 🛡️0 | 👁️1 | ⚒️1 | 📦2 | ✨Léger, Vétéran

Déploiement : 13 PA

Il faudra trouver un Maître d'Arme pour obtenir chaque modification :

- 🌀2 (Plaine, Route, Pont, Forêt)
- 🗡️2
- 📦2
- ✨ Vétéran

Soit 4 Maîtres d'Arme possédant chacun l'une des caractéristiques ou capacité à enseigner.

Une fois l'unité formée, elle intègre le catalogue d'unité de la faction avec ses conditions d'obtention et pourra par la suite être obtenue comme les autres unités évoluées de la faction.

ACTIONS DES UNITÉS :

- **Déployer** : une unité peut être déployée par un joueur avec la compétence Commandement depuis un nœud de civilisation contrôlé par sa faction en payant le coût de déploiement. Le nombre d'unités que peut déployer un même joueur lors d'un tour de jeu est limité par la capacité de déploiement de sa faction (à raison de 10% de la Réserve). Une unité est symbolisée par une carte de jeu dans la réserve de faction avant d'être déployée sur le Planisphère. L'ordre de déploiement doit contenir la carte d'unité déployée.
- **Équiper / Déséquiper** : Certains objets ont des effets sur le Planisphère et peuvent être équipés à une unité pour lui conférer divers avantages et améliorations précisés sur les cartes concernées. Les cartes de jeu des objets à équiper doivent être joints à l'ordre transmis à l'unité concernée. Les unités ne peuvent équiper et utiliser plus d'objets que leur caractéristique Equipement. Un objet déséquipé revient avec le rapport d'unité dans le coffre de faction.
- **Charger / Décharger** : Les ressources transmises avec l'ordre sont stockées dans l'inventaire de l'unité avec l'action "Charger". Les ressources présentes dans l'inventaire de l'unité sont transférées dans le coffre de faction avec l'action "Décharger". Dans un même tour il n'est pas possible de charger et décharger, il faut choisir. Utiliser cette action coûte 1DO quel que soit le nombre de ressources concernées, à joindre avec l'ordre.
- **Se déplacer** : déplace l'unité d'un nombre de cases équivalent à son déplacement modulé par le terrain parcouru.

- **Saper** : l'unité est détruite. En contrepartie, vous diminuez définitivement d'1 point une caractéristique du nœud de civilisation que vous devez renseigner dans l'ordre. Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité possédant la capacité Sapeur.
- **Attaquer** : Déclenche une bataille avec une autre unité ciblée après un déplacement additionnel jusqu'à 1 case modulé par le terrain. Il faut donc avoir suffisamment en valeur de déplacement pour parcourir la case. Les gains du conflit, s'il y en a, sont mis dans le coffre de faction.
- **Défendre** : action par défaut des unités si aucun ordre ne leur est transmis, elles défendent la case actuellement contrôlée contre les unités hostiles ou d'autres factions en fonction des grands accords et saufs-conduits en cours.
- **Reconnaissance** : permet d'obtenir des informations concernant la case actuellement contrôlée ainsi que des informations concernant un nombre de cases adjacentes correspondant à la valeur de reconnaissance de l'unité. (Voir Reconnaissance)
- **Résoudre une quête** : L'unité fait l'action indiquée pour résoudre une quête. Les gains sont mis dans le coffre de faction. (Voir Résoudre une quête)
- **Acheter / Vendre** : l'unité réalise une transaction dans un camp, une ville ou une cité adjacente. Les ressources ou l'argent donné doivent être joint à l'ordre ou dans l'inventaire de l'unité. Les gains obtenus sont mis dans le coffre de faction.
- **Construire** : l'unité est détruite. En contrepartie, un camp est placé sur l'hexagone. Sur un nœud de civilisation, en contrepartie de la destruction de l'unité, vous augmentez définitivement d'1 point une caractéristique du nœud de Civilisation, à préciser dans l'ordre. Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité possédant la capacité Bâtisseur.
- **Se cacher** : si l'unité a la caractéristique Discrète, permet de ne plus faire figurer l'unité sur le Planisphère jusqu'à nouvel ordre. Sa position n'est donc plus publique. Elle est révélée en cas de Reconnaissance sur l'hexagone où elle se trouve.
- **Exploiter** : génère une quantité X de chaque ressource disponible sur la case. Pour les Communes $X = \text{🏠}$, les Rares $X = \text{🏠}/2$, les Mythiques $X = \text{🏠}/5$, arrondie à l'entier supérieur. Les ressources intègrent l'inventaire de l'unité. Si l'inventaire de l'unité est plein, le surplus est mis dans le coffre de faction.

Un ordre peut contenir jusqu'à 2 actions différentes pour une même unité. Une même action ne peut être réalisée qu'une seule fois par unité dans le même tour, sauf mention contraire sur un équipement ou une capacité. Voir Ordres.

CAPACITÉS DES UNITÉS

Amphibie : lors d'un déplacement l'unité considère une unique case de terrain de type Côte ou Fleuve comme une case de type Plaine.

Artificiel : l'unité n'est pas concernée par les limitations de déploiement ni de Réserve.

Autonome : en absence de nouvel ordre lors d'un tour, l'unité reproduit si possible le dernier ordre reçu de la session à l'identique.

Bâtisseur : permet l'ordre "Construire".

Berserker : l'unité attaque toujours à mort.

Clandestine : la faction de l'unité n'est pas publique sur le Planisphère.

Discrète : l'unité peut effectuer l'action se cacher.

Exploitant : permet d'utiliser l'ordre "Exploiter", varie en fonction de l'équipement.

Immobile : ne peut pas recevoir d'ordre de déplacement.

Léger : Les hexagones de type Plaine, Fleuve, ne consomment que 1 déplacement au lieu de 2.

Martyr : l'unité défend toujours à mort.

Mercenaires : L'unité peut être déployée depuis sa réserve d'origine sous le contrôle et par un Commandant d'une autre faction en présentant un contrat de mercenariat. Lorsqu'elle est dissoute, elle réintègre la réserve de sa faction d'origine. Une unité Mercenaire ne peut pas défendre ou combattre à mort sous le Commandement d'une autre faction que sa faction d'origine.

Montagnard : Les hexagones de type montagne ne consomment que 1 déplacement au lieu de 4.

Maritime: Les hexagones de Mer ne consomment que 1 déplacement et sont accessibles, tous les autres terrains sont infranchissables. Les unités Maritimes ne peuvent être déployées que sur un hexagone de type Mer.

Côtier: Les hexagones de Côte ne consomment que 1 déplacement et sont accessibles, tous les autres terrains sont infranchissables. Les unités Côtiers ne peuvent être déployées que sur un hexagone de type Côte.

Fluvial: Les hexagones de Fleuve ne consomment que 1 déplacement et sont accessibles, tous les autres terrains sont infranchissables. Les unités Fluviales ne peuvent être déployées que sur un hexagone de type Fleuve.

Onéreux : pour déployer l'unité, 10 DO supplémentaires sont nécessaires.

Sapeur : permet l'ordre "Saper".

Sylvestre : Les hexagones de type Forêt ne consomment que 1 déplacement au lieu de 3.

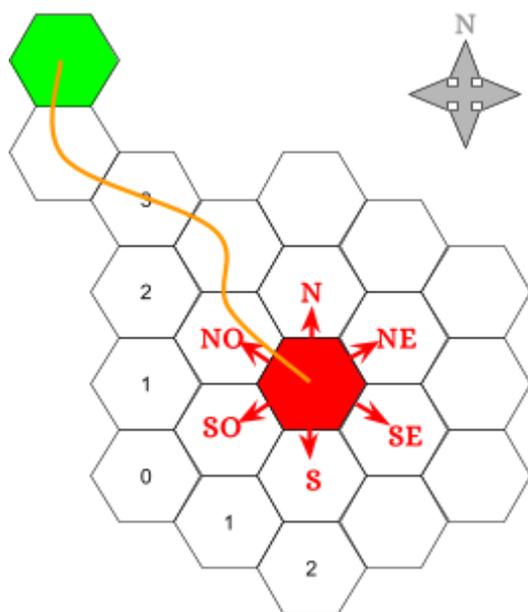
Vétérans : en cas d'égalité en combat, apporte un bonus de 1 pour résoudre le conflit.

Volant : ignore les modificateurs de déplacement des terrains parcourus lors d'un déplacement.

DÉPLACEMENT D'UNE UNITÉ

Les unités peuvent se déplacer de leur valeur de caractéristiques de déplacement au maximum modulé par le terrain parcouru par action "se déplacer".

Sur un ordre, pour indiquer le déplacement à effectuer, on utilise des indications relatives selon la grille suivante.



Un ordre de déplacement de 1 cases peut donc être facilement transmis. Pour des déplacements au-delà, par exemple vers la case verte, on utilise des séquences de déplacement case à case. Par exemple le chemin orange peut être traduit par la séquence suivante :
[NO, N, NO, NO, N]

TERRAINS :

Un hexagone peut posséder plusieurs labels de terrain parmi : Plaine, Forêt, Marais, Montagne, Mer, Haut-fonds, Récifs, Route, Route Maritime, Pont, Fleuve, Canal, Neige éternelle, Fléau... etc... la liste n'est pas exhaustive. Au cours d'une session et entre les sessions, ces labels peuvent changer.

Pour pénétrer sur un hexagone, une unité doit pouvoir parcourir au moins l'un des terrains référencés dans les labels terrains de l'hexagone. Chaque unité possède donc une liste de terrain qu'elle peut franchir.

Chaque label applicable à un hexagone modifie également le coût de déplacement nécessaire pour y pénétrer. De base parcourir une case coûte 1 déplacement quelque soit la case. Un déplacement sur un hexagone ne peut jamais coûter moins de 1 en déplacement. Sont ajoutés ou soustraits les modificateurs des labels suivants s'ils sont présents sur l'hexagone (sans se cumuler pour une même catégorie) :

- **Base** : Plaine, Mer, Lac : +0 déplacement
- **Obstacles** : Hauts-Fonds, Forêt, Marais, Fleuve augmente de 1 le déplacement nécessaire au parcours de la case
- **Relief** : Montagne, Récifs : +3 déplacement
- **Civilisation** : Canal, Pont, Route, Route Maritime réduit de 1 le déplacement nécessaire.

La liste n'étant pas exhaustive, vous pourrez découvrir d'autres modificateurs en fonction d'autres labels terrains en jeu.

Le déplacement nécessaire pour pénétrer sur un hexagone ne peut être supérieur à 6.

Pour connaître le coût de déplacement pour pénétrer sur un hexagone, vous pouvez l'estimer visuellement sur la carte en appliquant les modificateurs précédents, néanmoins une exploration est recommandée. N'oubliez pas que les cartes sont des approximations de la réalité du terrain.

En résumé, pour pénétrer sur un hexagone, une unité doit pouvoir franchir l'un des terrains référencé sur l'hexagone et avoir suffisamment de déplacement pour payer le coût de déplacement de l'hexagone.

DÉPLACEMENT IMPOSSIBLE ET CONSÉQUENCE

Si un ordre de déplacement est impossible à réaliser dans son ensemble, une unité essaiera d'accomplir la séquence transmise jusqu'à épuisement de son déplacement. La séquence sera donc partiellement réalisée. Si l'ordre contenait des actions à réaliser suite à ce déplacement, elles seraient alors tentées depuis la position de l'unité, ce qui peut provoquer des impossibilités de réalisation des actions en cascade ou avoir de graves conséquences diplomatiques.

CONSÉQUENCES DES DÉPLACEMENTS D'UN TOUR

Les unités de faction différentes peuvent transiter par les mêmes cases sans déclencher de conflit du moment qu'elles ne terminent pas leur déplacement sur la même case ou qu'elles ne passent pas par une case défendue.

Si une unité d'une faction pénètrent une case défendue (avec l'ordre défendre) par une ou plusieurs unités d'une autre faction, sans sauf-conduit ou grands accords, elle termine son déplacement sur cette case et entre en conflit.

Si une unité d'une faction termine son déplacement du tour sur la même case qu'une ou plusieurs unités d'une autre faction, sans sauf-conduit ou grands accords, elles entrent en conflit pour le contrôle de la case.

Un sauf conduit permet à une unité de traverser une case défendue par une ou plusieurs unités d'une autre faction. Il permet également à des unités des factions concernées terminant leur tour sur la même case de ne pas entrer en conflit pour le contrôle de celle-ci, mais de s'arrêter avant. Un sauf conduit peut être restreint dans le temps ou l'espace ou non, il appartient aux Diplomates de faire attention aux sauf conduits qu'ils donnent. Voir Sauf-conduits , contrat de mercenariat et Grands Accords.

RECONNAISSANCE

Une action "Reconnaissance" permet au joueur contrôlant l'unité réalisant l'action d'obtenir des informations sur la ou les cases explorées avec le rapport d'unité.

Les informations obtenues peuvent concerner :

- Les ressources exploitables sur la case
- L'intérêt stratégique de la case
- Les unités d'autre joueur présentes sur la case, même cachées
- Des unités pnj hostiles ou non sur la case, même cachées
- Des quêtes présentes sur la case

Une Reconnaissance révèle toutes les informations disponibles sur la ou les cases concernées.

RÉSoudre UNE QUÊTE

Certaines reconnaissances révèlent une quête pour l'unité qui demandera alors dans son rapport à son commandement ce qu'elle doit faire. Il sera sans doute utile de faire appel à des personnages aux compétences variées pour vous aider. Vous aurez de 2 à 4 choix à sélectionner.

Par Exemple :

Un ancien tombeau a été découvert. L'inscription suivante est écrite en façade :



- A : L'explorer prudemment. L'unité rebrousse chemin en cas de problème.
- B : Prendre possession du tombeau quoi qu'il en coûte.
- C : Laisser tomber ça semble trop dangereux.
- D : Attendre des renforts pour y aller.

Faire traduire le texte ancien révèle des indications complémentaires qui aident à résoudre cette quête. Dans le cas présent, un sortilège d'Arme de Lumière est nécessaire. Pour qu'un élément soit pris en compte dans la résolution d'une quête, il doit être équipé à l'unité.

L'ordre transmis au tour suivant à l'unité est :

- _ Équiper le sortilège Arme de Lumière (transmis dans l'ordre)
- _ Résoudre une quête : B

Le rapport transmis ensuite est le suivant :

“ Nous avons pris le tombeau selon vos ordres. Grâce au sortilège que vous nous avez transmis, nous avons réussi à vaincre un golem colossal qui gardait la chambre mortuaire.

Nous vous transmettrons les ressources et trésors récupérés.”

Les récompenses sont alors mises dans le coffre de faction à la banque et peuvent être collectées. Dans le cas présent une arme de guerre en acier Damascus catalyseur, un diamant, un saphir, une émeraude et 10 DO.

Notez que dans le cas présent choisir l'option B sans avoir équipé le sortilège Arme de Lumière aurait conduit l'unité à sa destruction.

CONFLITS

Si lors de la résolution du tour plusieurs unités de factions ou alliances différentes terminent leur tour sur la même case sans sauf conduit ou grand accord en cours valable, les unités présentes entrent en conflit pour le contrôle de la case.

La résolution d'un conflit se détermine en définissant les parties impliquées (faction, alliance) puis on additionne toutes les valeurs de Combat des unités composant chaque parties impliquées en y appliquant les éventuels bonus et malus de défense, d'effets environnementaux (attaque d'une place forte ou d'une colline par exemple) ou d'objet et autre capacité. La partie avec le plus haut score est considérée vainqueur. Les unités vaincues ou en statu quo fuient sur une case adjacente qu'elle contrôle ou inoccupée le cas échéant. Si aucune case adjacente n'est disponible, l'unité est dissoute et réintègre la réserve de sa faction d'origine.

À MORT

Si une unité défend ou combat “à mort” les unités qu'elle met en déroute, sont détruites et ne réintègrent donc pas la réserve.

Si une unité défend ou combat “à mort”, si elle est mise en déroute, elle est détruite et ne réintègre pas la réserve.

Il n'y a donc pas lieu de gérer une fuite sur les cases adjacentes.

L'INFLUENCE

L'influence d'une faction sur la population d'un hexagone est un score de 0 à 6. Celle-ci augmente ou diminue en fonction de :

- Quêtes
- Objets de jeu
- Actions de jeu

Certaines quêtes du Planisphère, lorsqu'elles sont réalisées sur l'hexagone, permettent d'augmenter l'influence de votre faction sur la population. Par exemple, un village affamé à qui vous offrirez de la nourriture vous sera reconnaissant et votre score d'influence sur l'hexagone augmentera de 1.

Certains objets de jeu, lorsqu'ils sont utilisés sur le Planisphère, permettent d'augmenter temporairement ou définitivement votre influence sur la population, par exemple le rhum vous permet d'augmenter l'influence de votre faction sur un hexagone de 1 le temps d'une Session.

Certaines actions de jeu, comme l'utilisation du réseau d'information ou la propagande permettent d'augmenter ou diminuer de 1 l'influence d'une faction sur un hexagone.

Tant que vous ne prenez pas possession de l'hexagone en fondant un camp ou une Cité, l'Influence a peu d'impact.

Une fois le camp fondé, le score d'Influence vous permet d'obtenir autant de Recrues qui viennent s'ajouter à votre réserve de faction au début de la Session. La population acquise a elle aussi un impact sur la taille de votre réserve de faction.

Cependant, l'Influence des autres factions a des conséquences une fois la possession de l'hexagone obtenue : les flux migratoires et l'activisme.

L'ACTIVISME

Si une faction possède un camp ou une cité sur un hexagone avec un score d'Influence de X et qu'une autre faction a un score d'influence supérieure à X sur ce même hexagone, en cas de conflit, la différence est déduite de la défense  du Noeud de Civilisation.

Prenons l'exemple du "Duché de la Famille Pontié", c'est un noeud de civilisation possédé par la faction "Royaume des Glaces" où ils possèdent un score d'Influence de 3.

Sur ce même hexagone, la faction "Empire de Libéria" a une Influence de 2 et celle de "Coelion" a un score d'Influence de 5.

En cas de conflit, si L'empire de Libéria est l'attaquant, son score d'influence étant inférieur à celui du Royaume des Glaces, il est résolu normalement. Cependant si Coélion est l'assaillant sur le "Duché de la Famille Pontié", son score d'Influence étant supérieur à celui du Royaume des Glaces, on diminue alors la Défense de la cité de 2 pour le résoudre (5 - 3).

FLUX MIGRATOIRE

Lorsqu'un hexagone devient un Noeud de Civilisation d'une faction, les Influences des autres factions déclenchent des flux migratoires entre 2 Sessions.

A la fin de chaque session, si sur un Noeud de Civilisation "X", une faction possède une Influence supérieure à l'Influence de la faction propriétaire, elle récupère 2% (arrondi à l'entier supérieur) de la population de ce Noeud vers son Noeud de Civilisation le plus proche et en contrepartie voit son influence sur le Noeud de Civilisation "X" diminuer de 1.

Par exemple, à la fin de la Session N, l'hexagone "Duché de la Famille Pontié" est possédé par "Royaumes des Glaces" avec une Influence de 3, et sur lequel "Coelion" a une Influence de 5 et "L'Empire de Libéria" une Influence de 2.

A la Session N+1, l'hexagone aura perdu 2% de sa population en faveur de "Coelion" qui se retrouvera alors avec une Influence de 4.

LA LOYAUTÉ ET LES QUERRES CIVILES

Une unité refuse toujours un ordre lui demandant d'attaquer une unité ou un noeud de civilisation de sa propre faction.

En cas de trouble interne à une faction, tel que putsch, guerre civile, dissidence politique profonde... etc, les dissidents devront fonder une nouvelle Faction. Les nouvelles factions doivent remplir les conditions des factions pour exister (cf. Factions).

Chaque Commandant de la faction "mère" doit alors décider quelle faction ("mère" ou "fille") il rejoint :

- Les Noeuds de civilisations fondés par un Commandant rejoignent la faction choisie par celui-ci.
- Les unités qu'il a déployées lors de la session en cours ou lors de la session précédente (si l'évènement a eu lieu entre deux sessions) intègrent alors la réserve de la nouvelle faction qui obtient les méthodes d'obtention de ces unités.
- L'influence des factions "filles" démarre à 1 dans les noeuds de civilisation qu'elle possède grâce à ses Commandants.
- La Réserve d'une faction "fille" peut excéder sa limite grâce aux unités apportées par ses Commandants. Tant que cette limite est inférieure au nombre d'unités disponibles, aucune Recrue n'est produite par la nouvelle Faction.

Une faction "fille" ne bénéficie ni des grands accords ni des sauf-conduits ou contrat de mercenariat au nom de la Faction " mère".

DIPLOMATIE

Les personnages possédant la compétence Diplomatie possèdent l'autorité nécessaire pour conclure certains contrats qui engagent leur faction, tels que Saufs Conduits, Contrat de Mercenariat, Contrat de Maître d'Arme. Les formulaires facilitant la mise en place de ces contrats peuvent être obtenus au Planisphère. Un diplomate reste responsable de ses actes et pourra subir les conséquences de ses choix vis à vis de sa faction et des autres.

SAUFS CONDUITS

Tout personnage avec la compétence Diplomatie peut signer des saufs conduits concernant sa faction. Il offre ainsi un droit de passage pour une unité d'une autre faction désignée sur les zones contrôlées par sa faction.

Un sauf conduit est à usage unique. Pour l'utiliser, le Commandant qui souhaite en bénéficier doit le joindre à un ordre d'unité.

SAUF CONDUIT	
Nom du Diplomate autorisant le passage : _____	Cochez l'une des options <input type="checkbox"/> Unité concernée par le Sauf Conduit : _____
Faction du Diplomate : _____	<input type="checkbox"/> Faction concernée par le Sauf Conduit : _____
<input type="checkbox"/> Sauf Conduit au porteur	
Limites du Sauf conduit : <input type="checkbox"/> Session en cours <input type="checkbox"/> Tour(s) numéro(s) _____	
Si aucune limite n'est spécifié, le Sauf Conduit peut être utilisé n'importe quand. Un Sauf Conduit ne peut être utilisé qu'une seule fois.	
Signature ou Sceau du Diplomate : 	

CONTRAT DE MERCENARIAT

Les diplomates ont la possibilité de négocier des contrats de mercenariat pour prêter des unités sur le Planisphère. Le contrat ci-dessous est à présenter par le bénéficiaire à l'orga Planisphère lors du déploiement de l'unité concernée. Si le type d'unité n'est plus disponible dans la réserve de la faction du diplomate concluant le contrat, le contrat ne peut s'appliquer et reste dans les mains du bénéficiaire. Si le type d'unité est disponible, le contrat est ajouté à l'ordre de déploiement transmis à l'unité.

Contrat de Mercenariat	
Nom du Diplomate concluant le contrat: _____	Au bénéfice du Commandant : _____
Faction du Diplomate : _____	Faction du Commandant : _____
Type d'unité (Titre sur la carte d'unité) _____ Equipement minimum de l'unité _____ _____	
Validité du contrat jusqu'à [date en AEC] _____	
<small>Contrat valable pour un déploiement, si votre accord en comprend plus, il faudra refaire ce contrat pour chaque déploiement.</small>	
Signature ou Sceau du Diplomate : 	

CONTRAT DE MAÎTRE D'ARME

Un diplomate peut vendre un maître d'arme en remplissant un contrat de maître d'arme. A titre indicatif, il est de coutume que le prix considéré comme juste et normal pour un maître d'arme soit équivalent au coût de l'unité dont il est issu... après les négociations sont les négociations. Pour utiliser un contrat de maître d'arme, le bénéficiaire doit le présenter à l'orga planisphère. Si la faction du diplomate concluant le contrat possède bien un maître d'arme avec le nom indiqué, alors celui-ci est transféré à la faction du bénéficiaire. Sinon, le contrat reste dans les mains du bénéficiaire.

Contrat de Maître d'Arme	
Nom du Diplomate concluant le contrat: _____	Au bénéfice du Commandant : _____
Faction du Diplomate : _____	Faction du Commandant : _____
Maître d'Arme cédé par le Diplomate : _____	
Signature ou Sceau du Diplomate : 	

GRANDS ACCORDS

Un diplomate peut transmettre un courrier en inter-partie aux autorités de sa faction proposant la conclusion d'un Grand Accord avec une ou plusieurs autres factions. Il est nécessaire d'entamer des négociations en jeu avec les diplomates des factions concernées.

Pour qu'un Grand Accord soit conclu, il faut respecter quelque critère :

- Un document de principe doit être rédigé et signé en jeu par des diplomates des factions concernés et transmis à l'Organisation.
- Ce document doit être exhaustif sur les clauses et modalités de l'accord
- au moins un diplomate de chaque faction concernée transmet un courriers concernant le grand accord aux autorités de sa faction avec les motivations et un argumentaire capable de faire accepter cet accord aux autorités de sa Faction

Notez qu'un Grand Accord doit être accepté par les autorités de chaque faction concerné pour être ratifié. Si l'accord n'est pas en phase avec les objectifs, la politique de la faction du point de vue des autorités, il a peu de chance d'être accepté.

Qu'il s'agisse d'un refus ou d'une acceptation, chaque diplomate concerné recevra la réponse des autorités de sa Faction en Inter-partie.

FAQ

Cette section sera enrichie en fonction des questions les plus fréquentes posées sur le Discord officiel des Chroniques de Mohaj

L'ÉQUIPE ORGA VOUS REMERCIE D'AVOIR PRIS LE TEMPS DE LIRE CES
RÈGLES DU JEU DE PLANISPHERE. VOUS POUVEZ NOUS POSER VOS
QUESTIONS SUR PAR MAIL À CONTACT@GNOLOGIK.COM