

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

MANUEL DU GENERAL  
LA FAILLE 2007

<b>1 LES ZONES ET LES TERRITOIRES.....</b>	<b>2</b>
<b>2 LES ARMÉES/ FLOTTES.....</b>	<b>2</b>
<b>3 LES UNITÉS.....</b>	<b>2</b>
<b>3.1 Détail des unités.....</b>	<b>2</b>
<b>3.2 Les unités régulières et irrégulières.....</b>	<b>2</b>
<b>3.3 L'entretien des armées.....</b>	<b>2</b>
<b>3.4 Amélioration des unités de l'arrière-ban.....</b>	<b>3</b>
<b>4 LES RÈGLES STRATÉGIQUES.....</b>	<b>3</b>
<b>4.1 Les ordres.....</b>	<b>3</b>
4.1.1 Déplacer.....	3
4.1.2 Attaquer.....	3
4.1.3 Défendre.....	3
<b>4.2 Les flottes.....</b>	<b>4</b>
<b>4.3 Attaque d'un territoire.....</b>	<b>4</b>
<b>4.4 Pacification d'un territoire.....</b>	<b>4</b>
<b>5 DESCRIPTION DU JEU.....</b>	<b>5</b>

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

## 1 LES ZONES ET LES TERRITOIRES

Le territoire est l'entité de base du système géostratégique. Il s'agit à la fois d'une entité géographique, politique, militaire et économique. Vous trouverez ces territoires qui sont visibles sur les cartes du monde de la faille. Les mers du monde de la faille sont divisées en zones maritimes. Seules les **flottes** peuvent se déplacer sur les zones maritimes.

## 2 LES ARMÉES/ FLOTTES

Un ensemble d'unités compose une armée ou une flotte. Chaque armée possède un numéro propre qui la désigne. Les ordres militaires ne peuvent être donnés qu'à une armée, quitte à en créer avec une seule unité. Les ordres peuvent être donnés uniquement par son général ou le dirigeant du territoire dont elle dépend, avec pré-éminence des ordres du général. Par contre, le dirigeant peut destituer le général avec effet immédiat.

En cas de mort du général seul, le dirigeant peut donner les ordres à ce tour; par contre la nomination du nouveau général ne sera effective qu'au tour suivant.

Créer une nouvelle armée coûte **10 besants**. Un joueur ne peut créer une armée que sur des territoires qu'il contrôle directement. Le général d'une armée peut décider de ré-organiser celle-ci en affectant des unités à d'autres armées.

Toute unité mobilisée (régulière ou irrégulière) doit être affectée à une armée, localisée dans un des territoires contigus du territoire de mobilisation. Elles passent sous contrôle entier du général de l'armée.

Certains événements ayant eut lieu en jeu pourront avoir un impact sur le moral des armées et les actions effectuées.

Ex : une victoire militaire, mort du général, du roi, signature d'un traité de paix, etc.

## 3 LES UNITÉS

### 3.1 Détail des unités

Chaque unité possède un niveau allant de 1 à 3, cela reflète sa puissance destructrice et ses capacités. Du fait de leurs niveaux technologiques, la construction d'unités niveau 3 est limitée à quelques royaumes.

Une unité terrestre comporte environ 200 individus. Une unité maritime comporte de 1 à 5 navires.

Il y a 3 catégories de troupes terrestres : l'infanterie, la cavalerie et les armes de siège.

Il n'y a qu'une seule catégorie d'unité maritime.

Le Mouvement est le nombre de territoires ou de zones maritimes que peut traverser une unité en un tour. Le mouvement de l'armée est égal au mouvement le plus faible des unités la constituant.

### 3.2 Les unités régulières et irrégulières

Les unités régulières sont les armées de métier. Elles ont un coût d'entretien, même en temps de paix.

Les unités irrégulières sont la réserve généralement bien équipées et l'arrière ban (la population). Si elles coûtent moins chères à entretenir, elles sont bien moins efficaces que les armées régulières. Par contre les unités irrégulières n'ont pas de coût d'entretien lorsqu'elles sont démobilisées.

Il est possible de payer **2 besants** et **1 boisseau alimentaire** pour transformer une unité de réserve en unité régulière. L'arrière-ban est constitué uniquement d'unités de niveau 1. Le type de l'unité d'arrière-ban dépend du royaume.

### 3.3 L'entretien des armées

Une armée a un coût en terme d'entretien. Cet entretien est payé à toutes les grandes failles.

# LES GARDIENS DU SEUIL

La Faille 2007  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

	Unités régulières	Unités irrégulières	Unités Maritimes
<b>Etat non-mobilisé</b>	n/a	aucun	n/a
<b>Etat mobilisé</b>	2 besants / unité 1 boisseau alimentaire / unité	2 besants / unité 1 boisseau alimentaire / unité	5 besants / unité 1 boisseau alimentaire / unité

Une unité non entretenue se débande et déserte.

Mobiliser une unité irrégulière (réserve ou arrière-ban) revient à payer le coût d'entretien au moment de la mobilisation.

### 3.4 Amélioration des unités de l'arrière-ban

Le coût d'amélioration des unités de l'arrière-ban est celui indiqué dans le tableau ci-dessous. Lever des troupes a un impact sur la production du territoire. En effet la production maximale du territoire dépend du nombre d'unités de population disponibles sur le territoire.

	Niveau	Mouvement	Coûts					Infrastrucutre nécessaire
			Matériaux	Alimentaire	Richesse	Population	Besants	
Infanterie	1	1	1			1	2 si régulière	Centre d'entraînement de l'infanterie niveau 1
	2	1	2			1	2 si régulière	Centre d'entraînement de l'infanterie niveau 1
	3	1	3			1	2 si régulière	Centre d'entraînement de l'infanterie niveau 1
Cavalerie	1	2	2	1		1	2 si régulière	Centre d'entraînement de la cavalerie niveau 1
	2	2	3	1		1	2 si régulière	Centre d'entraînement de la cavalerie niveau 2
	3	2	4	1		1	2 si régulière	Centre d'entraînement de la cavalerie niveau 3
Armes de siège	1	1	1			1	2 (régulière)	Atelier d'armes de siège niveau 1
	2	1	3			1	2 (régulière)	Atelier d'armes de siège niveau 2
	3	1	5			1	2 (régulière)	Atelier d'armes de siège niveau 3
Navires	1	2	1		1	1	2 (régulière)	Chantier naval niveau 1
	2	2	2		1	1	2 (régulière)	Chantier naval niveau 2
	3	1	3		1	1	2 (régulière)	Chantier naval niveau 3

L'ordre d'amélioration d'unités de l'arrière-ban ne peut être lancé que par le dirigeant du territoire. Le numero de l'armée d'affectation devra être précisé dans l'ordre. Le paiement devra être joint à l'ordre sinon il sera nul.

**Il n'est pas possible** d'améliorer l'arrière-ban d'un **territoire non pacifié**.

## 4 LES RÈGLES STRATÉGIQUES

### 4.1 Les ordres

Les ordres sont gérés au niveau d'une armée. Un ordre concerne toute l'armée (il n'est pas possible de la diviser à moins d'attribuer des unités à d'autres armées). Une armée/flotte ne peut exécuter qu'un seul ordre à la fois.

Les armées et flottes peuvent recevoir les ordres suivants :

- Attaquer
- Défendre (ordre par défaut)
- Déplacement

#### 4.1.1 Déplacer

C'est l'ordre pour les déplacements des armées. Dans cet ordre il faut spécifier :

- Le numéro de l'armée
- le numéro du territoire de départ
- le numéro du territoire d'arrivée

#### 4.1.2 Attaquer

C'est l'ordre pour les attaques.

Dans cet ordre il faut spécifier :

- Le numéro de l'armée
- le numéro du territoire de départ
- le numéro du territoire attaqué

#### 4.1.3 Défendre

Par défaut une armée est en défense sur le territoire sur lequel elle est localisée.

A moins que ce ne soit précisé dans l'ordre, une armée en défense défendra tout à la fois le territoire sur lequel elle est localisée mais aussi tous les territoires alliés adjacents.

### 4.2 Les flottes

Les flottes sont gérées de la même manière que les armées ; les deux formations ne se distinguent que par la capacité qu'ont les flottes de se déplacer sur les mers.

Il est aussi notable qu'une flotte puisse attaquer et occuper un territoire côtier, en descendant les hommes de la flotte à terre. C'est la seule manière de réaliser une opération de débarquement.

### 4.3 Attaque d'un territoire

Seules des armées amies ou alliés peuvent être conjointement présentes sur un même territoire de base. A la fin d'une bataille les armées perdantes sont donc rejetées hors du territoire. Une armée défaite sans territoire de repli est détruite.

Le Facteur d'Attaque et de défense se calcule de la façon suivante :

FA total = FA unité x (1 + Bonus Fortification + Bonus Terrain + Bonus Moral)

Bonus Fortification applicable seulement au défenseur

### 4.4 Pacification d'un territoire

Un territoire qui vient d'être conquis n'est pas pacifié pour autant. Il est en état **d'insoumission**.

Dans un territoire non pacifié il n'est pas possible de lever des troupes.

De même ce territoire ne rapporte aucun revenu du fait des impôts.



# LES GARDIENS DU SEUIL

*La Faille 2007*  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

Pour pacifier un territoire, il y a 2 solutions :

- signature d'un traité de paix entre le royaume conquérant et le royaume perdant
- attendre

# LES GARDIENS DU SEUIL

La Faille 2007  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

### 5 DESCRIPTION DU JEU

Il est prévu de faire 3 à 4 tours de jeu par jour.

Les joueurs se réunissent à tout moment et librement dans la tente de commandement de leur campement. Ils rédigent leurs ordres sur les feuilles appropriées qui sont sur place en quantité suffisante. Les feuilles d'ordres doivent être transmises par Colibri ou Perok Express. Dans la mesure du possible deux signaux sonores distincts marqueront la proximité de fin du tour puis la fin du tour.

Les ordres sont traités pour générer des feuilles de situation que les joueurs devront récupérer par Colibri ou Perok Express.

En cas de besoin, la remise des ordres et la restitution des résultats pourra être faite au pc orga.

Les cartes sous les tentes sont mises à jour. Durant la mise à jour, les tentes sont interdites d'accès. Pour ne pas léser de camp, les interdictions d'accès seront levées simultanément.

L'heure limite de remise des ordres pour le tour en cour sera affichée dans chaque tente de commandement.



