





LIVRE DE RÈGLES DE
GÉOPOLITIQUE
ÉDITION 2026

Table des matières

1	Géopolitique Locale	11	Éléments Géopolitiques
2	Opinion publique		Icônes
3	Groupes géopolitiques	14	Types de Terres
3	Le clan de la Lune d'Or des Daland'alile	15	Actions Géopolitiques
			Actions universelles
4	Les Langeloc-de-Rive	18	Actions spécifiques en Almurick
	La maison Allan	21	Actions spécifiques en Orifindel
5	La maison Gascogne	22	Annexes : Bataille sur table
6	Géopolitique Guerre Écarlate	23	Composition d'une armée
7	Mise en Contexte		Caractéristiques des unités
	Légitimité	25	Types de troupes infanterie
	Condition de fin de trame	26	Type de troupe : Spécialisées
8	Le Cercle d'Or	27	Type de troupe : Magiques
	Les Flammes-Nés	28	Type de troupe : Unité navale
9	Dévots de Di'Shir	29	Type de troupe : Commandant
	Rampart-D'écailles	31	Annexe A : Unités spéciales par faction
10	Les Faiseurs de Roi		
	L'Avant-Garde d'Anoctar		
	Croisés de la Créatrice		



CHAPITRE I : GÉOPOLITIQUE LOCALE

AVANT-PROPOS

Avant de vous lancer dans la géopolitique, il est important de comprendre qu'elles en sont les joueurs principaux à l'échelle extérieure et local à la région où se déroule l'histoire d'Orbis. Certaines de ces factions existe déjà en jeu et offre des bonus autant en jeu que lors des actions géopolitiques se déroulant entre les événements terrains (voir Chapitre II).

Il vous est possible de créer une faction géopolitique indépendante, mais celle-ci sera limitée à certaines actions locales seulement. En fonction de la faction géopolitique auquel vous voulez adhérer ou créer, les documents de la culture et de

religion complémentaire de celle-ci vous seront fournis par l'organisation. De plus, vous serez invité sur un groupe privé et secret de ladite faction afin d'y obtenir des informations, tel que des cartes de votre situation géopolitique et des quêtes.

Vous pouvez également influencer la géopolitique et bâtir votre propre base de pouvoir seul, mais pour cela votre personnage aura besoin de la compétence Noblesse et Blason afin d'acquérir de l'influence pour les actions géopolitiques.

OPINION PUBLIQUE DE LA POPULATION VIS-À-VIS UN GROUPE GÉOPOLITIQUE

Chaque entité géopolitique possède une opinion publique de départ qui lui est propre. L'opinion publique est la perception du peuple face à votre faction et celle-ci est échelonnée sur 100. Plus votre opinion publique est élevée, plus le peuple vous soutient. Plus celle-ci est basse plus les gens (incluant les NPC en jeu) se méfient de vous et peuvent même être hostile. Si une faction atteinte 0 d'opinion publique celle-ci est automatiquement déclarée ennemi du peuple.

Opinion de départ d'un nouveau groupe géopolitiques/peuples

- Lios (30/100)
- Orifindel (30/100)
- Dalagan (30/100)
- Anoctar (60/100)
- Valagan/Almurikois (80/100)
- Perasiens (40/100)
- Cité-États Khadanar (40/100)
- Clans Tribals (35/100)
- Mercenaires (50/100)
- Marchands multi-ethnique (60/100)
- Autres Origines (45/100)



GROUPES GÉOPOLITIQUES PRÉEXISTANTS EN ALMURIK

LE CLAN DE LA LUNE D'OR DES DALAND'ALILE

Les Daland'aliles est le nom que se donnent les clans sylvestres issus des terres du Dalandun. Ceux-ci peuplent également les forêts sud de Valagan. Parmi eux, le Clan de la Lune d'Or, installé dans les bois d'Almurik, perpétue ses traditions et vénère les six divinités sylvestres, accordant une place centrale à la Dame Pâle et à la Grande Chasse.

Grâce aux échanges avec la seigneurie de Rive-Noire, les tensions avec la population almurikoise se sont apaisées, favorisant une meilleure entente.

Le clan c'est distingué par son engagement avec la seigneurie et ses habitants dans la gestion harmonieuse de la forêt et de ses habitants. Son influence sur les autres clans et leur relation avec ces derniers reste à déterminer. Qu'est-ce que ces clans plus « sauvages » et territoriaux ont en tête avec cette nouvelle alliance reste à se développer.

Bonus de faction locale : Tout elfe sylvestre mort dont le corps est retrouvé en entier par ses alliés et enterré selon les rites adéquats sera ramené à la vie lors de l'événement suivant en tant que sylvien.



LES LANGELOC-DE-RIVE

Vassaux de la maison Beauvale et seigneur des terres de Rive-Noire, ils furent fondés par Sir Antoine Langeloc et Dame Delphine Beauvale. Cette branche de l'héritage futur des Langeloc loin du duché de Kerron demeure une promesse incertaine. Mais leur tradition bureaucrate et militaire persiste.

Bonus de faction locale :

- x1 campagne de patrouille gratuite / tour géopolitique. (Récompense de Victoire Trame précédente)
- Vassaux Loyaux : Peuvent utiliser une action spéciale au coût d'influence afin de querir l'aide de leur suzerain pour de l'aide militaire. (Détail sur le groupe Facebook)



LA MAISON ALLAN

La maison Allan gouverne la baronnie de Val-Chasse et s'est majoritairement convertit à la Voie de l'illumination des dieux élémentaires. Leur culture lentement altérée par celle des Liossiens immigrants librement sur leur terre et s'établissant dans les ruines des îles formé par le cataclysme.

Bonus de faction locale :

Immigration militante : Réduction du coût de l'action recrutement à 1 d'Influence / 2 soldats.



LA MAISON GASCOGNE

Depuis Serre-Bec, la Maison Gascogne gouverne les terres de sa baronnie environnante depuis plusieurs siècles. Celle-ci borde la rivière à la frontière avec l'Empire perasien. Les Gascogne étaient longtemps les rivaux affichés des Beauvale. Mais avec l'ascension de cette maison Rival, les Gascogne ont courbé l'échine, mettant fin à leur conflit par la coopération et la soumission. Leur passé de chasseur de monstre est un rappel constant pour leur aristocratie de leur devoir envers leur population et leur sécurité.

Malgré cela, les tensions entre les différentes branches de cette ancienne famille se font de plus en plus sentir.

Bonus de faction locale :

- Obtiennent des contrats exclusifs et réservés contre des créatures dangereuses. (Négociateur au conseil des Barons de 404 PC)
- Chaque membre de la maison a accès à l'une des connaissances de la compétence « Registre Bestial » du Chasseur de leur choix.





CHAPITRE II : GÉOPOLITIQUE GUERRE ÉCARLATE

AVANT-PROPOS

La géopolitique de la trame plus large implique les joueurs et non leur personnage. Elle sert à influencer l'histoire narratif de fond du monde d'Orbis et le dénouement de ces événements. Tous les joueurs peuvent participer et dicter les actions des diverses factions géopolitiques de cette trame s'ils remplissent les critères de l'un des factions.

MISE EN CONTEXTE

Le royaume millénaire des Hauts-Elfes d'Orifindel à chuté sous le poids d'une invasion démoniaque du pandémonium. Dupé par leur foi à la Flamme Écarlate, maintenant la Flamme-Profane, les survivants purent former le Cercle d'Or et ceux marqués à jamais de sa corruption les Flammes-Nés. Ces deux factions sont rejointes dans la lutte pour la reconquête d'Orifindel par les forces expansionnistes de l'Archipel-de-Lios et du Mont Mir.

LÉGITIMITÉ

Au terme de la Guerre Écarlate, le royaume d'Orifindel devra être de nouveau gouverné, mais par qui? Qui sera légitime? Cette légitimité devra être acquise par les actions de chaque faction et s'accumulera tout au long de la guerre. La faction ayant le plus de légitimité totale au terme de la guerre sera la vainqueur et pourra dicter des termes qui lui sont favorables afin de conclure la trame narrative. Certaines factions sont exclues de la possibilité de victoire et seront des « Faiseurs de roi » en pouvant supporter avec leur légitimité une faction de leur choix aux termes de la guerre.

Comment accumulé de la légitimité?

Par des actions géopolitiques comme la purification des terres et la reconstruction d'infrastructures détruites, des victoires militaires contre les hordes démoniaques et la conquête de territoire.

Légitimité initiale de chaque Faction

- Flamme-Nés : 40
- Rempart-d'Écailles : 20
- Cercle-d'Or : 30
- Dévots de Di'Shir : 20

CONDITION DE FIN DE TRAME

Cette trame narrative prend fin dès que les prérequis suivants sont remplis.

- Tous les bastions démoniaques sont détruits
- Le portail de Tash'Alauriel est fermé
- La dernière armée démoniaque est vaincu

GROUPE GÉOPOLITIQUE

GUERRE ÉCARLATE :

FACTIONS PRINCIPALES

LE CERCLE D'OR

Cette organisation est composée des derniers clans sylvestres d'Orifindel, de l'ordre des gardiens de la vie, de l'ordre des sentinelles du collègue des arcanes et des autres hauts-elfes ayant réussi à se purifier de la corruption de la flamme-profane. Ils se perçoivent comme les digne successeur du royaume une fois qu'il aura été purifier.

Passif de Faction :

Les membres du cercle d'Or peuvent planter des arbres d'Ildranil qui repousse la corruption

Préalable de participation :

Ce groupe géopolitique de la Guerre Écarlate est réservé aux joueurs dont le personnage est d'origine d'Orifindel et est un elfe ou sont des priants du Panthéon Sylvestre.



LES FLAMMES-NÉS

Dans la tourmente et la douleur, les Flammes-Nés se sont dressés. Brûlés par la trahison et le chagrin, ils marchent dans les cendres de leur destin dérobé. Fièr ils combattent la flamme responsable de leurs mots et les créatures qui souillent maintenant leur héritage de droit. Menés par le Roi Alrendis, ils comptent bien réclamer leurs terres.

Passif de faction :

-50% d'effet n'efface dû à la présence de corruption. Aucun effet encouru par les zones de terres assombris.

Préalable de participation :

Réservé au priant de la Flammes-Profane ainsi qu'à tout personnage ayant pour race : Enfant-du-Chaos.



DÉVOTS DE DI'SHIR

Les bataillons de Raksakirs brandissent la rune sacrée de Di'shir sur leur bannière et leur armure. Derrière eux ces prêtres et les élémentalistes de feu déchainent sa fureur destructrice sur les hordes de démons. L'Illumination approche pour Orifindel, mais avant les terres doivent être purifiées.

Passif de faction :

Les nécromanciens liossiens peuvent ramener les morts de bataille précédente en légion morte-vivante afin de servir la voie de l'Illumination.

Préalable de participation :

Réservé aux joueurs dont le personnage est un priant des dieux élémentaires et/ou à pour origine l'Archipel-de-Lios.



REMPART-D'ÉCAILLES

Depuis le Mont-Mir, les hommes-lézards vénèrent leur déesse draconique Béatravone et prient les esprits de la terre et du ciel. Durant le cataclysme leur terre prit de l'expression en Orifindel et maintenant Orifindel n'est plus. Il est temps pour le dragon endormit de rugir.

Passif de faction :

Les hommes-lézards du Mont Mir peuvent ériger des pierres runiques repoussant les démons protégeant leur terre contre toute attaque de leur part.

Préalable de participation :

Réservé aux joueurs priant les dieux draconiques, tribaux ou ayant comme race les hommes-lézards ou origine le Mont-Mir.



LES « FAISEURS DE ROI »

Ces factions commencent avec une grande armée, mais ne peuvent recourir aux actions de recrutements et recevront des renforts annuels proportionnel à leur légitimité accumulée. Car qui rejoindrait une cause perdue?

L'AVANT-GARDE D'ANOCTAR

Composée de guerriers de tous les Bastions du Haut-Royaume d'Anoctar, cette armée de noctariens répond à l'appel de l'Alliance du Nord et à la menace du pandémonium. Leur courage et leur ferveur à la lumière chassera les ténèbres au nom des parangons.

Préalable de participation :

Réservé aux joueurs ayant un personnage d'origine d'Anoctar ou priant le Panthéon Nordique ou le Culte des Parangons.



CROISÉ DE LA CRÉATRICE

La noblesse de Valagan demeure meurtrie de la Guerre Civile, mais sont clergé inspire les croyants et les braves à reprendre le fer et cette fois pour une cause juste et pieuse. « Ne nous laisse pas être tenté et délivre-nous du mal. Par la Grâce de la Créatrice. »

Préalable de participation :

Réservé aux joueurs ayant un personnage ayant comme foi la Créatrice ou comme origine Valagan.





CHAPITRE III : CARTE GÉOPOLITIQUE ET SES ÉLÉMENTS

AVANT-PROPOS

Avant de débuter les actions géopolitiques il est important de savoir qu'elles sont les éléments de la carte géopolitique disponible sur votre groupe Facebook de votre Faction. Cette carte est sujet à changement entre les événements par vos actions et/ou celles d'autres factions.

ICÔNES

ARBRE D'ILDRANIL

Ces arbres peuvent être planté par les druides du Cercle d'Or afin de garder la corruption à distance.



ARMÉES

Les armées sont représentées par des bannières sur la carte et un chiffre y est attitré, représentant la force militaire en soldats de chaque armée.



DÉFENSE

Près de chaque fortification ou d'une ville se retrouve un bouclier indiquant un



pourcentage. Ce pourcentage est ajouté au dé de défense en cas de résolution de combat via un lancer de dé.

FORÊTS/BOIS

Plus une région possède de forêts, plus elle sera propice à sa collecte afin de l'utiliser pour la construction de bateaux, d'engins



de siège et pour améliorer vos châteaux/forteresses. Chaque région possède un icône d'arbre représentant le nombre de lots de bois fournis par celle-ci par mois pour votre effort de guerre.

MINE

Sur la carte se trouve parfois dans certaines régions un icône de mine, représentant un sol riche en



minéraux de fer ou argent et de pierre. Pour chaque mine contrôlée, votre faction gagne un bonus de 5% d'efficacité au combat lors de batailles terrestres, puisque vos armées sont mieux équipées. De plus, chaque mine vous octroie un lot de pierre par mois. Ces lots de pierre peuvent être utilisés afin d'améliorer vos châteaux ou forteresses, ou encore être utilisés afin de bombarder une cité et diminuer ses défenses avant votre assaut, à condition que vous ayez des armes de sièges adéquates en votre possession.

ESPION

Représenté par un œil au-dessus de la capitale d'une région, le niveau d'espion apporte des bénéfices différents.



RAVITAILLEMENT

Le ravitaillement est représenté par des moulins placés dans les régions contrôlées ou espionnées. Le ravitaillement



représente la capacité de votre faction à pouvoir nourrir et ravitailler vos armées, soit un ratio de 1 pour 100 soldats au niveau d'Almurik et de 1 pour 1000 soldats au niveau de la guerre écarlate. Si une de vos armées est encerclée et n'a accès qu'au ravitaillement local de la région qu'elle contrôle et qu'elle est supérieur à ce nombre, celle-ci perdra des troupes à raison de 10% par mois par attrition. Cette attrition s'applique à toutes les armées de votre faction si votre nombre de soldats totaux excède votre ravitaillement maximal.

PIERRE RUNIQUE

Les pierres runiques sont érigés par les chamans et bénis des haut-prêtres draconiques afin de repousser les armées démoniaque.



PORT

Les Ports sont essentiels afin que les armées des factions de soutien aient accès à leur ravitaillement et à leurs renforts annuels. Sans accès à un port via une route par un territoire contrôlé par votre faction ou une faction alliée, vos troupes seront alors sous l'effet d'attrition.



TRÉSORERIE

Chaque région contrôlée vous rapporte un revenu en or pouvant être utilisé afin de recruter des



troupes fraîches, construire des navires ou acheter de l'influence. La quantité d'or générée par chaque région est indiquée sur l'icône de coffre d'or sur la carte. L'or accumulé en géopolitique ne peut pas être utilisé en jeu. Il peut cependant être utilisé afin d'aider à anoblir un personnage de votre faction et acheter des terres avec la compétence propriétaire terrien.

SITE DE SCÉPULTURE

MASSIVE

Ces lieux sont riches en corps pouvant être levés en légion morts-vivants au service de



l'illumination. Ils peuvent être des sépulture ancienne ou des champs de bataille frais. Advenant qu'une armée non démoniaque soit vaincue et décimée, elle laissera derrière elle des corps au charognard qui pourront être utilisés par des nécromanciens habiles.

TYPES DE TERRES

Le niveau de corruption d'un territoire se définit par son apparence et aura des effets néfastes sur vos troupes et les ressources disponibles.

TERRE SANCTUAIRE

Emplit d'arbre d'Ildranil ou protégé par des pierres runiques ou béni des dieux,

ces terres sont protégées de la corruption et des incursions démoniaques.



TERRE SAINE

Ces terres ne sont pas impactées par la corruption et leurs ressources sont normales. Elles demeurent susceptibles à la propagation de la corruption et des intrusions démoniaques.



TERRE PERDUE

Ces terres morte et stérile n'offrent aucun ravitaillement ou bois et son constamment arpenté de démon

charognard. Les armées stationnées dans cette région subissent 15% d'attrition / tour géopolitique à concurrence de minimum 150 soldats sans maximum.



TERRE ASSOMBRIT

Ces terres où le soleil n'est qu'une lueur dans les nuages sont la proie de démon solitaire traquant les patrouillent et les fourrageurs. Les armées stationnées dans cette région subissent 5% d'attrition / tour géopolitique à concurrence de minimum 5 soldats jusqu'à un total de 50 soldats.



TERRE IMPIE

Ces terres corrompues offrent peu et la nourriture y est fétide, le ravitaillement y est fourni de moitié. De plus des bandes de démons en sillonne les contrées. Les armées stationnées dans cette région subissent 10% d'attrition / tour géopolitique à concurrence de minimum 5 soldats jusqu'à un total de 200 soldats.



TERRE INFERNALE

Le pandémonium s'échappe dans notre monde et les démons y afflux. Les armées stationnées dans cette région subissent 20% d'attrition / tour géopolitique à concurrence de minimum 200 soldats sans maximum.





PRÉAMBULE

Vous trouverez ci-dessous les actions simples communes à toutes les factions autant en Almurik qu'en Orifindel. S'en suivra les actions spécifiques en Almurik puis en Orifindel. Enfin vous verrez un tableau synthèse détaillant les actions limitées à chaque faction, mais aussi à la région dans laquelle elles peuvent être faites.

ACTIONS UNIVERSELLES

Attaque

Lorsqu'une armée est déplacée en territoire ennemi, le déplacement est automatiquement une attaque. Vos troupes engageront le combat avec celles adverses ou feront un siège sur la cité gouvernante de la région. La bataille sera réglée par le jet d'un dé 100 contre celui de votre adversaire. Les bonus de défenses et d'équipements (octroyé par les mines) s'appliquent. De plus, si l'une des armées est supérieure en nombre, celle-ci gagne un bonus de 20% pour chaque tranche de 50% de troupes de l'armée adverse excédant la totalité de l'armée adverse (ex. : Une armée de 1000 contre 1500, l'armée supérieure en nombre a donc 150% de l'armée plus petite,

et obtient un avantage de 20%). Dans le cas d'une bataille importante, celle-ci pourra être réglée via un événement hors saison de guerre ou sur table via le système de bataille sur table de type « Wargame » à la convenance des deux groupes géopolitiques impliqués. Une résolution par dé peut se faire via un stream live à la convenance des groupes impliqués. Suite à une victoire offensive, une armée peut automatiquement être séparée en deux pour y laisser une garnison sur le territoire conquis.

Bombardement

Une fois par tour géopolitique vous pouvez bombarder la ville assiégée pour en réduire la défense de 1%/unité de catapulte jusqu'à un maximum de 15 %. Coût : 1 lot de pierre et nécessite une unité de catapulte.

Campagne de reconstruction/consolidation

Vos troupes se rendront dans la région désignée sous votre contrôle ou neutre afin d'y reconstruire les bâtiments détruits. La tâche demandera l'investissement d'or et de ressources. Rétablit 1 rang de la ressource endommagée Coût: 20 points d'influence, augmente de 10 points l'opinion publique

Campagne de reconstruction (Almurik)	
Ressource	Coût
Fermes (Ravitaillement)	1 lot de bois et 20 florins
Mine	1 lot de bois et 20 florins
Trésorerie	1 lot de pierre 20 florins
Bois	25 Florins

Campagne de reconstruction (Orifindel)	
Ressource	Coût
Fermes (Ravitaillement)	1 lot de bois, 100 florins
Mine	1 lot de bois, 100 florins
Trésorerie	1 lot de pierre, 100 florins
Bois	125 florins

Coordination militaire

Vous divisez vos troupes en plusieurs armées qui obtiennent chacune leur propre action au cours du tour actuelle, mais celle-ci ne peuvent se déplacer que d'une seule région. De plus, cette action est limitée à une seule fois à tour par territoire où se trouve l'armée originale.

Déplacement de troupes

Vos armées peuvent se déplacer d'une région à l'autre jusqu'à un maximum de deux régions en l'espace d'un mois, si celles-ci sont sous votre contrôle, relié par une route et adjacentes. Si vos armées passent sur un territoire sans route, celle-ci ne peuvent se déplacer que d'une seule région.

Lorsque vous désirez transporter des armées par la mer, sachez qu'un navire peut transporter 100 soldats maximum et se déplacera de deux région maritime maximum en 1 tour.

Recrutement

Vous permet de recruter des troupes parmi la population locale d'une région sous votre contrôle, ce qui augmentera votre puissance militaire, mais demandera également plus de ressources afin d'entretenir ces nouvelles troupes. Les nouvelles troupes recrutées seront automatiquement en garnison dans la capitale de la région où se déroule le recrutement. De plus celle-ci ne pourrons être déplacé qu'au prochain tour géopolitique.

Ci-dessous vous aurez le coût de chaque type d'unité.

Tableau de recrutement/actions		
Type	Bonus à l'attaque lors de siège	Coût
Navires*	+1%/navire*	1 lot de bois, 500 florins
Soldats	-	1 influence ou 5 pièces florins
Engin de siège	+1%/engin de siège	1 lot de bois / engin
Unité de catapulte	-	1 lot de bois, 50 florins

*Seulement sur une ville portuaire

Fortification

Les troupes présentes sur le territoire contrôlé se regroupent dans la cité afin de se préparer à un siège. Notez que les troupes excédant les garnisons maximales seront postées devant les murs de la cité et n'auront pas le bonus de défense.

Amélioration/réparation des défenses

Chaque région possède sa cité ou château duquel le seigneur régnant sur les terres peut se réfugier avec ses troupes. Il est possible d'améliorer ses bastions afin de tenir une position précaire et survivre plus longtemps à un siège. En plus de la forteresse de base, certaines améliorations peuvent être ajoutées à une fortification. Chaque amélioration prendra 1 mois à accomplir.

Tableau des améliorations		
Type	Bonus de défense	Coût
Douve*	+5%	1000 florins
Pieux de bois*	+5%	1 lot de bois, 500 florins
Engin de siège sur les remparts	+1%/catapulte	1 lot de bois + 1 engin de siège

*Ne peuvent être appliquée qu'une seule fois

Tableau des forteresses					
Type	Bonus de défense (au combat)	Garnison maximale	Mois de siège avant attrition	Coût d'amélioration	Coût de réparation
Fortin (bois)	+10%	500	1	4 lots de bois	2 lots de bois
Fortin (pierre)	+20%	1000	2	5 lots de pierre + 3 lots de bois	1 lot de pierre + 1 lot de bois
Donjon	+30%	1500	3	7 lots de pierre + 3 lots de bois	2 lots de pierre + 2 lots de bois
Bastion	+40%	2000	4	8 lots de pierre + 4 lots de bois	3 lots de pierre + 2 lots de bois
Château	+50%	3000	5	10 lots de pierre + 5 lots de bois	4 lots de pierre + 2 lots de bois
Forteresse	+60%	4000	6	12 lots de pierre + 7 lots de bois	4 lots de pierre + 3 lots de bois
Citadelle	+70%	5000	7	15 lots de pierre + 10 lots de bois	4 lots de pierre + 3 lots de bois
Grande Muraille : Fort-Lailiavanor et Doshur'Fa	+80%	10000	8	-	10 lots de pierre + 5 lots de bois

Note : Le bonus au combat ne s'applique que sur les soldats en garnison dans la fortification

Repli stratégique

Vos armées se replient dans la forteresse locale ou dans un territoire allié adjacent. Cette action ne peut être prise que lorsqu'une attaque est complétée à votre égard et que vous refusez l'engagement. Cette action ne peut être complétée qu'une seule fois par résolution de tour géopolitique. Ainsi si votre armée est attaquée de nouveau lors d'un siège ou d'une seconde attaque dans un autre territoire, celle-ci sera dans l'incapacité de fuir.

ACTIONS SPÉCIFIQUES EN ALMURIK

Campagne de patrouilles

Vos troupes et celles de vos alliés locaux parcourent les routes et les boisés de la région afin de débusquer et éliminer les créatures et malfrats de ce monde et ainsi rendre la région plus sécuritaire. Cela aura pour effet de réduire le nombre de créatures et de bandits présents sur le terrain lors du prochain événement.
Note : Cette action entraîne une augmentation de l'opinion publique à votre égard.

Coût : 10 points d'influence, donne 1 point d'opinion publique

Campagne de pillage / saccage / terreur

Vos troupes et celles de vos alliés locaux vont piller/saccager/brûler les ressources de la région. Cette action vous rapportera de l'or et des ressources. Une ressource aléatoire sera affectée négativement dans la région jusqu'à réparation.

Note : Cette action entraîne une perte d'opinion publique à votre égard.

Coût : 10 points d'influence, réduit de 5 points l'opinion publique



Convoi marchand

Permet de vendre des ressources excédentaires à une faction en particulier ou sur le marché public. Exemple : Un lot de pierre pourra se vendre jusqu'à 50 florins.
Coût : 10 points d'influence.

Diffamation

Diminue l'opinion publique de la faction visée localement. Ce faisant, les personnages non joueurs leur seront moins favorables.

Coût : 5 points d'influence/1 point d'opinion publique

Espionnage

À l'aide de vos agents infiltrés dans une région précise, vous pouvez obtenir des informations sur le noble, les termes de ses alliances, ses déplacements et certains secrets privés de celui-ci. Ces informations peuvent parfois servir à soudoyer le seigneur ou encore découvrir les allés et venus d'autres nobles dans son territoire.

Coût : 100 points d'influence

Prérequis : infiltration rang 3

Infiltration

Permet d'augmenter le réseau d'espions dans la région désignée. Plus un réseau est fort dans une région, plus il vous permet de savoir avec précision les forces militaires, les ressources d'intérêt, ainsi que les déplacements des troupes ou de la noblesse présents dans celle-ci.

Coût : 30 points d'influence/espion supplémentaire

Propagande

Augmenté l'opinion publique de votre faction localement. Ce faisant, les personnages non joueurs vous seront plus favorables.

Coût : 5 points d'influence/1 point d'opinion publique

Ravitaillement

Permet d'envoyer des ressources en possession du groupe d'Almurik à une faction de la guerre écarlate à l'aide d'une caravane. Note : cette action augmente les ressources de la faction ciblé.

Coût : 30 points d'influence

Sabotage

Permet de saboter les travaux d'un point d'extraction de ressources (mine, scierie, fermes), ce qui entraîne une diminution voire une perte des ressources normalement engendrées par l'exploitation de celle-ci.

Coût : 30 points d'influence

Soudoyer

À l'aide de promesses et d'un peu d'or vous soudoyez un seigneur local afin qu'il supporte votre cause. Ce faisant, il vous sera possible de faire appel à son aide lors d'événements en jeu.

Note : Ce ne sont pas tous les nobles qui sont sujets à être soudoyés.

Coût : 50 points d'influence

Traité

Vous faites quérir un noble local afin qu'il vienne discuter des termes d'un traité d'alliance ou commercial avec votre faction (locale) en jeu lors du prochain événement.

Coût : 50 points d'influence

Traque aux mages

Vos troupes et celles de vos alliés locaux parcourent les routes et les boisés de la région afin de débusquer et éliminer magiciens, sorcières et clercs de ce monde et ainsi rendre la région plus pure.

Note : Cette action entraîne une diminution de l'opinion publique à votre égard. Entraîne aussi le risque d'éliminer des personnages non joueurs au cours de la traque.

Coût : 10 points d'influence, réduit de 5 points d'opinion publique



Tableau synthèse des actions possibles				
Actions Almurick	Factions Guerre Écarlate	Groupes géopolitiques préexistants	Vandaris	Indépendants
Amélioration/réparation des défenses	✓	✓	✓	✓
Attaque	✓	✓	✓	✓
Campagne de patrouilles		✓		✓
Campagne de pillages		✓	✓	✓
Campagne de reconstruction		✓		✓
Convoi marchand	✓	✓		✓
Déplacement de troupes	✓	✓	✓	✓
Diffamation		✓	✓	✓
Espionnage		✓	✓	✓
Fortification	✓	✓	✓	✓
Infiltration		✓	✓	✓
Propagande		✓	✓	✓
Ravitaillement		✓		
Recrutement	voir Orifindel	✓	✓	✓
Repli stratégique	✓	✓	✓	✓
Sabotage		✓	✓	✓
Soudoyer un noble		✓		
Traité		✓		✓
Traque aux mages			✓	



ACTIONS SPÉCIFIQUES À ORIFINDEL

Légion morte-vivante

Vos nécromanciens réaniment les cadavres d'un site de sépulture massif augmentant vos troupes aux mêmes nombre morts de la bataille dont ils sont issus. Sur votre carte géopolitique un icône de mort sera affiché à cet effet.



Pierre Barrière

Vos forces érigés des pierres runiques enchantées par les Haut-Prêtres qui repoussent les armées démoniaques de vos terres. Cette action ne peut être fait sur un territoire comportant de la corruption et augmentera votre légitimité de 1 Coût : 1 lot de pierre et 2 tour géopolitique.

Purification

Votre armée purifie par le feu, le sacré et/ou des rites religieux les terres occupées afin d'en réduire la corruption. Cette action augmente la légitimité de votre faction de 1

Reconnaissance

Vous pouvez envoyer une troupe de 10 soldats en éclaireur dans une région adjacente qui n'est pas sous votre control afin d'en obtenir des renseignements tels que les fortifications, les armés présentes et le niveau de la corruption.

Rite d'Ildranil

Les druides et les mages du Cercle d'or complètent un rituel afin de raviver un arbre d'Ildranil afin qu'il porte fruit ou pour planter un nouvel arbre grâce à une graine créé lors d'un rituel précédent.

Tableau synthèse des actions possibles

Actions Orifindel	Flammes-Nés	Cercle d'Or	Dévots de Di'Shir	Rempart-d 'Écaille	Faiseur de Roi
Légion Morte-vivante			✓		
Pierre Barrière				✓	
Purification	✓	✓	✓	✓	✓
Rite d'Ildranil		✓			
Reconnaissance	✓	✓	✓	✓	✓
Recrutement	✓	✓	✓	✓	



ANNEXE

SYSTÈME DE BATAILLE SUR TABLE

Dans le cas où certains membres de groupe géopolitiques souhaiteraient régler un conflit via un jeu de guerre sur table ceux-ci doivent apprendre le système de bataille sur table d'Orbis : L'Héritage. Il est à rappeler que ce type de résolution est facultative et laissé au bon vouloir des joueurs impliqués.

Dans cette section vous trouverez toutes les informations nécessaires afin de commander efficacement vos troupes sur la table stratégique.

Les batailles sur table se règlent tour par tour, chaque côté à un temps limite, soit 5 minutes par tour chacun, mais minimum 3 minutes au cas où le(s) joueur(s) décident de changer d'idée avant le temps limite. Les actions doivent être validées avec l'animateur responsable de comptabiliser les pertes, le moral des troupes et tout autre facteurs impliqués dans les règles de ce document.

À tout moment les joueurs contrôlant une armée peuvent décider de faire battre en retraite l'entièreté de leur armée afin d'éviter des pertes, sauf si cette armée est piéger dans une fortification. Cependant, dans le cas d'une cité en état de siège, si les troupes assiégées ont une échappatoire via la voie des eaux (Rivières, Mers, Océan), qu'ils possèdent des navires et que leur voie d'échappatoire n'est pas entravée, ceux-ci peuvent tenter d'évacuer leurs troupes durant la bataille du siège.

COMPOSITION D'UNE ARMÉE

Avant tous, il est important de prendre connaissance des limites de composition d'une armée standard.

50-60% Infanterie, 20-40% troupes spécialisés, 10-20% de troupes magiques.

CARACTÉRISTIQUES DES UNITÉS

Chaque unité possède des caractéristiques de base qui détermine son efficacité au combat. Prenez connaissance de la nature de ses caractéristiques et de leur valeur pour chacune des unités afin de concevoir votre armée.

Terrestres

- Attaque

L'attaque d'une unité signifie le nombre de perte que celle-ci inflige à une unité adverse durant son tour. L'attaque d'une unité diminue de 10% par soldats en moins lorsqu'il ne reste que 10 membres de cette unité (excepté l'artillerie).

- Défense

La défense est une réduction en pourcentage du nombre de perte infligé par une unité adverse sur votre unité. Exemple : attaque 20 vs défense 50 = perte de 10 soldats pour votre unité.

- Déplacement

Il s'agit du nombre de cases que votre unité peut parcourir dans un même tour. Il est à noter qu'une unité à distance peut faire un déplacement partiel, attaquer et se déplacer de nouveau afin d'être hors de portée des unités adverses.

- Moral

Le moral d'une unité détermine combien d'effet démoralisateur elle peut subir avant d'être mise en déroute et forcé à fuir le combat. Certaines capacités d'unités permettent de réduire le moral d'une autre unité, alors que le reste du temps le moral est diminué ou augmenté par les facteurs suivants :

Diminution :

--L'unité est attaquée sur le flanc ou à l'arrière. -1 moral

--L'unité est prise en tenaille entre deux autres unités adverses. -1 moral

--L'unité a perdu plus la moitié de ses effectifs. -1 moral

--Le commandant de l'armée est mort. -1 moral

Augmentation

--L'unité est proche de celle du commandant. (3 cases). +1 moral

--L'unité est protégée par une autre unité ou une fortification sur ses deux flancs. +1 moral.

--L'unité est adjacente à une autre unité alliée. +1 moral (ne se cumule pas avec plusieurs unités alliées)

--Le commandant adverse est mort. +1 moral

- **Retraite :**

Lorsqu'une unité n'a plus de moral, celle-ci fuira et battra en retraite, recevant ainsi une attaque gratuite de toutes les unités au corps à corps étant à portée de l'attaquer.

- **Retrait stratégique :**

Lorsqu'une unité est en combat avec une autre unité au corps à corps et que celle-ci veut se déplacer hors d'atteinte, celle-ci doit utiliser son tour complet afin de se retirer sans recevoir une attaque gratuite des unités en contact immédiat avec celle-ci.

- **Puissance magique**

Il s'agit du nombre d'habileté magique pouvant être utilisé dans une bataille par l'unité. Dans le cas des vandaris, il s'agit de leur arsenal alchimique.

- **Portée**

Il s'agit du nombre de cases à laquelle une unité peut attaquer ou utiliser ses actions spéciales.

Navale

- **Abordage**

Il s'agit du nombre de perte infligé à l'équipage du navire adverse lors d'un abordage.

- **Attaque à distance**

Il s'agit du nombre de perte infligé à l'équipage d'un navire adverse par le biais de flèche. Dans le cas des navires de sièges, ceux-ci infligent également 1 de dégât à la coque du navire adverse par attaque. Lorsqu'une attaque à distance est faite sur une unité prise en combat d'abordage, les dégâts sont répartis sur toutes les unités impliquées, incluant les unités alliées.

- **Coque**

Il s'agit des points de vie structuraux de votre navire, lorsque ceux-ci atteignent 0, le navire coulera. Si l'équipage n'est pas secouru dans les 5 tours avant la fin de votre prochain tour, celui-ci est perdu (noyé).

- **Équipages**

Il s'agit des matelots qui contrôlent votre navire. Lorsque l'équipage d'un navire est réduit de 50%, le navire perd la moitié de sa manœuvrabilité. Si l'équipage d'un navire est entièrement éliminé, le navire devient immobile.

- **Portée**

Il s'agit du nombre de cases qu'un navire peut attaquer à distance un navire adverse.

- **Déplacements**

Il s'agit du nombre de cases qu'un navire peut se déplacer en un tour.

- **Manœuvrabilité**

Il s'agit du nombre de cases de déplacement qu'un navire a besoin afin de se tourner de 90 degrés. Plus le chiffre est petit, plus un navire manœuvre rapidement.

TYPE DE TROUPE

Infanterie

Hommes d'Armes

Attaque : 10

Défense : 50%

Déplacement : 3 cases

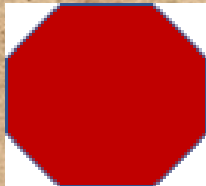
Morale : 3

Nombre de troupe : 100

Les hommes d'armes sont le plus souvent armés d'épée longue et de grand bouclier.

Ils ont à leur disposition deux actions.

1. Mur de bouclier : Chaque 10% de défense total de l'unité octroie une seconde réduction de 10% à l'attaque des archers.
2. Charge : Octroie un bonus de 10 à la puissance d'attaque de l'unité. Les hommes d'armes ne peuvent effectuer cette action qu'une fois à 2 cases d'une unité adverse.



Troupes de choc

Attaque : 20

Défense : 30%

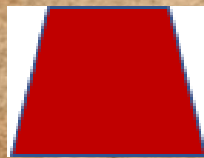
Déplacement : 4 cases

Morale : 4

Nombre de troupe : 100

Les troupes de choc sont des soldats lourdement armés, épées, haches et marteaux à deux mains sont leurs armes de préférence. Guerrier lourdement armés, raksakir, berserker et guerrier peint composent généralement ses unités. Ils ne possèdent qu'une seule habileté spéciale.

Charge : Octroie un bonus de 10 à la puissance d'attaque de l'unité. Les troupes de choc ne peuvent effectuer cette action qu'une fois à 2 cases d'une unité adverse.



Lanciers

Attaque : 10

Défense : 50%

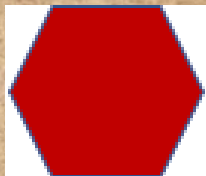
Déplacement : 2 cases

Morale : 3

Nombre de troupe : 100

Les lanciers sont similaires aux unités d'hommes d'armes à l'exception qu'ils portent une longue lance en plus de leur bouclier. Ils ont à leur disposition deux actions spéciales. De plus les lanciers disposent d'un bonus d'attaque de +10 contre la cavalerie.

1. Murs de bouclier : Chaque 10% de défense total de l'unité octroie une seconde réduction de 10% à l'attaque des archers.
2. Murs de la lance : Cette formation sert à stopper la charge d'une unité adverse qui recevra le même nombre d'attaque que celles infligées par leur charge.



TYPE DE TROUPE

Troupes spécialisées

Troupes d'archers

Attaque : 25

Défense : 20%

Déplacement : 4 cases

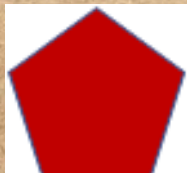
Morale : 3

Porté : 5 cases

Nombre de troupes : 100

Les archers servent à éliminer les troupes adverses à distance et peuvent effectuer une action spéciale.

Pluie de flammes : Les flèches sont enflammées et décochées sur l'adversaire, causant un effet démoralisateur de 1. Les archers qui effectuent cette habileté ne peuvent décocher qu'une fois aux deux tours.



Cavalerie

Attaque : 15

Défense : 20%

Déplacement 10 cases

Morale : 3

Nombre de troupe : 50

La cavalerie est rapide et dévastatrice lorsque celle-ci attaque l'arrière ou le flanc d'autres unités. Cependant, elle est extrêmement vulnérable face aux mages et ne possèdent pas une défense élevée. Ils ont deux actions spéciales :

1. Charge de cavalerie : Triple la puissance d'attaque contre l'unité chargée. Cette action peut être utilisée à 5 cases d'une autre unité.
2. Contre-charge : Les cavaliers peuvent utiliser cette compétence en anticipation d'une charge de la part d'une autre unité. Ils effectueront automatiquement une charge et infligeront leur attaque en même temps que leurs adversaires.



Artillerie

Attaque : 30 (ne prend pas compte de la défense adverse)

Défense : 0

Déplacement : 1 case

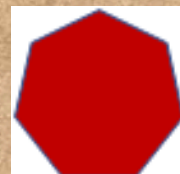
Morale : 1

Porté : 10 cases

Nombre de troupe : 25

Les unités d'artillerie n'ont que très peu d'effectif maniant les armes des sièges et sont très lente à déplacer sur le champ de bataille. De plus, elles sont extrêmement vulnérables. Toutefois leur puissance de tir est dévastatrice sur les unités adverses. L'artillerie possède une action spéciale. La cadence de tir de l'artillerie est de 1x/3 tours. Lorsque les troupes de l'artillerie est en dessous de 5, celle-ci ne peut plus opérer. De plus, si un projectile d'une autre artillerie l'atteint, celle-ci est automatiquement détruite.

Pluie de flammes : Les projectiles enflammés reçu par les unités visées par l'artillerie causent un effet démoralisateur de 1. Cependant ces projectiles sont inefficaces contre des fortifications.



TYPE DE TROUPE

Troupes magiques

Contingent de mage

Attaque : 15

Défense : 0%

Déplacement : 4 cases

Morale : 2

Porté : 3 cases

Puissance magique : 5

Nombre de troupe : 100

Les mages peuvent utiliser des sortilèges afin de réaliser 3 actions spéciales. Cependant, ils ne peuvent effectuer ses actions qu'un nombre de fois définie par leur puissance magique. Ils peuvent récupérer 1 de puissance magique après 5 tours.

1. Destruction de bouclier : Détruit les boucliers des hommes d'Armes et des lanciers en réduisant de 10% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Confusions équestres : Sème la panique dans les rangs d'une cavalerie, rendant toute charge sans effets. Cette action peut être préparé d'avance et être utilisé instantanément afin d'intercepter une charge de cavalier. Cependant, tant que les mages sont en attente de cette action, ils ne peuvent effectuer d'autres actions.
3. Alliés involontaires : Cette action peut être utilisée lorsqu'une unité adverse est engagée au corps à corps par les mages. Ceux-ci convertiront un nombre égal à leur attaque (tout en l'infligeant) en regain de perte temporaire (première à partir lors d'attaque reçue)



Contingent de Clerc

Attaque : 5

Défense : 0%

Déplacement : 4 cases

Morale : 2

Porté : 3 cases

Puissance magique : 5

Nombre de troupe : 100

Les clercs peuvent influencer le champ de bataille en accordant leur miracle. Cette unité et leurs habiletés spéciales varient selon les peuples. Voir Annexe A.



Mage de bataille

Attaque : 15

Défense : 20%

Déplacement : 3 cases

Morale : 3

Porté : 3 cases

Puissance magique : 3

Nombre de troupe : 100

Les mages de bataille sont plus lourdement équipés, au prix de leur efficacité magique. Il possède les mêmes habiletés spéciales que le contingent de mage.



TYPE DE TROUPE

Unité navale

Toutes unités navales ont certaines habiletés en commun.

Percuter (passif) : Lorsqu'un navire entre en collision avec sa proue avec le côté bâbord ou tribord d'un autre navire, celui-ci inflige 2 points de dégâts à la coque de celui-ci, mais reçoit 1 dégât à sa propre coque à moins d'être un navire d'assaut.

Aborder : Lorsqu'un navire est dans la case avoisinante d'un autre navire, celui-ci peut aborder celui-ci. Dès lors les deux navires sont incapacités, pendant que leurs équipages respectifs combattent l'un l'autres.

Réquisitionner : Une fois l'équipage d'un navire à 0, vous pouvez décider de séparer votre propre équipage afin de prendre le control du navire sans équipage.

Combattre un incendie : Lorsque votre navire prend feu, votre équipage peut tenter de l'éteindre au prix d'une action, soit de déplacement, soit d'attaque.

Navire d'assaut

Coque : 3
Équipage : 50
Déplacement : 6
Manœuvrabilité : 1
Porté : 0
Abordage : 10



Le navire d'assaut est plus rapide et plus manœuvrable, mais sa coque est moins résistante. Renforcé principalement à l'avant afin de percuter les navires adverses sans nuire à sa propre coque. De plus, son équipage est mieux armé dans le but d'aborder les navires adverses.

Habileté spéciale - Rames : L'équipage du navire d'assaut sortent les rames afin d'augmenter leur manœuvrabilité et leur vitesse. -> Manœuvrabilité : 0.

Déplacement : +1. Cependant l'équipage ne peut pas effectuer un abordage au même tour qu'ils rament.

Navire de support

Coque : 5
Équipage : 50
Déplacement : 5
Manœuvrabilité : 3
Porté : 3 cases
Abordage : 5
Attaque à distance : 10



Les navires de support sont les navires de bases d'une flotte. L'équipage est apte à effectuer un abordage, mais préfère utiliser des arcs et des arbalètes sur un équipage adverse.

Navire de siège

Coque : 7

Équipage : 50

Déplacement : 4

Manœuvrabilité : 4

Porté : 10 cases en ligne droite

Abordage : 5

Attaque à distance : 10

Les navires de sièges sont colossaux, robuste, mais lent et peu manœuvrable.

Habileté spéciale - Projectile enflammé :

Au prix d'une diminution de la cadence de tir de 1 tour, les projectiles des catapultes et des balistes du navire seront enflammés. Causant un incendie qui infligera 1 dégât à la coque du navire adverse si celui-ci n'est pas éteint lors du prochain tour.



TYPE DE TROUPE

Commandant

Il s'agit de l'unité composant la garde rapprochée du commandant de l'armée. Lorsqu'une unité de commandant perd plus de 50% de ses effectifs. Chaque fois qu'elle reçoit une attaque supplémentaire, il y a une chance sur deux que le commandant soit tué.

Attaque : 20

Défense : 70%

Déplacement : 3 cases

Morale : 4

Nombre de troupe : 50

Habileté spéciale :

1. Mur de bouclier : Chaque 10% de défense total de l'unité octroie une seconde réduction de 10% à l'attaque des archers.

2. Charge : Octroie un bonus de 10 à la puissance d'attaque de l'unité. Les hommes d'armes ne peuvent effectuer cette action qu'une fois à 2 cases d'une unité adverse.

Ou

2.2 Mur de la lance : Cette formation sert à stopper la charge d'une unité adverse qui recevra le même nombre d'attaque que celles infligées par leur charge.

3. Inspiration (seulement si le commandant est toujours vivant): Le commandant inspire une unité alliée adjacente afin d'augmenter son moral de 1 pour le prochain tour.

Certains commandants peuvent posséder des caractéristiques particulières qui sont listées ci-dessous. Toutefois, l'utilisation de tel commandant, leur mort ou leur capture peuvent avoir d'importante conséquence pour votre faction. Dans le cas où vous ne souhaitez pas prendre ces risques, l'unité de commandant sera générique et ne possèdera que les habiletés ci-haut.

Immortel : Le commandant de cette armée ne peut pas être tué au combat lors d'une attaque, si son unité est entièrement éliminée et qu'il lui est impossible de fuir puisqu'il est encerclé, le commandant est capturé.

Présence Déroutante : Le commandant et sa garde rapprochée imposent leur présence terrifiante sur ceux qu'ils attaquent. -> Réduit de 1 le moral de l'unité adverse attaquée. Réduit de 1 pour le reste de la bataille le moral de toutes les unités adjacentes à l'unité ciblée par le commandant si celle-ci est vaincue.

Avant-Garde Inspirante : Ce commandant inspire ses hommes par sa présence sur la ligne de front. Octroie +1 de morale à toutes les unités à proximité de 1 case du commandant lorsque celui-ci combat en première ligne.

Courageux : La garde rapprochée et le commandant ne fuiront jamais face à l'ennemi. Cette unité est donc inaffectée par la chute à 0 de son moral.

Fougueux : Le commandant et son unité gagnent un bonus de +5 lors d'une charge, de plus si l'unité visée est à moins de 50% de ses troupes, le commandant peut effectuer une percée et se retrouver derrière l'unité ciblée par la charge.

Adeptes de la magie : L'unité du commandant gagne 3 de puissances magiques pour la bataille et peut utiliser l'habileté de mage : Destruction de bouclier.

Paladin : L'unité du commandant gagne 1 de puissance magique pour la bataille et peut utiliser l'habileté de clerc : Guérison des blessures.

Ingénieux : Le commandant de cette armée possède un savoir en ingénierie et peut prendre le contrôle d'une unité d'artillerie abandonnée, alliée ou ennemie.

Vieille Garde/Vétéran : L'unité du commandant possède un bonus de +1 de moral

Vengeur : Lorsque le commandant meurt au combat, les soldats de sa garde rapprochée gagnent +10 d'attaques pour le reste de la bataille ou jusqu'à ce qu'ils soient mis en déroute.



ANNEXE A

UNITÉS SPÉCIALES PAR FACTION

Cercle d'Or

Compagnie sylvestre

Il s'agit d'une troupe de 100 archers/rôdeurs d'elfes sylvestres. Cette unité est rapide et habille à l'arc, mais possède également un avantage certains en terrain forestier. Cette unité à un bonus de 20% en défense en terrain forestier et possède 2 actions spéciales.

- 1. Pluie de flammes : Les flèches sont enflammées et décoché sur l'adversaire, causant un effet démoralisateur de 1. Les archers qui effectuent cette habileté ne peuvent décocher qu'une fois aux deux tours.
- 2. Perchoir : L'unité doit être en terrain forestier et perd son déplacement t'en que cette action est en cours. En contrepartie, l'unité gagne une immunité aux attaques corps à corps puisque les troupes de celle-ci se sont toutes perchées dans la cime des arbres.

Bataillon de Sentinelles

Formé par l'ordre des Sentinelles du Collège des arcanes, ils ont pour tâche d'identifier et éliminer les unités magiques au combat.

Attaque : 10

Défense : 30%

Déplacement : 4 cases

Morale : 3

Nombre de troupe : 100

Les sentinelles ont un bonus inhérent de 20% de défense contre les unités magiques et un bonus de 5 d'attaque. De plus, lorsque ceux-ci attaquent une unité magiques adverses, ils font perdre à celle-ci 1 de puissance magique. Cette unité ne possède pas d'action spéciale.

Flammes-Nés

Toutes les unités des Flammes-Nés peuvent utiliser l'habileté spéciale suivante 1x/bataille:

Flamme Profane :

Les flammes-Nés déchènent la flamme qui brule en eux sur leurs ennemis.

Inflige une attaque magique au corps à corps infligeant 15 dégâts, ignore la défense.

Empire Perasien

Centurie d'Amazones

Attaque : 15

Défense : 40%

Déplacement : 3 cases Morale : 3

Nombre de troupe : 100

Cette troupe entièrement féminine est similaire aux lanciers à l'exception qu'elle possède une plus grande vitesse, une plus grande puissance d'attaque et une plus grande défense en terrain découvert contre des troupes de chocs, soit un bonus de 20%. Cependant, leur défense totale est moindre dû à leur bouclier moins large. Cette unité possède deux actions spéciales.

- 1. Murs de bouclier : Chaque 10% de défense total de l'unité octroie une seconde réduction de 10% à l'attaque des archers.
- 2. Murs de la lance : Cette formation sert à arrêter la charge d'une unité adverse qui recevra le même nombre d'attaque que celles infligées par leur charge.

Centurie sylvestre

Il s'agit d'une centurie de 100 archers/rôdeurs d'elfes sylvestres servant comme auxiliaire dans l'empire perasien. Cette unité est rapide et habille à l'arc, mais possède également un avantage certains en terrain forestier. Cette unité à un bonus de 20% en défense en terrain forestier et possède 2 actions spéciales.

- 1. Pluie de flammes : Les flèches sont enflammées et décoché sur l'adversaire, causant un effet démoralisateur de 1. Les archers qui effectuent cette habileté ne peuvent décocher qu'une fois aux deux tours.
- 2. Perchoir : L'unité doit être en terrain forestier et perd son déplacement t'en que cette action est en cour. En contrepartie, l'unité gagne une immunité aux attaques corps à corps puisque les troupes de celle-ci se sont toutes perchées dans la cime des arbres.



L'Archipel de Lios

Après une victoire, l'armée liossienne se renforcera des troupes cadavériques créées lors de la dernière bataille afin de les utiliser lors du prochain affrontement.

Troupe de nécromanciens

Attaque : 5

Défense : 0%

Déplacement : 4 cases

Morale : 2

Porté : 3 cases

Puissance magique : 5

Nombre de troupe : 100

Les nécromanciens ont le pouvoir de ramener les unités adverses décédées en troupes cadavériques. Leur capacité offensive est moindre vue leur spécialisation dans la magie interdite, mais ils possèdent néanmoins les mêmes actions spéciales similaire au contingent de mage.

1. Destruction de bouclier : Détruit les boucliers des hommes d'Armes et des lanciers en réduisant de 10% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Confusion équestre : Sème la panique dans les rangs d'une cavalerie, rendant toute charge sans effets. Cette action peut être préparée d'avance et être utilisée instantanément afin d'intercepter une charge de cavalier. Cependant, tant que les mages sont en attente de cette action, ils ne peuvent effectuer d'autres actions.
3. Alliés involontaires : Cette action peut être utilisée lorsqu'une unité adverse est engagée au corps à corps par les mages. Ceux-ci convertiront un nombre égal à leur attaque (tout en l'infligeant) en regain de perte temporaire (première à partir lors d'attaque reçue)
4. Réanimation de cadavre : Relève une unité adverse éliminée en troupe cadavérique.

Troupe cadavérique

Il s'agit d'une troupe adverse anéantie ramenée d'entre les morts par une troupe de nécromanciens. L'unité a dès lors le même nombre d'unité, d'attaque et de défense que de son vivant. Par ailleurs, cette unité ne peut pas battre en retraite et ne possède pas de moral. Enfin, dans le cas d'une cavalerie cadavérique, celle-ci est immunisée à l'action confusion équestre. Cependant, elle se déplace avec la moitié du déplacement qui était le sien, arrondi à l'entier inférieur. Elle peut toujours effectuer ses capacités spéciales, sauf dans le cas des unités magiques et de l'artillerie. La troupe cadavérique doit être à portée d'une troupe de nécromanciens afin d'être commandée. Dans le cas contraire, elle restera immobile et attaquera les unités adjacentes non morte-vivante, adverses ou alliés.

Vandari

Toutes les unités vandari ont un bonus de 10% de défense contre les unités magiques.

Troupe de sourciers

Attaque : 10

Défense : 30%

Déplacement : 4 cases

Morale : 3

Nombre de troupe : 100

Les sourciers ont un bonus inhérent de 20% de défense contre les unités magiques et un bonus de 5 d'attaque. De plus, lorsque ceux-ci attaquent une unité magique adverse, ils font perdre à celle-ci 1 de puissance magique. Cette unité ne possède pas d'action spéciale.

Grenadier alchimiste

Attaque : 15

Défense : 20%

Déplacement : 4 cases

Morale : 3

Porté : 2 cases

Puissance magique : 10

Nombre de troupe : 100

Il s'agit d'une troupe d'alchimiste vandari qui déchaîne la puissance de leur savoir sur les troupes adverses, mais peuvent aussi guérir les blessés alliés. N'utilisant que des bombes et potions alchimiques, les grenadiers sont adéquatement armés et équiper pour le combat au corps à corps. Il possède 3 actions spéciales.

1. Destruction de bouclier : Détruit les boucliers des hommes d'Armes et des lanciers en réduisant de 10% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Salve de guérison : Les alchimistes guérissent les soldats d'une unité alliée adjacente dans son entièreté à l'aide de potion de guérison. Cependant, l'unité alliée perd son prochain tour. Cette action doit être réalisée dans le tour qui suit les pertes reçues, sans quoi les blessés ne pourront être guéris et auront succombé à leur blessure.
3. Pluie d'acide : Les grenadiers lance des bombes acides à une unité adverse, engendrant un effet démoralisateur de 1 (ne se cumule pas) en plus de leur puissance d'attaque.