



Jeu d'influence stratégique

v. 2022.1

Table des matières

Table des matières	1
1 – Introduction	2
Prérequis	2
Première séance	2
Où et quand?	2
2 – Fonctionnement d'une séance	3
Scène privilégiée	3
Ordre des tours	3
Actions des participants	3
Phase d'entretien	3
Phase de déplacements	3
Phase de reconstruction	3
3 – Agir sur le JIS	4
Actions d'entretien	4
Entraîner une patrouille	4
Fortifier un campement	4
Lever des impôts	4
Utiliser une spécialisation de camp	4
Actions de déplacement	5
Sonder un territoire	5
Déplacer une patrouille	5
Prendre un bateau	5
4 – Guerre	6
Bataille	6
Battre en retraite	7
Pillage	7
Guerres communes	7

1 – Introduction

Le Jeu d'influence stratégique (JIS) est une abstraction de l'univers politique des Chroniques d'Akéras. Il permet à tous les personnages ayant la compétence notoriété d'agir sur le territoire aux alentours du village de Gardelance. Chaque participant utilise ses patrouilles pour sécuriser les territoires sauvages et/ou augmenter l'influence de sa faction.

Le JIS sert aussi d'outil d'exposition pour l'équipe d'animation qui transmet de l'information privilégiée sur ce qui se passe à l'extérieur de Gardelance aux personnages influents du village.

Prérequis

Pour participer, un personnage doit avoir la connaissance titre de renom (notoriété 5). Une fois cette connaissance obtenue, le personnage devient automatiquement admissible au JIS. Chaque sélection de la compétence notoriété donne au participant un point d'influence (PI), qui peut être utilisé durant la partie pour agir sur la carte de jeu.

Exemple : si Alphonso a 6 sélections de la compétence notoriété et qu'il a aussi la connaissance avancée titre de renom, il peut participer au JIS et obtient 6 PI.

Première séance

Lors de sa première participation au JIS, chaque participant reçoit un camp fortifié avec 3 fortifications qui apparaît sur une case inoccupée de type territoire sauvage. Il doit choisir une première spécialisation. Un joueur ne peut avoir qu'un camp fortifié.

Spécialisation	Coût	Bonus
Quartier général	-	Donne +1 PI à son propriétaire.
Défense améliorée	-	Bonus de +1 à un dé de défense lorsque ce camp est attaqué.
Lieu saint	-	Les patrouilles du personnage ont +1 à un dé lorsqu'ils attaquent des morts-vivants.
Repère de contrebandier	-	Le participant ne perd plus de patrouille lorsqu'il utilise sonder un territoire sur une case hostile.
Tour de mage	-	Les patrouilles du personnage ont -1 à leur meilleur dé contre le Tribunal rouge et +1 à un dé lorsqu'ils attaquent un territoire sans fortifications.
Ferme	1 PI	Le personnage gagne soit 1 cuir, soit 1 ration.
Jardin	1 PI	Le personnage gagne soit 2 plantes communes, soit 1 plante rare.
Mine	1 PI	Le personnage gagne soit 1 fer, soit 1 pierre.
Scierie	1 PI	Le personnage gagne soit 1 bois, soit 1 corde.
Kiosque de commerce	2 PI	Le personnage obtient des revenus grâce aux activités commerciales du territoire (0 à 75 Florins / 1d6 - 1 x 15F).

Où et quand?

Le JIS se joue à 17h00 le samedi de chaque partie à la cabane d'animation, et dure environ une heure. Il n'est pas possible de se faire remplacer par un autre joueur pour le JIS.

2 – Fonctionnement d'une séance

Scène privilégiée

Au début de chaque séance de JIS, les participants auront l'opportunité de voir une scène qui leur donnera des informations privilégiées quant aux grands mouvements politiques s'opérant dans les Terres du centre. Ils ne pourront aucunement interagir avec la scène, celle-ci étant "rapportée par des informateurs" du personnage.

Ordre des tours

En début de JIS, l'ordre des tours est déterminé par le nombre total de sélections de notoriété (en considérant les objets magiques et autres bonus) de chaque participant. Si plus d'un participant ont le même nombre de sélections, un simple jet de dé les départagera.

Actions des participants

Les actions de chaque participant sont divisées en 3 phases : une phase d'entretien, une phase de déplacements et une phase de reconstruction.

Le participant ayant le plus de sélections de notoriété fera ses actions en premier. Il n'est pas possible de séparer les actions d'une même phase en plusieurs blocs. Le prochain fera ensuite les siennes, suivi du prochain, jusqu'au dernier. Les PI ne reviennent pas entre chaque phase.

Un participant peut choisir de retarder son tour jusqu'à ce qu'il choisisse d'agir. Il ne peut cependant pas intervenir pendant le tour d'un autre participant et devra attendre que ce dernier ait terminé toutes ses actions avant de pouvoir faire les siennes.

Phase d'entretien

Le participant a la chance de faire l'entretien de ses bâtiments, d'entraîner de nouvelles troupes, de récolter des ressources, de lever des taxes, etc. Seules les actions de type entretien peuvent être utilisées durant cette phase.

Phase de déplacements

Les patrouilles sont envoyées explorer les territoires sauvages, remplir des missions, sonder des territoires, etc. Seules les actions de type déplacement peuvent être utilisées durant cette phase. À la fin de la phase de déplacement, toutes les patrouilles sont ré-envoyées dans le camp fortifié du joueur.

Phase de reconstruction

Le participant a une dernière chance d'utiliser les actions de type entretien avant la fin de la séance.

3 – Agir sur le JIS

Actions d'entretien

Entraîner une patrouille

Type : entretien

Coût : 1 PI, 1 unité de fer, 1 unité de cuir, 1 ration

Une nouvelle patrouille apparaît à son camp fortifié.

Le nombre maximal de patrouilles qu'un participant peut avoir est égal au niveau de défense de sa faction ou de son camp fortifié.

Si un participant devait dépasser sa limite de création de patrouilles (p.ex. : parce que son camp fortifié a été attaqué), il ne peut plus en entraîner de nouvelles patrouilles tant que sa limite n'a pas remonté.

Fortifier un campement

Type : entretien

Coût : variable

Le niveau de fortification de son camp fortifié est augmenté de 1. Le participant doit investir 1 PI ainsi qu'un nombre d'unités de bois et de pierre égal à 2 x le niveau à atteindre.

Exemple : pour passer du 6e au 7e niveau de fortification, un personnage doit investir 1 PI ainsi que 14 unités de bois et 14 unités de pierre.

À tous les 3 niveaux de fortification (6, 9, 12, etc.), le participant doit choisir une nouvelle spécialisation pour son camp.

Lever des impôts

Type : entretien

Coût : variable

Afin de l'aider dans l'effort de guerre, le participant peut lever des impôts dans son camp fortifié. Il obtient 5 florins par niveau de fortification.

Lever des impôts pour la première fois coûte 1 PI et pour chaque fois suivante, le coût est augmenté de 1 PI. Par exemple, la 3e levée des impôts dans la même partie coûte 3 PI (ou 6 PI au total).

Utiliser une spécialisation de camp

Type : entretien

Coût : 1 PI

Le propriétaire d'un camp fortifié peut utiliser l'une de ses spécialisations.

Actions de déplacement

Sonder un territoire

Type : déplacement

Coût : 1 PI, 1 patrouille

Une patrouille peut être envoyée en mission de reconnaissance sur une case adjacente à la sienne. Si cette case est sécuritaire, la patrouille reviendra sur sa case initiale saine et sauve. Sinon, la patrouille sera perdue mais le participant recevra un compte rendu des forces en présence sur cette case.

Cette action est parfois nécessaire pour atteindre les objectifs d'une mission.

Déplacer une patrouille

Type : déplacement

Coût : 1, 2 ou 3 PI

Une patrouille ou un groupe de patrouilles peut être déplacé vers une case adjacente (horizontalement ou verticalement) - le déplacement en diagonal coûte 2 PI. Si cette case est occupée, un combat est automatiquement initié (sans coût additionnel de PI) à moins que tous les partis impliqués choisissent de ne pas s'attaquer mutuellement.

Un déplacement vers un territoire infranchissable (**rivières**) coûte 1 PI additionnel.

Rencontres aléatoires : les déplacements sur des territoires sauvages inoccupés sont dangereux et peuvent entraîner des rencontres aléatoires. Le personnage doit lancer un dé pour connaître le type de danger rencontré.

Le déplacement sur une case déjà occupée ne provoque pas de rencontre aléatoire. **Une case traversée par une route est automatiquement sécuritaire.**

Territoire sauvage (d10)	Type de rencontre	Nombre de patrouilles perdues
1 à 6	Aucune rencontre	-
7 à 9	Rencontre dangereuse	1 patrouille
10	Rencontre mortelle	2 patrouilles

Prendre un bateau

Type : déplacement

Coût : 2 PI

Une patrouille ou un groupe de patrouilles peut se déplacer en empruntant un port vers n'importe quel autre port et y apparaîtra **immédiatement**.

4 – Guerre

Comme le JIS est avant tout une simulation militaire, il se peut qu'une patrouille en attaque une autre. Lorsque des patrouilles pénètrent dans une case occupée, l'un ou l'autre des participants peut choisir d'initier une bataille.

Bataille

La mécanique de combat du JIS est basée sur celle de RISK (© Parker Brothers, Hasbro) avec quelques modifications.

Ainsi :

- L'attaquant (celui qui a déplacé ses patrouilles d'une case à l'autre) rappelle combien de patrouilles il a déplacées sur la case où se produira le combat.
- Il jette 1 dé par patrouille envoyée au combat, jusqu'à un maximum de 3.
 - **Lieu saint** : Amélioration donnant à l'attaquant +1 à l'un de ses dés d'attaque contre des morts-vivants.
 - **Tour de mage** : Amélioration donnant à l'attaquant +1 à l'un de ses dés d'attaque contre un territoire sans camp fortifié.
- Le défenseur jette 1 dé par niveau de fortification et patrouilles se trouvant sur la case attaquée, jusqu'à un maximum de 2.
 - **Défense améliorée** : Amélioration donnant au défenseur +1 à l'un de ses dés de défense.
 - **Tour de mage** : Amélioration donnant au défenseur -1 à son meilleur dé contre le Tribunal rouge.
- On compare le meilleur dé (celui qui a le score le plus élevé) de l'attaquant au meilleur dé du défenseur et le deuxième meilleur dé de l'attaquant au deuxième dé du défenseur :
 - Chaque fois que le dé du défenseur est égal ou supérieur à celui de l'attaquant, l'attaquant perd une patrouille.
 - Dans le cas contraire, c'est le défenseur qui en perd une. Si l'attaque se fait sur la case de son camp fortifié, le défenseur peut choisir de sauver sa ou ses patrouilles en perdant un niveau de fortification.
- Le combat continue jusqu'à l'élimination d'une des deux forces en présence ou dès que l'un des participants se désiste. Il est possible de se désister entre chaque roulé de dés.

Exemple : l'attaquant fait 6, 3, 2 et le défenseur 4, 3. On compare : $6 > 4$ le défenseur perd une patrouille, $3 = 3$ l'attaquant perd une patrouille.

Battre en retraite

Si un attaquant désire se désister d'une bataille, ce dernier doit battre en retraite. Le défenseur peut alors choisir de faire un ultime roulé de dés contre les forces adverses restantes avant qu'elles ne battent en retraite.

Une fois cela fait, l'attaquant battant en retraite doit déplacer ses patrouilles dans une case adjacente vide ou contenant des patrouilles amies.

Pillage

À la fin d'une bataille, si l'attaquant remporte la victoire, il peut piller les forces ennemies (qu'il s'agisse de patrouilles ou d'un camp) et ainsi obtenir des ressources.

Le pillage donne :

🏰 1 unité de bois ou 1 unité de pierre par niveau de fortification détruit, au choix.

⚔️ 1 unité de fer ou 1 unité de cuir ou 1 unité de ration par patrouille vaincue, au choix.

Guerres communes

Il est possible que plusieurs joueurs souhaitent attaquer un même ennemi conjointement. Pour ce faire, tous les joueurs souhaitant mener l'attaque devront réunir leurs patrouilles dans une case adjacente à la case ennemie et avoir 1 PI en banque. Lorsque le dernier joueur de l'équipe sera en place, il pourra lancer l'attaque en entrant dans la case ennemie. À ce moment, les alliés devront payer 1 PI pour participer à la bataille. Dans une attaque conjointe, les patrouilles sont combinées. Lorsque la bataille se termine, les pertes et les gains par pillage sont distribués au gré des joueurs.

Si vous souhaitez commencer une guerre commune avec certaines troupes (p. ex. : utiliser des patrouilles normales plutôt que des mages contre une forteresse du Tribunal Rouge), les pertes devront alors refléter ce choix.