





LIVRE DE RÈGLES DE
GÉOPOLITIQUE
ÉDITION 2022

Table des matières

Chapitre I : Groupes géopolitiques locaux

- 1** Avant-propos
- 2** Opinion publique
- 3** Groupes géopolitiques
- 3** Le clan de la Lune d'Or des Daland'alile
- 4** La compagnie de corsaires Les Lames de Fond
- 5** La maison Gascogne
- 6** La maison Beauvale
- 7** La 16e légion

Chapitre II : Actions Géopolitiques de votre faction entre les événements

- 8** Avant-propos
- 10** Actions militaires
- 12** actions géopolitiques

Chapitre III : Système de bataille sur table

- 16** Avant-propos
- 17** Composition d'une armée
- 17** Caractéristiques des unités
- 19** Type de troupe : Infanterie
- 20** Type de troupe : Troupes spécialisées
- 21** Type de troupe : Troupes magiques
- 22** Type de troupe : Unité navale
- 23** Type de troupe : Commandant
- 25** Annexe A : Unités et habiletés du contingent de Clerc
- 27** Annexe B : Unités spéciales (factions)



CHAPITRE I : GROUPES GÉOPOLITIQUES LOCAUX

AVANT-PROPOS

Avant de vous lancer dans la géopolitique, il est important de comprendre quels en sont les joueurs principaux à l'échelle extérieure et locale à la région où se déroule l'histoire d'Orbis. Certaines de ces factions existent déjà en jeu et offrent 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 la 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, telles que des cartes de votre situation géopolitique et des quêtes.

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 hostiles. Si une faction atteinte 0 d'opinion publique, celle-ci est automatiquement déclarée ennemi du peuple. Certaines factions peuvent accomplir des actions au niveau local (Almurik) ou à l'échelle du royaume (Valagan). Ces factions contrôlent alors une famille au niveau local, et aussi une faction plus large à l'échelle du royaume valague.

Groupes géopolitiques inclus dans la guerre civile : Valagan/Almurik (opinion de départ)

- Montaigu / Gascogne (50/100)
- Bachelon / Beauvale (50/100)
- Tibern (50/100) / La 16e Légion (20/100)
- Dalagan (40/100)

Groupes géopolitiques/peuples autres :

Almurik (opinion de départ)

- Lios (40/100)
- Orifindel (60/100)
- Anoctar (60/100)
- Clans sylvestres (10/100)
- Vandaris : (10/100)

Indépendants : Almurik

- Tribus, clans, mercenaires, bandits, marchands, etc. (opinion publique de 40/100 au départ)



GROUPES GÉOPOLITIQUES PRÉEXISTANTS

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 parfois également les forêts au sud de Valagan. Le clan de la Lune d'Or est l'un de ces clans et peuple les forêts au sud d'Almurik. La population almurikoise n'a que peu d'estime pour ces « sauvages » que sont les elfes sylvestres de ce clan. Ils vivent évidemment selon les principes de leur peuple et vouent un culte aux six divinités sylvestres, mais dédie une importance particulière à la déesse de la chasse, la Dame Pâle et la grande chasse qui y est rattachée.

Les elfes sylvestres du clan de la Lune d'Or sont très territoriaux et ancrés dans leurs traditions. Quiconque marcherait dans leur forêt sacrée, berceau des arbres d'Ildranil, serait exécuté sur-le-champ par ceux-ci.

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.



LA COMPAGNIE DE CORSAIRES LES LAMES DE FOND

Les Lames de Fond sont réputées pour être une compagnie de corsaires sillonnant la mer du nord et la mer intérieure. Ils sont de fins marins, explorateurs et parfois marchands. Comme tous les dalagues, ils n'ont leur place que sur le pont d'un navire, mais apprécient avoir le pied à terre de temps à autre afin de s'enivrer, fêter et être en bonne compagnie des gentes dames. Leur service de corsaire est offert au plus offrant et, une fois qu'un pour-parler avec l'amiral Diederich Durécif est fait, sa parole est tenue.

Bonus de faction locale :

Tous les membres des Lames de Fond, qu'importe leur classe de personnage, ont accès à la compétence du corsaire/pirate :
Terreur des mers.

Bonus de faction guerre civile (La Couronne Dalague) :

Les troupes dalagues sont hors paires sur la mer, mais n'ont que très peu d'expérience en bataille rangée terrestre. Bonus de 50% de puissance des unités navales, mais une diminution de 25% de puissance sur terre.



LA MAISON GASCOGNE

Les Gascogne contrôlent la baronnie au sud d'Almurik. Celle-ci borde la rivière à la frontière avec l'Empire perasien. Les Gascogne sont de véhéments supporteurs des Montaigu dans la guerre civile de Valagan et sont en conflit ouvert avec les Beauvale. Bien qu'Almurik ait déclaré cessation du royaume, les Gascogne souhaitent que la région regagne les rangs du royaume et que les armées d'Almurik supportent Gaston de Montaigu. La maison est reconnue localement pour sa longue histoire de traque et de chasse de créatures nuisibles.

Le griffon de leur armorie serait la première créature terrassée par le fondateur de cette maison noble.

Bonus de faction locale :

Réduction de 20% du coût d'influence pour les actions de campagne de patrouille et de ravitaillement localement.

Bonus de faction guerre civile (Montaigu):

Possédant la capitale, les Montaigu ont un bonus de 2500 soldats au départ de la guerre civile.



LA MAISON BEAUVALE

Les Beauvale contrôlent la baronnie au sud-est d'Almurik, bordant la frontière avec l'Empire perasien. Les Beauvale sont de véhéments supporteurs des Bachelon dans la guerre civile de Valagan et sont en conflit ouvert avec les Gascogne. Bien qu'Almurik ait déclaré cessation du royaume, les Beauvale souhaitent que la région regagne les rangs du royaume et que les armées d'Almurik supportent Edward de Bachelon.

Bonus de faction locale :

Tous les joueurs espions du groupe commencent automatiquement avec le premier niveau de la compétence Réseau gratuitement.

Bonus de faction guerre civile (Bachelon):
Vous disposez de 2 réseaux d'espions rang 2 pouvant être implantés afin de connaître les mouvements de vos adversaires, mais aussi le nombre de troupes se déplaçant, plutôt qu'un seul au rang 1 au commencement de la guerre civile. (Déjà déployé)

De plus, puisque lors de la saison prologue les Bachelon ont remporté l'avantage dans la guerre civile, ils ont un bonus de réduction du coût d'influence de 15% pour toutes les actions suivantes en Valagan : Espionnage, Organisation d'un banquet mondain, Organisation d'une réunion, Organisation d'un bal masqué et Soudoyer. Cette réduction est valide pour les saisons 1 et 2.



LA 16E LÉGION

La seizième légion, ou la légion auxiliari, est stationnée dans la province de Dalandun et est principalement composée de forces auxiliaires recrutées parmi les habitants des autrefois Cités-États de la région. De plus, nombreux légionnaires des quatre coins de l'empire sont également affectés à cette légion, ce qui en fait la légion la plus hétérogène de l'empire. Elle est sans nul doute la moins conforme au codex imperium militare. De ce fait, les troupes ont des armures et équipements très divergent d'un individu à l'autre.

Malgré tout, les auxiliaires ont un trait commun : ils doivent tous porter une tunique rouge. Ainsi, lorsqu'ils sont sans leur équipement, ils gardent une unité visible entre eux. Enfin, ils se doivent d'être tous prêts à manier le scutum ou, dans certains cas, le clipeus.

10e cohorte:

La 10e cohorte est postée aux frontières de la région d'Almurik. Les légionnaires auxiliaires de cette cohorte ont beaucoup à faire afin de prouver leur valeur au sein de la 16e légion. Ils ont donc eu "l'honneur" de garder la frontière Nord comme avant-garde. La 10e cohorte de la seizième légion est forte de 500 auxiliaires et légionnaires venus des quatre coins de l'empire. Son commandant, le praefectus cohortis Vautrius Fibrius, est bien décidé à faire ses preuves.

Bonus de faction locale :

Les membres de la 10e cohorte peuvent capturer des créatures de l'animation et les conduire à la frontière afin de les vendre à des marchands d'esclaves pour un bon prix en solidus ou sesterce. De plus, les membres de la 10e cohorte peuvent, en transportant leur Aquila et leur étendard avec eux, percevoir des récompenses en influence pour des quêtes rapportant normalement de la réputation, comme dans la compétence *Blason*.





CHAPITRE II : ACTIONS GÉOPOLITIQUES DE VOTRE FACTION ENTRE LES ÉVÉNEMENTS

AVANT-PROPOS

Avant de débiter les actions géopolitiques il est important de savoir quels sont les éléments de la carte géopolitique disponible sur votre groupe Facebook de Faction. Cette carte est sujette à changement entre les événements par vos actions et/ou celles des factions adverses.

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

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 1000 soldats.

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 supérieure 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 total excède votre ravitaillement maximal.

Espion : Il est possible de placer des réseaux d'espions sur une région, ou plusieurs régions, au choix de Valagan. Ces réseaux d'espions donneront une idée du nombre de troupes dans la région choisie. Un second espion sur la même région permettra d'intercepter les ordres de mouvements de troupes ennemis vers l'extérieur. Un troisième espion sur une même région permettra de d'intercepter les mouvements de troupes entrant et sortant d'une région, ainsi que des informations sur le seigneur qui dirige ce territoire en utilisant l'action géopolitique espionnage.

Afin d'augmenter un réseau d'espion vous devez exécuter l'action géopolitique infiltration.

Mine : Sur la carte se trouve parfois dans certaines régions une icône de mine, représentant un sol riche en minéraux de fer 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.

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.

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 une icône d'arbre représentant le nombre de lots de bois fournis par celle-ci par mois pour votre effort de guerre.



ACTIONS MILITAIRES

Ensuite viennent les actions possibles de faire, tel qu'un déplacement de troupes, du recrutement, une attaque, construire une fortification ou améliorer des défenses de la capitale d'une région sous votre contrôle.

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 et adjacentes. Si vos armées passent sur un territoire neutre sans sa permission, le noble sera plus enclin à rejoindre vos adversaires. Lorsque vous désirez transporter des armées par la mer, sachez qu'un navire peut transporter 100 soldats maximum.

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.

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.

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.

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.

Tableau de recrutement/actions		
Type	Bonus à l'attaque lors de siège	Coût
Navire	+1%/navire *	1 lot de bois, 1530 Florins
Soldat	X	1 Points d'influence ou 5 Florins
Engin de siège (tour, échelle, bélier)	+1%/engin de siège	1 lot de bois/engin
Unité de catapulte	X	1 lot de bois, 50 Florins
Bombardement de catapultes	Réduit la défense de 5%	1 lot de pierre

*Seulement sur une ville portuaire

Tableau des améliorations des défenses		
Type	Bonus de défense	Coût
Douve*	+5%	1000 florins
Pieux de bois*	+5%	500 florins, 1 lot de bois
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 d'amélioration 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 lot de bois
Bastion	+40%	2000	4	8 lots de pierre, 4 lots de bois	3 lots de pierre, 2 lot de bois
Château	+50%	3000	5	10 lots de pierre, 5 lots de bois	4 lots de pierre, 2 lot de bois
Forteresse	+60%	4000	6	12 lots de pierre, 7 lots de bois	4 lots de pierre, 3 lot de bois
Citadelle	+70%	5000	7	15 lots de pierre, 10 lots de bois	5 lots de pierre, 3 lot de bois
Capitale de Valagan (Ambre-Cœur)	+80%	10000	8	X	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

ACTIONS GÉOPOLITIQUES

Vous trouverez ci-dessous les actions simples communes à toutes les factions autant en Almurik qu'en Valagan. Ensuite vous verrez un tableau détaillant des actions limitées à la faction, mais aussi à la région dans laquelle elles peuvent être faites.

Actions possibles à l'aide de l'influence				
Actions	Groupes géopolitiques inclus dans la guerre civile	Groupes géopolitiques autres	Vandaris	Indépendants
Locales (Almurik)				
Campagne de patrouilles	X	X		X
Campagne de pillages	X	X	X	X
Convoi marchand		X	X	X
Diffamation	X	X	X	X
Propagande	X	X	X	X
Ravitaillement	X			
Sabotage	X	X	X	X
Soudoyer un noble	X			
Soudoyer la guilde du commerce	X	X		X
Traité	X			
Traque aux mages			X	
Valagan				
Bal masqué	X			
Banquet	X			
Campagne de pillage	X			
Campagne de reconstruction	X			
Diffamation	X			
Espionnage	X			
Infiltration	X			
Propagande	X			
Recrutement	X			
Réunion d'alliés	X			
Soudoyer	X			
Ultimatum	X			

Actions locales

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.

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.

Note : Rapporte de l'or. 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

Propagande : Augmente 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 local à la faction principale à l'aide d'une caravane. Note : cette action augmente les ressources de la faction principale et lui donne un avantage.

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

Soudoyer la guilde du commerce (doit se faire en jeu) : Permet d'avoir le support de la guilde du commerce dans la région incluant tous leurs actifs : marchands, caravanes, taxes, les routes commerciales.

Coût : 100 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 magés : 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

Actions en Valagan

Campagne de pillage/saccage/terreur : Vos troupes se rendront dans la région désignée afin de piller/saccager/brûler les ressources de vos ennemis ou neutres. Cette action vous rapportera de l'or et des ressources.
Note : Cette action entraîne une perte d'opinion publique à votre égard.
Coût : 50 points d'influence, perte de 20 points d'opinion publique

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.
Note : Cette action entraîne une augmentation de l'opinion publique à votre égard.
Coût : 20 points d'influence, augmente de 10 points l'opinion publique

Diffamation : Diminue l'opinion publique de la faction visée.
Coût : 10 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.
Coût : 100 points d'influence

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

Organisation d'un bal masqué : Permet d'inviter nombre de nobles sans coût d'influence supplémentaire et d'établir des alliances officieuses discrètement parmi le gratin de la cour. Crée un événement géopolitique externe. La faction choisit les familles nobles présentes.
Coût : 200 points d'influence. N. B. Un délai d'organisation d'au moins 3 mois est applicable.

Organisation d'un banquet mondain : Permet d'inviter nombre de familles nobles dans un but précis et de forger des alliances ou des marchés officiels. Crée un événement géopolitique. La faction choisit les familles nobles présentes.
Coût : 100 points d'influence. N. B. Un délai d'organisation d'au moins 3 mois est applicable.

Organisation d'une réunion : Permet de réunir les alliés de votre faction afin de rediscuter de terme de vos alliances et de parler des plans futurs. Crée un événement privé aux membres du groupe concernés, leurs alliés (joueurs ou animation).

Coût : 75 points d'influence. N. B. Un délai d'organisation d'au moins 3 mois est applicable.

Propagande : Augmente l'opinion publique de votre faction.

Coût : 10 points d'influence/1 point d'opinion publique

Soudoyer : À l'aide de promesses et d'un peu d'or vous soudoyez un allié de votre adversaire afin qu'il rejoigne votre cause.

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

Coût : 200 points d'influence

Ultimatum : Par la menace vous obligez un seigneur à laisser passer librement vos troupes sur ses terres, voir même exploiter ses ressources pour votre cause.

Note : Le noble sera automatiquement sujet à être soudoyé par vos adversaires devant la chance de se venger.

Coût : 150 points d'influence





CHAPITRE III : SYSTÈME DE BATAILLE SUR TABLE

AVANT-PROPOS

Dans le cas où certains membres de groupes 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 facultatif 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 stratégiquement.

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 tous autres 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 piégée 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 déterminent 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 (ex. : 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 forcée 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.

Retraite 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.

Navales

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 point 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 structureaux de votre navire, lorsque ceux-ci atteignent 0, le navire coulera. Si l'équipage n'est pas secouru 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 case qu'un navire peut attaquer à distance un navire adverse.

Déplacements

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

Manœuvrabilité

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

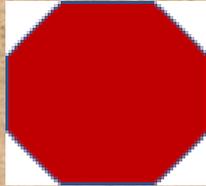


TYPE DE TROUPE

Infanterie

Hommes d'Armes

Attaque : 10
Défense : 50%
Déplacement : 3 cases
Morale : 3
Nombre de troupe : 100

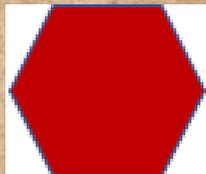


Les hommes d'armes sont le plus souvent armés d'épée longue et de grand bouclier. Ils ont à leur disposition deux actions.

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.

Lanciers

Attaque : 10
Défense : 50%
Déplacement : 2 cases
Morale : 3
Nombre de troupe : 100

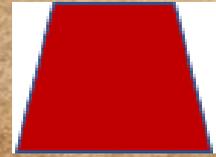


Les lanciers sont similaires aux unités d'hommes d'armes à l'exception qu'ils portent une longue lance en plus de leur bouclier. Ils ont à leur disposition deux actions spéciales. De plus les lanciers disposent d'un bonus d'attaque de +10 contre la cavalerie.

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.

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.



TYPE DE TROUPE

Troupes spécialisées

Troupes d'archers

Attaque : 25

Défense : 20%

Déplacement : 4 cases

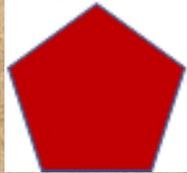
Morale : 3

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 possède 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

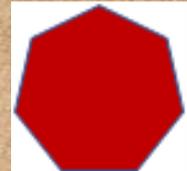
Morale : 1

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.

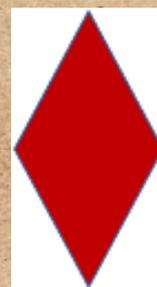
Habilitété spéciale - Rames : L'équipage du navire d'assaut sortent les rames afin d'augmenter leur manœuvrabilité et leur vitesse. -> Manœuvrabilité : 0, Déplacement : +1. Cependant l'équipage ne peut pas effectuer un abordage au même tour qu'ils rament.



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.

Habilité 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

Habilité 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 adjacent 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'ils soient mis en déroute.



ANNEXE A

Unités et habiletés du contingent de Clerc

Priants auréliens :

1. Projectile destructeur : Détruit l'armure d'une unité adverse (n'importe laquelle) en réduisant de 5% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Bénédiction guerrière : Augmente la puissance d'attaque d'une unité alliée adjacente de 10 pour le tour en cours et le suivant.

Priants du Créateur :

1. Protection divine : Offre une protection divine à une unité adjacente qui absorbe un nombre de dégâts égal à son nombre de troupes restant.
2. Arme sacrée : Octroie à une unité adjacente ou à elle-même des armes sacrées qui infligent des dégâts purs (sans réduction) aux morts-vivants et aux démons.

Priants de la Créatrice :

1. Guérison des blessures : Guérit un nombre de troupes perdues d'une autre unité adjacente égale à son nombre de troupes restantes, à condition que cette action soit utilisée durant le tour qui suit l'attaque faite sur l'unité blessée.
2. Arme sacrée : Octroie à une unité adjacente ou à elle-même des armes sacrées qui infligent des dégâts purs (sans réduction) aux morts-vivants et aux démons.

Priants du culte de la Lumière (Parangon) :

1. Bénédiction guerrière : Augmente la puissance d'attaque d'une unité alliée adjacente de 10 pour le tour en cours et le suivant.
2. Arme sacrée : Octroie à une unité adjacente ou à elle-même des armes sacrées qui infligent des dégâts purs (sans réduction) aux morts-vivants et aux démons.

Priants des Dieux élémentaires :

1. Projectile destructeur : Détruit l'armure d'une unité adverse (n'importe laquelle) en réduisant de 5% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Guérison des blessures : Guérit un nombre de troupes perdues d'une autre unité adjacente égale à son nombre de troupes restantes, à condition que cette action soit utilisée durant le tour qui suit l'attaque faite sur l'unité blessée.

Priants draconiques (Ordre) :

1. Protection divine : Offre une protection divine à une unité adjacente qui absorbe un nombre de dégâts égal à son nombre de troupes restant.
2. Guérison des blessures : Guérit un nombre de troupes perdues d'une autre unité adjacente égale à son nombre de troupes restantes, à condition que cette action soit utilisée durant le tour qui suit l'attaque faite sur l'unité blessée.

Priants draconiques (Chaos) :

1. Projectile destructeur : Détruit l'armure d'une unité adverse (n'importe laquelle) en réduisant de 5% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Affaiblissement : L'unité adverse affectée par cet effet voit sa puissance d'attaque réduite de moitié pour le prochain tour.

Priants de la Flamme Écarlate :

1. Projectile destructeur : Détruit l'armure d'une unité adverse (n'importe laquelle) en réduisant de 5% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.
2. Protection divine : Offre une protection divine à une unité adjacente qui absorbe un nombre de dégâts égal à son nombre de troupes restant.

Priants du Grand-Tout :

1. Affaiblissement : L'unité adverse affectée par cet effet voit sa puissance d'attaque réduite de moitié pour le prochain tour.
2. Arme sacrée : Octroie à une unité adjacente ou à elle-même des armes sacrées qui infligent des dégâts purs (sans réduction) aux morts-vivants et aux démons.

Priants des Owas :

1. Protection divine : Offre une protection divine à une unité adjacente qui absorbe un nombre de dégâts égal à son nombre de troupes restant.
2. Esprits vengeurs : Invoque des spectres qui s'agrippent à l'unité adverse. Celle-ci ne peut plus attaquer ou se déplacer.

Priants du panthéon nordique :

1. Bénédiction guerrière : Augmente la puissance d'attaque d'une unité alliée adjacente de 10 pour le tour en cours et le suivant.
2. Guérison des blessures : Guérit un nombre de troupes perdues d'une autre unité adjacente égale à son nombre de troupes restantes, à condition que cette action soit utilisée durant le tour qui suit l'attaque faite sur l'unité blessée.

Priants du panthéon sylvestre :

1. Guérison des blessures : Guérit un nombre de troupes perdues d'une autre unité adjacente égale à son nombre de troupes restantes, à condition que cette action soit utilisée durant le tour qui suit l'attaque faite sur l'unité blessée.
2. Peau d'écorce : Augmente la défense d'une unité de 10% pour le tour en cours et le prochain tour.

Priants tribaux :

1. Protection divine : Offre une protection divine à une unité adjacente qui absorbe un nombre de dégâts égal à son nombre de troupes restant.
2. Bénédiction guerrière : Augmente la puissance d'attaque d'une unité alliée adjacente de 10 pour le tour en cours et le suivant.

Priants du Triumvirate :

1. Arme sacrée : Octroie à une unité adjacente ou à elle-même des armes sacrées qui infligent des dégâts purs (sans réduction) aux morts-vivants et aux démons.
2. Projectile destructeur : Détruit l'armure d'une unité adverse (n'importe laquelle) en réduisant de 5% leur défense totale jusqu'à un minimum de 10%.



ANNEXE B

Unités spéciales (Factions)

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. Mur de bouclier : Chaque 10% de défense total de l'unité octroie une seconde réduction de 10% à l'attaque des archers.
2. Mur 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 habile à l'arc, mais possède également un avantage certains en terrain forestier. Cette unité a un bonus de 20% en défense en terrain forestier et possède 2 actions spéciales.

1. 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.
2. Perchoir : L'unité doit être en terrain forestier et perd son déplacement tant 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.