
Le Nécromant

Diplomacy dans les Terres du Milieu



Le Nécromant

Règles v. 0.5

1. - CREDITS

Le Nécromant est une variante de Diplomacy basée sur les Terres du Milieu de JRR Tolkien.

1.1. - Variante

Le Nécromant a été inventé par Richard Egan, avec l'aide de John Cudmore, Andy Bate et Mike Lay. Les remerciements vont à Hartley Patterson, Glover Richardson, John Norris, Iain Bowen, Martin Lewis et Richard Walkerdine. Merci à Bridget Davidson et Gary Stevens. La première version (0.1) a été d'abord publiée dans le fanzine de Bill O'Neills *Exidia*, et les premiers tests ont eu lieu dans le fanzine de Paul Norris *Die Grosse Dampfmaschine*.

1.2. - Version 0.5

La version 0.5 a été réécrite par Gary Duke. De nombreuses améliorations ont été incorporées depuis la version 0.4, sur la base de commentaires et de recommandations de nombreuses personnes, mais spécialement de Will Wible, Felix Spehlmann, Morry Veer, David Norman et Luke Ellis. Les questions, commentaires et suggestions doivent être envoyés à Gary Duke (gary@gduke.globalnet.co.uk). Merci de tenir compte que cette variante n'a pas été complètement testée, et que ces règles sont toujours provisoires. La traduction en français a été réalisée en avril 2004 par Olivier Fontan (olivier.fontan@bigfoot.com). Les noms de Province sur la carte n'ont pas été traduits.

1.3. - Droits

La variante *Le Nécromant* est toujours sous copyright 1989-94 de Richard Egan ; la version 0.5 est sous copyright 2000 de Gary Duke. *Le Nécromant* appartient au domaine public et ne peut être utilisé à but lucratif. Cette variante peut être redistribuée librement en incluant les crédits mentionnés ci-dessus. Toute utilisation de droit d'auteur qui n'est pas spécifiquement reconnue dans ces règles n'a pas pour intention de mettre en cause ces droits d'auteur. Aucune garantie n'est fournie avec ces règles et aucune responsabilité ne lie les auteurs et les distributeurs pour leur contenu.

2. - REGLES DE BASE

2.1. - Diplomacy

Les règles standard de Diplomacy s'appliquent, sauf en cas contraire mentionné ci-dessous.

2.2. - Terminologie

Certains termes utilisés dans les règles standard de Diplomacy sont utilisés avec un sens précis dans ces règles. Pour éviter toute confusion, ils sont expliqués ici. Les règles de cette section sont principalement les règles utilisées dans Diplomacy, mais elles peuvent être modifiées ou remplacées par les règles de la variante.

2.2.1. - Principales définitions

Plusieurs termes des règles de base sont distingués ici par une majuscule, pour plus de clarté.

- i. Les pièces de chaque joueur sont dénommées Unités.
- ii. Les espaces sur la carte de jeu sont appelées Provinces, qui peuvent être terrestres ou maritimes. Les Provinces terrestres peuvent, à leur tour, être continentales ou côtières.
- iii. Les nations jouées par les joueurs sont appelées Puissances.
- iv. Les noms des différentes phases qui constituent chaque tour sont les Mouvements, les Retraites et les Ajustements.
- v. Les différents ordres qui peuvent être passés aux Unités à chaque tour sont : (Mouvement) : Attaquer, Tenir, Soutenir ; (Retraites) : Retraite et Destruction ; (Ajustement) : Construire et Détruire.
- vi. Les provinces spéciales considérées lors des phases d'Ajustement pour déterminer la Force de chaque Puissance et pour le calcul de la victoire sont les Centres de ravitaillement, généralement abrégés CR. Les centres dans lesquels une Puissance peut construire sont les Centres de départ, ou CD.
- vii. La situation dans laquelle un joueur ne donne pas d'ordres pour une ou plusieurs unités est appelée ONR (ordres non reçus).

2.2.2. - Force

- i. La Force d'une Attaque lors d'une phase de Mouvement est toujours de 1 + (le nombre de soutiens non coupés).
- ii. La Force d'un ordre Tenir lors d'une phase de Mouvement est toujours de 1 + (le nombre de soutiens non coupés). Ceci inclut l'ordre de Tenir implicite dans tout autre ordre qu'Attaquer.
- iii. Une Unité ordonnée d'attaquer mais repoussée tient toujours avec une Force de 1, mais ne peut recevoir de soutien.
- iv. La Force de toute Retraite est toujours de 0.

- 2.2.3. – Echec
 - i. Un mouvement échoue si l'Unité ne parvient pas à quitter sa Province.
 - ii. Un ordre de Tenir échoue si l'Unité est délogée. Ceci inclut l'ordre de Tenir implicite.
 - iii. Un Soutien échoue si le soutien est coupé.

3. – REGLES GENERALES CONCERNANT LES UNITES

3.1. – Unités de base

- i. *Le Nécromant* n'utilise pas de flottes. Il n'y a donc pas d'ordre de convoi.
- ii. Il y a trois types d'unités dans *Le Nécromant* :
 - les Armées standard ;
 - les Unités spéciales (Armées avec des règles spéciales) ;
 - les Personnalités.
 Chaque Puissance possède et peut construire des Armées standard. Certaines Puissances peuvent posséder et / ou Construire des Unités d'autres genres, tel qu'il est détaillé dans les règles pour cette Puissance.
- iii. De plus, toutes les Unités à l'exception des Personnalités peuvent lever des Auxiliaires, qui sont traités comme des extensions de cette Unité.

3.2. – Attributs des Unités spéciales

Certaines Unités se distinguent par un ou plusieurs avantages.

3.2.1. – Mouvement caché

- i. Une Unité avec la capacité de Mouvement caché ne voit pas ses ordres révélés automatiquement dans chaque compte-rendu. Seul son propriétaire est toujours informé de la localisation et des ordres d'une Unité au Mouvement caché.
- ii. Les ordres d'Attaquer et de Tenir ne sont révélés que s'ils échouent.
- iii. Les ordres de Soutien sont toujours révélés.
- iv. Les ordres de Retraite sont toujours révélés.
- v. Si une Unité au Mouvement caché est délogée, sa localisation est toujours révélée.
- vi. Si une Unité au Mouvement caché affecte une autre Unité, y compris une autre Unité au Mouvement caché, sa localisation et ses ordres sont révélés. Ceci inclut être repoussé durant le Mouvement et les phases de Retraite.
- vii. Quand une Unité au Mouvement caché est construite, l'ordre de Construction est toujours révélé. Les Destructures d'Unités au Mouvement caché ne sont révélées que si l'Unité était visible au moment de sa Destruction.
- viii. Si une Unité au Mouvement caché reçoit un Soutien alors qu'elle est cachée, seul le donneur de l'ordre du Soutien est informé de la validité de l'ordre.
- ix. Une Unité cachée qui reçoit un ordre illégal n'est pas révélée si aucun des paragraphes ci-dessus ne l'oblige à se révéler.

3.2.2. – Double mouvement

- i. Une Unité au Double mouvement peut recevoir deux ordres lors de la phase de Mouvement.
- ii. Pour qu'un Double mouvement puisse être utilisé lors d'un tour donné, les deux ordres doivent être donnés dans la phase de Mouvement.
- iii. Les ordres d'une Unité au Double mouvement ne peuvent consister qu'en ordres d'Attaquer et / ou de Tenir. L'Unité peut recevoir d'autres ordres, comme Soutenir, si et seulement si elle n'utilise pas son Double mouvement ce tour.
- iv. Le second ordre est résolu comme prenant effet entre la phase de Mouvement et la phase de Retraite, et à la Force normale de l'Unité. Il ne peut être Soutenu. Il ne peut affecter les résultats de la phase de Mouvement (par exemple il ne peut couper un Soutien).
- v. Le second ordre peut être l'inverse du premier, par exemple un mouvement de A en B suivi d'un mouvement de B en A en un tour.
- vi. Si le second ordre est une Attaque, elle sera repoussée si la Province cible a été le lieu d'une attaque repoussée lors de la phase de Mouvement, tout comme une Retraite ne serait pas permise dans une telle Province.
- vii. Une Unité au Double mouvement peut déloger une Unité plus faible (telle qu'une Personnalité) avec son deuxième ordre ; une telle Unité devra faire Retraite comme si elle avait été délogée lors de la phase de Mouvement.
- viii. Si le premier ordre d'une Unité au Double mouvement échoue, alors le second ordre est automatiquement nul et n'est jamais révélé.

3.3 – Personnalités

Une Personnalité représente un individu d'une importance particulière.

- i. Toutes les Personnalités attaquent et tiennent avec une Force de 0. Elles sont donc délogées par une simple Attaque non soutenue. Elles peuvent recevoir le Soutien d'autres Unités. Elles ne peuvent accorder de Soutien ni Lever des Auxiliaires.
- ii. Une Personnalité peut occuper une Province simultanément à une autre Unité de la même Puissance ; elle ne peut jamais occuper une Province en même temps qu'une Unité appartenant à une autre Puissance.
- iii. Une Personnalité peut faire Retraite dans une Province occupée par une Unité amie, et une Unité peut faire Retraite dans une Province occupée par une Personnalité amie, et elle seule.
- iv. Une Personnalité peut bloquer la Retraite d'Unités ennemies. Si une Unité reçoit l'ordre de faire Retraite dans une Province occupée par une Personnalité ennemie, l'Unité faisant Retraite est détruite (ce qui arrive généralement quand une Personnalité a la capacité de Mouvement caché).
- v. Si une Personnalité est ordonnée de faire Retraite dans une Province vers laquelle fait simultanément Retraite une Unité ennemie, alors les deux sont détruites (car les deux Retraites ont une Force de 0).
- vi. Les Personnalités ne causent pas de changement dans la propriété des CR. Si une Personnalité occupe un CR pendant une phase d'Ajustement, la propriété du CR ne change pas. Toutefois, si le propriétaire du CR tente de construire dans une Province occupée par une Personnalité ennemie, l'ordre de Construction échoue et les nouvelles Unités sont perdues.
- vii. Les Personnalités ne sont pas comptabilisées quand une Puissance détermine le nombre d'Unités en sa possession durant une phase d'Ajustement.

3.4. – Auxiliaires

Un Auxiliaire est une « Unité » spéciale qui est attachée à une Unité standard et qui lui donne certaines capacités.

- i. Les Auxiliaires sont créés par un nouvel ordre donné pendant la phase de Mouvement : Lever (abréviation « L / I »). Une Unité ne peut recevoir qu'un ordre par phase, y compris l'ordre Lever. L'ordre lever doit inclure le type d'Auxiliaire qui est construit (par exemple (A (Abc) | F lèvera une flotte auxiliaire).
- ii. Les Auxiliaires ne peuvent être créés pendant la phase d'Ajustement.
- iii. Un ordre de Lever échoue si l'Unité est attaquée (exactement comme un Soutien serait coupé). Dans ce cas, l'Auxiliaire n'est pas créé.
- iv. Un ordre de Lever réussi conduit l'Unité à s'adjoindre l'Auxiliaire. La combinaison des deux est alors écrite comme Unité/Auxiliaire (par exemple : « Armée/Flotte » abrégé « A/F »).
- v. Chaque Unité ne peut posséder qu'un seul Auxiliaire. Si l'Unité Lève un second Auxiliaire alors le premier est détruit.
- vi. Les Auxiliaires ne sont pas transférables ; il est impossible pour une unité d'acquérir un Auxiliaire d'une autre Unité. Les Auxiliaires ne peuvent être acquis que par l'ordre de Lever.
- vii. Les Auxiliaires ne sont pas comptabilisés lors de la phase d'Ajustement.
- viii. L'ordre de Lever inclut un ordre implicite de Tenir ; ainsi une Unité ordonnée de Lever peut recevoir un Soutien en défense.
- ix. Un Auxiliaire, en général, existe aussi longtemps que l'Unité à laquelle il est attaché existe ; il n'est détruit que si l'Unité à laquelle il était attaché est détruite ou démobilisée.

4. – RÈGLES GÉNÉRALES DE LA VARIANTE

4.1. – Forteresses

Une Forteresse est une Province spéciale qui donne au défenseur un avantage.

- i. Une Unité (y compris les Personnalités) occupant une Forteresse reçoit un Soutien inamovible en défense (c'est « l'avantage de la Forteresse »).
- ii. Les Unités occupant une Forteresse qui reçoivent l'ordre d'Attaquer ou sont ONR ne reçoivent pas l'avantage de la Forteresse.
- iii. Les Unités occupant une Forteresse et qui sont ordonnées de Tenir ou de Lever tiennent implicitement et reçoivent l'avantage de la Forteresse.
- iv. Les Forteresses n'ont pas d'effet sur les Retraites.
- v. Les Forteresses peuvent être des CR, mais ce n'est pas obligatoire. Dans *Le Nécromant*, toutes les Forteresses sont des CR sauf Dunharrow (Dhw) et Cair Andros (Can).
- vi. Si une Unité au Double mouvement attaque une Forteresse lors de son second Mouvement, alors l'avantage de la Forteresse s'applique comme de coutume. Ceci implique le cas où l'Unité défendant a bougé vers la Forteresse pendant la phase de Mouvement.
- vii. Si une Unité avec Double mouvement occupe la Forteresse, elle est traitée normalement jusqu'à ce qu'elle utilise son Double mouvement. Si elle utilise son Double mouvement pour Tenir puis Attaquer, elle ne conserve l'avantage de la Forteresse que pour la principale phase de Mouvement, mais pas pour aucun de ses seconds mouvements. Si elle utilise le Double mouvement pour bouger deux fois, elle ne tire aucun avantage de la Forteresse ce tour-ci.

4.2. Unités multiples

- i. Les Unités multiples (UM) sont un moyen de placer plusieurs Unités normales dans une même Province. La plupart des Puissances ne peuvent utiliser les UM ; celles qui le peuvent sont détaillées dans les règles pour chaque Puissance. A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, les Unités appartenant à différentes Puissances ne peuvent jamais occuper la même Province par le biais d'UM.

- ii. Il est fait référence à une UM en indiquant sa taille en préfixe (le nombre d'Unités qu'elle contient). Par exemple, « 3A » fait référence à une UM contenant trois Armées. Les Unités constituant l'UM sont désignées sous le terme de Composantes.
- iii. Une UM est formée en ordonnant à plusieurs Unités de faire mouvement vers la même province. L'ordre doit indiquer la taille de l'UM formée, par exemple A Los – 2A Sit ; A Pel – 2A Sit., pour distinguer la formation d'une UM d'un auto-blocage. Les erreurs d'ordre sont traitées comme des auto-blocages.
- iv. Une ou plusieurs Unités formant une UM peuvent être ordonnées de Tenir afin de se former. L'ordre doit indiquer qu'elles bougent vers leur propre Province, par exemple A Los – 2A Los ; A Pel – 2A Los.
- v. Chaque Composante d'une UM peut recevoir un ordre séparé. Si plus d'ordres que de Composantes constituant l'UM sont donnés, tous les ordres sont considérés nuls. Chaque ordre séparé peut être soutenu, comme de normal, par d'autres Unités. Si moins d'ordres sont donnés que de Composantes de l'UM, les Composantes restantes sont considérées sans ordre et donc tiennent.
- vi. Quand plus d'une Composante d'une UM fait mouvement vers une seule Province, la taille de l'UM doit être indiquée au départ et à l'arrivée (2A Los – 2A Sit). La taille de destination peut être supérieure si l'UM se joint avec d'autres Unités pour former une UM plus grande. Des ordres mal rédigés sont considérés nuls.
- vii. Toutes les Composantes d'une UM faisant mouvement vers la même Province doivent recevoir un seul ordre. Les mouvements multiples vers une même Province sont automatiquement nuls. Pour tous les autres ordres (notamment les ordres de Soutien), plusieurs Composantes peuvent recevoir le même ordre, et ces ordres sont appliqués normalement.
- viii. La Force d'un ordre donné à un ou plusieurs Composantes d'une UM est égale à la Force totale des Composantes qui reçoivent l'ordre, ajustée selon les Soutiens et Soutiens coupés.
- ix. Si une UM est attaquée alors que ces Composantes soutiennent, la Force de chaque Soutien est réduite par la Force de la plus forte attaque coupant le Soutien, jusqu'à un minimum de 0.
- x. Les Composantes d'une UM peuvent soutenir les mouvements d'autres Composantes de cette même UM.
- xi. Les UM attaquent la Province dans laquelle elles se forment avec la Force combinée de toutes les Composantes, mais chaque limite de province est franchie avec la seule Force des Unités concernées. Ainsi, si une Unité ennemie dans la Province de destination attaque une des Unités formant l'UM avec plus de Force que cette Unité (et n'est pas délogée de la Province d'origine de l'Unité), elle délogera cette Unité et cette Unité ne formera pas partie de l'UM.
- xii. Si une UM est formée dans une Province occupée par une des Unités formant l'UM, alors la Province doit être occupée par des Unités ennemies l'attaquant pour empêcher la formation de l'UM.
- xiii. La Force d'une UM pour tenir est égale à la Force combinée des Composantes qui ne bougent pas, ajoutée à la Force des Composantes qui tentent de bouger mais sont repoussées. Si au moins une Composante reçoit l'ordre de se combiner avec d'autres Unités pour former une nouvelle UM dans la même Province, alors la Force de ces Unités est aussi ajoutée à la Force de l'ensemble de l'UM. Les Soutiens en défense pour les UM sont valides si et seulement si au moins une Composante n'a pas tenté de bouger. Tous les Soutiens non-coupés alors valides sont ajoutés à la Force du Soutien en défense de l'UM.
- xiv. Toutes les Composantes d'une UM qui sont délogées doivent faire Retraite ensemble, et le font avec une Force de 0. Les UM ne peuvent être reformées pendant la phase de Retraite.
- xv. Les UM peuvent être formées ou augmentées durant les Ajustements, soit en construisant plus d'une Unité dans un CR, soit en construisant des Unités dans un CR déjà occupé.
- xvi. Les Composantes d'une UM peuvent être détruites séparément durant la phase d'Ajustement. L'UM n'est pas considérée comme un tout dans ce cas.
- xvii. Les Soutiens accordés par les Unités d'autres Puissances dans un ordre impliquant des UM n'ont pas à préciser la taille correcte de l'UM impliquée.
- xviii. Chaque composante d'une UM peut avoir un Auxiliaire attaché ; ainsi une UM peut avoir autant d'Auxiliaire que de Composantes. Les Auxiliaires doivent être mentionnés dans tous les ordres. Si une ambiguïté existe sur la localisation ou l'existence d'Auxiliaires d'une UM en raison d'une absence de mention de l'Auxiliaire dans les ordres, tous les Auxiliaires concernés sont détruits.

4.3. Flottes

Les Flottes sont un Auxiliaire qui permet le déplacement sur mer.

- i. Une Flotte est notée « Flotte », abréviation « F ».
- ii. Les Flottes ne peuvent être construites que dans les Provinces côtières.
- iii. Une Flotte est détruite si l'Unité à laquelle elle était attachée bouge ou fait Retraite dans une Province continentale ou une Province côtière qui n'est accessible que par une frontière terrestre (c'est-à-dire tout mouvement qui serait interdit à une flotte dans les règles standard de Diplomacy), ou est détruite.
- iv. Toute Unité attachée à une Flotte peut bouger, Soutenir et faire Retraite dans une Province maritime, tout comme les flottes des règles standard de Diplomacy.
- v. Chaque Composante d'une UM peut être attachée à une Flotte indépendamment des autres Composantes. L'unité combinée est notée avec le nombre d'Unités et le nombre de Flottes écrites séparément (par exemple 3A/2F).
- vi. Les Composantes d'UM qui ont des Flottes attachées utilisent leur Force combinées en mer comme sur terre. Les Composantes d'UM sans Flotte attachée n'influencent aucune action dans les provinces maritimes.

4.4. Engins de siège

Les Engins de sièges sont des Auxiliaires qui facilitent l'attaque des Forteresses.

- i. Un Engin de siège est noté « Engin », abréviation « E ».
- ii. Les Engins de siège ne peuvent être construits que dans les provinces terrestres.
- iii. Une Province n'accepte qu'un Engin de siège. Tout ordre consécutif de Lever un Engin de siège est nul (ceci concerne particulièrement les UM).
- iv. Un Engin de siège est détruit si l'Unité à laquelle il était attaché quitte la Province, quelque soit la raison.
- v. Une UM ne perd son Engin de siège que si toutes ses Composantes quittent la Province.
- vi. Si une Unité qui attaque une Forteresse a un Engin de siège, l'avantage de la Forteresse est neutralisé par l'Engin de siège.
- vii. Une unité avec un Engin de siège doit être ordonnée d'Attaquer une Province-Forteresse pour neutraliser l'avantage de la Forteresse. Un Engin de siège n'a aucun effet sur les défenseurs si l'Unité à laquelle il est attaché reçoit l'ordre de Soutenir.

5. RÈGLES DE LA CARTE

5.1. – Eriador

L'Eriador est une Province spéciale qui peut contenir un nombre illimité d'Unités appartenant à n'importe quelle Puissance.

- i. L'Eriador (Eri) est adjacente à Fch, Ang, HPs, Hol, Gld, Min.
- ii. Les Unités peuvent toujours bouger librement depuis et vers l'Eriador.
 - tous les mouvements valides et les Retraites réussissent ;
 - l'Eriador est toujours une Retraite valide pour les unités adjacentes (même si l'attaquant venait d'Eriador) ;
 - Les mouvements depuis l'Eriador ne sont pas repoussés si une autre Unité bouge vers l'Eriador depuis la Province de destination.
- iii. Les Unités en Eriador ne peuvent recevoir l'ordre de Soutenir ou Lever ; ces ordres sont nuls.
- iv. L'Eriador contient deux CD, un pour les Nains et un pour les Elfes, qui ne peuvent changer de propriétaire. Ces CD sont cependant détruits quand et si Sauron est éliminé.
- v. Les CD d'Eriador sont toujours disponibles pour les Constructions durant la phase d'Ajustement, tant qu'ils n'ont pas été détruits. Chaque CD ne peut être utilisé que pour construire une Unité par phase d'Ajustement. Ceci est indépendant des Unités déjà présentes en Eriador.
- vi. Jusqu'à leur Destruction, les CD d'Eriador peuvent être comptabilisés en points de victoire par leur propriétaire. Ils peuvent être comptés y compris durant la phase d'Ajustement où Sauron est éliminé.

5.2. – Montagnes

Les montagnes sont infranchissables. Pour mémoire, la liste des Provinces qui ne sont reliées que par des montagnes est la suivante :

- Collines de Fer : Nca/Wit
- Montagnes Grises : For/Nea
- Monts Brumeux : Cdu/Eri ; Eri/Gun ; Eri/Lng ; Eri/Gob, Hol/Ofo ; Gla/Hol ; Dim/Hol ; Dim/Gld ; Gld/Nim ; Dun/Nim ; Dun/Fan.
- Montagnes Blanches : Ado/Pin ; Ado/Hel ; Hel/Pin ; Pin/Wes ; Edo/Pin ; Dhw/Pin ; Dhw/Lam ; Eas/Lam ; DrF/Lam ; DrF/Los.
- Montagnes de Cendre : Lit/NoL ; Gor/NoL.
- Montagnes de l'Ombre : Gor/Nit ; Gor/Sit ; Nnu/Sit ; Sit ; Snu ; Snu ;WKh.
- Montagnes de Rhûn : Dor/Rhu.

5.3. – Provinces maritimes

L'Anduin (And) et Tolfalas (Tol) sont considérées comme des Provinces maritimes. Tolfalas est aussi un CR.

5.4. – Moria/Khazad Dûm

Si la Moria est prise par les Nains, elle peut être renommée Khazad Dûm à la discrétion de l'arbitre.

6. – RÈGLES POUR LE SCENARIO

6.1. – Puissances et positions de départ

Il y a huit Puissances dans *Le Nécromant*. Les positions initiales des Unités sont :

(E)	Easterlings	A Kha, A Nru, A Rhu
(T)	Elfes (Teleri)	A Eri, A Lor, A Woo
(G)	Gondor	A/F Dam, A Lam, A Mti, A Pel, A Pin
(H)	Harad	A/F Cit, A Fha, A NrH
(N)	Nains	A Ere, A Eri, A Iro
(R)	Rohan	A Edo, A Hel, C Wol
(C)	Saruman (Curunir)	A Dun, A Ise, W Ise, A ?

- (S) Sauron A Dgu, A Mmo, N Mmo, plus une autre
Armées en attente A Bdu, A Cdu, A Cgo, A Gre, A Gob, A Gun, A Mor, A Mou, plus S (Emi ou Nmi), D Wit

6.2. – Tours de jeu

Le jeu commence en l'année 2750 du Troisième Age (TA) et le premier tour est en TA 2765. Les tours ont un intervalle de 15 ans (TA 2780, 2795, 2810,...). Un tour sur deux (ceux se terminant par un 0) est un tour d'Ajustement, comme dans les règles standard de Diplomacy.

6.3 –Victoire

La condition de victoire est un score de 19 points de victoire ou plus. Toute Puissance atteignant ce score lors d'une phase d'Ajustement remporte immédiatement la partie, en tenant compte des exceptions ci-dessous :

- i. Chaque Puissance gagne un point de victoire pour chaque CR qu'elle possède ; la condition de victoire est donc un tiers des points des CR permanents.
- ii. Certains CR donne plus d'un point de victoire à certaines Puissances, tel qu'il est détaillé dans les règles pour les Puissances.
- iii. Si plus d'une Puissance remplit les conditions de victoire dans la même phase d'Ajustement, la Puissance avec le plus grand nombre de points de victoire l'emporte.
- iv. S'il y a égalité de points de victoire dans une phase d'Ajustement, le jeu continue.
- v. Le jeu peut être déclaré terminé en accord avec les règles définies en début de partie entre les joueurs. A moins que les règles décidées en début de partie ne le spécifient autrement, un match nul n'est permis qu'entre les joueurs survivants et tous les joueurs survivants doivent être d'accord sur cette proposition.

7. – REGLES DES PUISSANCES

7.1. – Les Easterlings

- i. Les Easterlings peuvent considérer tous les CR comme des CD, c'est-à-dire qu'ils peuvent construire dans tout CR en leur possession.
- ii. Les Easterlings n'ont pas accès aux Unités spéciales.

7.2. – Les Elfes (Teleri)

- i. Les Elfes gagnent deux points de victoire supplémentaire pour les centres suivants en leur possession : Lorien (Lor) et le Royaume des Bois (Woodland realm, Woo).
- ii. Les Elfes n'ont pas accès aux Unités spéciales.

7.3. – Le Gondor

- i. Le Gondor peut créer, utiliser et construire des Unités multiples (UM) sans restriction.
- ii. Le Gondor n'a pas d'accès aux autres Unités spéciales.

7.4. – Les Haradrim

- i. Les Haradrim n'ont accès à aucune unité spéciale.

7.5. - Les Nains (Khazad)

- i. Les Nains gagnent un point de victoire supplémentaire pour les CR suivants en leur possession : Erebor (Ere), Montagnes grises (Gre), Collines de fer (Iro) et la Moria/Khazad Dûm.
- ii. Les Nains peuvent utiliser n'importe quel CR situé dans une Forteresse de montagne comme un CD (précisément, ce sont les Forteresses autres que Can, Cit, Dam, Dgu, Dhv, Lor et Woo).
- iii. Les Nains n'ont pas accès aux Unités spéciales.

7.6. – Le Rohan

- i. Le Rohan a accès à un type d'Unité spéciale : la Cavalerie (« C »). Le Rohan peut librement construire une Unité de Cavalerie dans le Wold (Wol) par phase d'Ajustement, en respectant les règles d'Ajustement. Le Rohan ne peut construire de Cavalerie dans les autres CD.
- ii. Une Unité de Cavalerie a la capacité de Double mouvement.
- iii. De plus, une Unité de Cavalerie utilisant le Double mouvement peut « passer par-dessus » une Unité ennemie, en la délogeant lors de son premier mouvement et en continuant à bouger lors de son second mouvement. L'Unité délogée peut faire Retraite, mais ne peut le faire dans la seconde Province où la Cavalerie est entrée – et ne peut rester dans sa Province d'origine.
- iv. Une Unité de Cavalerie peut utiliser son second mouvement pour entrer dans une Province où une autre Unité de Cavalerie a délogé une Unité ennemie lors de la phase de Mouvement, dans la mesure où le deuxième mouvement de l'Unité de Cavalerie a réussi.

- v. Les Unités de Cavalerie peuvent Lever des Auxiliaires. Toutefois, si une Unité de Cavalerie utilise sa capacité de Double mouvement, l'Auxiliaire est détruit avant que le second ordre ne soit appliqué. Si le second ordre est invalide en raison de la Destruction de l'Auxiliaire, le second ordre est ignoré et l'Auxiliaire n'est pas détruit.
- vi. Le Rohan n'a accès à aucune autre unité spéciale.

7.7. – Saruman

- i. Saruman a une Unité de Personnalité : le Magicien (Wizard, « W »), qui représente Saruman. Il commence à Isengard (Ise).
- ii. Si le Magicien est délogé et incapable de faire Retraite (et donc détruit), le joueur Saruman est éliminé et ses Unités passent en désordre civil. Saruman perd aussi son Magicien comme CR.
- iii. Le Magicien a la capacité de Mouvement caché.
- iv. Le Magicien est aussi un CD mobile. Saruman peut construire lors de la phase d'Ajustement dans la Province où se trouve le Magicien, sauf si :
 - la Province contient déjà une Unité de Saruman ; ou
 - la Province est une Province maritime ; ou
 - la Province est un CD d'une autre Puissance (ce qui inclut les CR possédés par les Easterlings mais *pas* l'Eriador).
- v. Si Saruman construit une Unité alors qu'il est un CR appartenant à une autre Puissance (mais pas un CD de cette Puissance), la propriété du CR ne change pas jusqu'à (au moins) la phase d'Ajustement suivante.
- vi. Le Magicien vaut un point de victoire pour Saruman, puisqu'il est un CR.
- vii. Le Magicien peut se déplacer avec une Armée/Flotte de Saruman. Le Magicien peut quitter l'A/F seulement s'il se déplace vers une Province terrestre.
- viii. Si le Magicien est délogé en étant en mer, il peut faire Retraite vers n'importe quelle Province terrestre adjacente, n'importe quelle Province maritime contenant une A/F de Saruman (dans les deux cas indépendamment de l'A/F d'origine) ou simplement avec l'A/F – en appliquant les règles standard de Retraite.
- ix. Saruman ne peut jamais construire de nouvelle Unité de Magicien.
- x. Puisque le Magicien est un CR, Saruman commence le jeu avec une troisième Armée. Elle peut être placée en Angren (Ang), Enedwaith (Ene), Fangorn (Fan), Trouée de Rohan (Gap of Rohan, Gap) ou Glanduin (Gld). La position de cette Armée est indiquée dans les ordres du premier tour, TA 2765, et est révélée avec le compte-rendu.
- xi. Saruman n'a accès à aucune autre Unité spéciale.

7.8. – Sauron

7.8.1. – Le Nazgûl

- i. Sauron a une Unité de Personnalité : le Nazgûl, qui représente un des Spectres de l'Anneau. Il commence le jeu à Minas Morgul (Mmo).
- ii. Sauron ne peut avoir qu'un Nazgûl en jeu au même moment. Si le Nazgûl est détruit, Sauron peut toujours le reconstruire dans n'importe lequel de ses CD lors de la phase d'Ajustement suivante.
- iii. Le Nazgûl a la capacité de Mouvement caché.
- iv. Le Nazgûl a la capacité de Double mouvement. Les deux mouvements peuvent être cachés.
- v. Le Nazgûl peut traverser les montagnes, y compris lors de son second mouvement.
- vi. Le Nazgûl ne peut jamais rentrer dans une Province maritime.
- vii. Si le Nazgûl débute son mouvement dans la même Province qu'une autre Unité de Sauron, le Nazgûl peut recevoir l'ordre spécial de Commandement (abrégié « C »). Cet ordre est rédigé comme un Soutien accordé à une Unité dans la Province, et augmente la Force de l'Unité de 1. L'ordre de Commandement figure toujours dans le compte-rendu.
- viii. Si le Nazgûl reçoit l'ordre de Commandement, il reste avec l'Unité qu'il commande pendant toute la durée du tour ; en conséquence, il ne peut utiliser son Double mouvement ce tour-ci. Tout second ordre est nul.
- ix. Sauron peut créer une Unité multiple dans la Province occupée par le Nazgûl, y compris en construisant le Nazgûl et d'autres Unités dans un CD durant une phase d'Ajustement (et même si le CD est déjà occupé). Le Nazgûl doit rester avec l'UM ; si à la fin d'un tour l'UM est dans une Province où le Nazgûl ne se trouve pas, les Unités en trop sont immédiatement détruites (une Araignée ou un Dragon – cf. plus bas - seront toujours les derniers survivants, dans la mesure du possible).
- x. Tout ordre donné à des Composantes d'une UM est nul à moins que le Nazgûl ne bouge avec la ou les Unités ou reste avec l'UM.
- xi. Si le Nazgûl Commande une UM en Soutien, alors la Force du Soutien est égale à la Force de l'UM, plus 1 pour l'ordre de Commandement, moins la Force des attaques coupant le Soutien (s'il y en a). Si le résultat est une Force de 1, alors cette Force devient 0.

7.8.2. Armées en attente

- i. Il y a 8 Armées en attente, à Barad Dûr (Bdu), Carn Dûm (Cdu), Cirith Gorgor (Cgo), Montagnes Grises (Gre), la Porte des Gobelins (Goblin Gate, Gob), Gundabad (Gun), la Moria (Mor) et les Montagnes de Mirkwood (Mou). Au début du jeu, ces Armées sont « désactivées » et considérées en Désordre civil.

- ii. De plus, il y a deux Armées en attente qui ne sont pas sur le plateau de jeu au début de la partie : les Araignées de Mirkwood qui commence à Mirkwood Est (Emi) ou à Mirkwood Nord (Nmi), et les Dragons de la Brande desséchée (Withered Heath, Wit).
- iii. Les Araignées et les Dragons sont des Unités spéciales auxquelles il est respectivement fait référence avec les abréviations « S » (Spiders) et « D ». Elles diffèrent des Armées normales de deux manières : elles ne sont pas comptabilisées durant les phases d'Ajustement pour les Constructions/Destructions de Sauron ; une seule de chacune de ces Unités peut exister pendant la partie, créées par Activation comme il est indiqué ci-dessous.
- iv. Lors de chaque tour d'Ajustement, plus la phase initiale d'Ajustement de TA 2750 au début du jeu, Sauron peut passer un ordre d'Activation. Quand une Armée en attente est Activée par un tel ordre, Sauron prend contrôle de l'Armée comme étant une de ses propres Unités. L'ordre pour TA 2750 est rendu avec les ordres de mouvements de Sauron pour TA 2765.
- v. Sauron ne peut Activer qu'une seule Armée en attente ou les Araignées ou les Dragons à chaque phase d'Ajustement. Les Araignées et les Dragons ne peuvent être activés qu'une seule fois chacun, et seulement si leur Province de départ n'est pas occupée au moment de l'Activation (Sauron doit choisir entre les deux alternatives (Emi ou Nmi) quand il Active les Araignées). Un ordre d'Activer les Araignées ou les Dragons est nul si la Province est occupée à cette époque, mais ne les empêche pas d'être Activés ultérieurement.
- vi. Si une Unité au Mouvement caché (n'appartenant pas à Sauron) est dans une Province quand les Dragons ou les Araignées sont Activés, alors l'Activation échoue et Sauron ne peut choisir une autre Activation. L'Unité au Mouvement caché est révélée et Sauron perd la possibilité d'Activer les Araignées ou les Dragons pour le reste de la partie.
- vii. L'ordre d'Activation n'est pas révélé dans le compte-rendu. Une Armée en attente récemment activée n'est révélée comme Activée que quand elle reçoit un ordre autre que Tenir, si elle est délogée ou (pour les Araignées et les Dragons) si son mouvement est repoussé ou affecte d'une autre manière une autre Unité.
- viii. Après qu'une Armée en attente ait été activée, Sauron peut considérer le CR comme un CD. Sauron ne peut Construire dans la Province avant la phase d'Ajustement qui suit l'Activation.
- ix. Sauron peut aussi considérer comme CD tout CR qui abritait à l'origine une Armée en attente et que Sauron recapture d'une autre Puissance, même si l'Armée en attente n'avait jamais été activée.
- x. Si une Armée en attente est détruite en dehors d'un tour d'Ajustement, et qu'aucune Armée ne s'empare du CR lors du tour d'Ajustement suivant, Sauron n'a pas le droit de Construire dans ce CR, qu'il doit d'abord capturer ou Activer.
- xi. Les Armées en attente non activées n'ont pas l'avantage de la Forteresse.
- xii. Sauron doit s'assurer qu'un ordre d'Activation valide est donné, notamment dans le jeu par correspondance ou les ordres d'Ajustement sont inclus avec les ordres de la phase précédente. L'arbitre ne devrait pas permettre d'ordre d'Activation si Sauron n'en a pas donné.

7.8.3. – Elimination

- i. Sauron est automatiquement éliminé à la fin de la phase d'Ajustement de TA 3020 (18^{ème} tour). Sauron peut gagner s'il remplit les conditions de victoire durant cette phase.
- ii. Après TA 3020, le Nazgûl est détruit, et toutes les Forces de Sauron (y compris toute Armée en attente non activée) rentrent en Désordre civil. Si Sauron possède alors une UM, toutes les Unités sauf une sont détruites.
- iii. Avant TA 3020, Sauron ne peut être éliminé que si toutes les Armées en attente sont détruites, si tant les Araignées que les Dragons ont été activés et détruits, que le Nazgûl est détruit et que tous les CR de Sauron ont été pris par les autres Puissances.
- iv. Aucune Unité de Sauron (y compris les Armées en attente non activées) ne bénéficie de l'avantage des Forteresses une fois Sauron éliminé.

8. REGLES OPTIONNELLES

8.1. Alignement

L'alignement est un effet naturel lié à certaines Provinces qui les défend des attaques de certaines Puissances. Il n'a aucun effet sur la négociation ou la coopération entre les Puissances. *L'usage de ces règles est recommandé.*

- i. Les Alignements sont soit Bon, Neutre ou Mauvais. Bon et Mauvais sont considérés comme des Alignements opposés.
- ii. Chaque Puissance a un Alignement. Les Puissances Bonnes sont les Nains, les Elfes, le Gondor et le Rohan. Sauron est la Puissance Mauvaise. Toutes les autres Puissances sont Neutres.
- iii. Chaque Province a aussi un Alignement. Fangorn (Fan) et Lorien (Lor) sont des Provinces Bonnes. Barad Dûr (Bdu), Dol Guldur (Dgu), Mor (Mor) et Mirkwood Sud (SMi) sont des Provinces Mauvaises. Toutes les autres Provinces sont Neutres.
- iv. Les Unités appartenant à des Puissances Neutres ne sont jamais affectées par l'Alignement.
- v. Une Unité tentant de faire mouvement dans une Province d'un Alignement opposé échouera sauf si la Force de son mouvement est supérieur à 1. Une Unité dans une Province d'un Alignement opposé sera délogée à moins qu'elle ne soit Soutenue, et tout ordre de Soutien ou de Construction y échouera. Ceci inclut les Unités multiples, quelle que soit leur taille.
- vi. Aucune Unité ne peut faire Retraite dans une Province d'un Alignement opposé.

- vii. Si un CR d'une Province Bonne ou Mauvaise passe en la possession d'une Puissance d'un autre Alignement (y compris Neutre), l'Alignement de la Province change de façon permanente à Neutre.

9. HISTORIQUE DES MODIFICATIONS

- i. 24 janvier 2002 : éclaircissements apportés aux UM de Sauron au point 7.8.1. Le paragraphe viii a été ajouté ; le paragraphe ix changé pour causer des Destructures à la place de Retraites ; ajout du paragraphe x. Ceci empêche Sauron d'exploiter la possibilité d'abandonner une UM pour disperser ses Composantes lors de la phase de Retraite, bien que cela permette un mécanisme de « téléportation » par Destruction puis reConstruction. Merci à Mikko Tähkänen et Mikko Saari.
- ii. 24 janvier 2002 : règle 4.2. Paragraphes vi et vii ajoutés pour résoudre les problèmes liés aux mouvements complexes des UM. Les auto-blocages sont maintenant interdits entre les Composantes d'une même UM. Les changements obligent à une rédaction d'ordres plus précise pour le déplacement des UM. Ce dernier changement affecte particulièrement la rédaction des ordres du Gondor. Merci à David Norman.
- iii. 24 janvier 2002 : éclaircissements apportés à la règle 4.3. Le paragraphe iii interdit explicitement les mouvements de Flottes entre les Provinces côtières reliées par des frontières terrestres. Merci à Mikko Saari.

22/04/2004

Pions et marqueurs

Les pions et marqueurs suivants seront utilisés pour marquer l'emplacement des unités sur la carte ainsi que l'appartenance des CR. La présence d'UM ou d'Auxiliaires sera indiquée en toutes lettres sur l'unité.

Easterlings



Nains



Elfes



Rohan



Gondor



Saruman



Haradrim



Sauron

