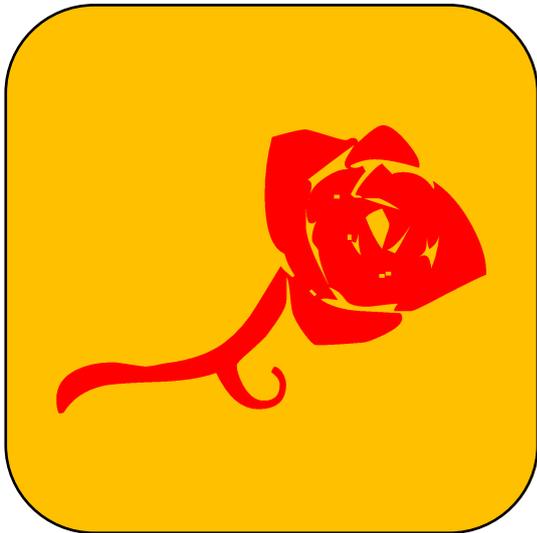


Terre de Cendre

Règles générales

Akla - Merisse - Voltdarg



Deux siècles. Deux siècles déjà que l'ancien royaume, maudit soit son nom, a disparu dans les flammes et la roche. Deux siècles que la Catastrophe avait touché toutes les terres. Deux siècles d'obscurité, de tempêtes et de pluies de cendres. Combien avaient péri ? Quels trésors et quelles merveilles sont désormais ensevelis à jamais ?

Il avait soumis toutes les provinces, imposé ses lois à tous les peuples, réprimé toutes les volontés d'indépendance avec ses légions d'esclaves hobgobelins. Il voulait plus de pouvoir, il avait expérimenté avec des forces incontrôlables. Il n'était plus. La vieille capitale n'est plus qu'un lac de lave bouillonnante, toutes les terres des riches seigneurs d'antan ont été recouvertes par les coulées de roches et des mètres de cendre, qui sont désormais leur tombe. Les peuples ont pensé qu'était venu le temps de la Liberté. Mais la Cendre a continué de s'étendre, recouvrant tout, empêchant de voir le Soleil. Puis sont venus le froid et la neige grise. Et le monde ne cessa d'agoniser pendant des décennies.

Depuis près de cinquante ans, toutefois, les derniers érudits ont remarqué que les éclaircies se faisaient plus nombreuses, que la cendre s'enfonçait dans les sols ou se dissipait d'une quelconque autre manière, que les plantes repoussaient. Bref, la vie revient. Les tempêtes se font moins fréquentes. Les plus courageux, explorateurs curieux et marchands cupides en tête, ont repris la route et redécouvert le monde. Il avait bien changé. De nouvelles créatures peuplent les espaces inhabités ; la terre, elle-même, cache de nouveaux périls. Les survivants sont plus nombreux que nous le pensions. Nous ne sommes pas les seuls à avoir dû et su nous adapter. Chacun vague à ses occupations pour l'instant, tous se préparent à la fin de la Cendre et à une nouvelle ère. Tous rêvent de la gloire perdue et d'occuper le trône vacant. Ils n'en ont ni la légitimité, ni la puissance.

Cinq années maintenant que la dernière grande tempête a frappé. Les nuages de cendres se font rares. Les prédictions des astrologues sont favorables. Nous pouvons désormais agir.

Voilà deux siècles, une catastrophe naturelle dévasta la capitale du Royaume et toutes les terres alentour. Une montagne de roche en fusion et de feu s'éleva à l'exact emplacement du palais royal, une malédiction des Dieux venue frappée un règne violent, autoritaire et décadent.

Dans la foulée, d'épais nuages de cendres se sont répandus dans le ciel, bloquant la lumière du soleil, puis la cendre brûlante s'est déversée sur les terres connues, consumant tout sous elle. La majorité des cités ont été détruites, tout comme les fermes et les troupeaux. Il a fallu un siècle avant que les choses se tassent et que la vie ne se remette à prospérer, localement. Un siècle de plus pour que les manifestations de la Cendre ne s'arrêtent presque complètement.

L'ancien royaume est oublié, son nom maudit a été banni des archives. Il n'en reste désormais que de petits royaumes ou de maigres principautés indépendantes qui se sont reformées ces dernières années. Avec la fin des manifestations de la Cendre, les routes se rouvrent. Les paysans prospèrent, les villes grossissent, les érudits sont à la recherche des secrets oubliés, les marchands parcourent le monde et les armées s'équipent.

Vingt petites nations sont prêtes à se partager les restes de l'ancien Royaume et chacune rêve de plier toutes les autres à sa volonté, si les astres lui sont favorables.

SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION.....	4
LE PAYS	10
LES VILLES	15
LES LEADERS	20
LES UNITÉS CIVILES	25
LA SCIENCE.....	26
LA STABILITÉ.....	29
LA RÉPUTATION.....	31
LA GLOIRE.....	32
L'ÉCONOMIE.....	34
LES OPÉRATIONS CIVILES	36
LA DIPLOMATIE	41
LA GUERRE.....	48
LA MAGIE	66
LES ORDRES GÉNÉRAUX	70
LES ÉVÈNEMENTS.....	72
LA RÉOLUTION DES ACTIONS	75
ANNEXES	80

Introduction



PRÉSENTATION

Terre de Cendre est un jeu de gestion se déroulant dans un petit monde médiéval fantastique qui se remet d'une terrible catastrophe. Chaque joueur incarne une nation et a la responsabilité de son destin ; il décide des actions entreprises par sa nation et ses dernières sont résolues simultanément par un arbitre. Il reçoit un compte-rendu des principales actions entreprises par tous les joueurs et impactant le monde entier ainsi qu'un résumé de ses propres actions et une feuille d'ordres à remplir.

Votre objectif est déjà de faire survivre votre nation, de la faire se développer, puis d'accumuler des points de gloire, qui représentent l'influence et la grandeur de votre nation. Votre stratégie va dépendre de la nation que vous incarnez et de votre habilité : allez-vous tenter de dominer militairement tous vos voisins ? Préférez-vous vous lancer dans le commerce et une diplomatie étendue ? Tenterez-vous peut-être d'être un parfait gestionnaire et de faire prospérer vos terres et vos villes ? A moins que pour vous, la puissance ne vienne de la science ? Ou de la magie ? Bref, les possibilités sont nombreuses.

Ces règles forment le corpus commun à toutes les nations. Chacune dispose également d'un complément qui détaille les règles particulières qui s'appliquent à elle seule et ses spécificités.

Chaque nation a sa propre ambiance et est assez marquée et différenciée pour que chacune propose un style de jeu différent, avec ses propres challenges. Vous y retrouverez les principaux archétypes médiévaux fantastiques (des nains isolationnistes, consommateurs de bière de

champignon, des elfes arrogants puissants magiciens, des humains commerçant et prêts à tout pour se faire entendre, des halfelins indolents et tranquilles dans leurs vallées prospères ...) avec quelques particularités locales.

Note de conception

Vous trouverez, régulièrement, tout au long de ces règles, des boites comme celle-ci. Elles contiennent des précisions sur les principes des règles et sur ce qui a poussé à leur mise en place. Elles peuvent également contenir des précisions sur les règles ou des exemples.

Chaque nation est constituée d'un ensemble de données représentant sa puissance et son extension : les territoires qu'elle contrôle, leur état de développement et leur économie, les forces armées dont elle dispose, son trésor en or et ressources, la magie qu'elle manipule et surtout ses leaders, les principaux personnages qui la dirigent et qui sont en mesure d'agir pour elle. C'est à travers ces personnages que vous allez modeler le destin de votre nation. Tous ces points sont développés dans la suite des règles.

Les nations sont-elles équilibrées ?

C'est une bonne question. Normalement, toutes les nations sont viables. Cependant, certaines sont manifestement plus simples à gérer que d'autres et plus adaptées à certaines stratégies. Jouez l'expansionnisme militariste avec le Val Tranquille n'est certes pas impossible, mais ce n'est pas la voie la plus simple. Cependant, étant donné le grand nombre de facteurs : situation de départ, avantages et particularités nationales, terrain environnant, choix de développement ..., il apparaît très délicat d'équilibrer les nations. Et la chose est à la fois rendue impossible et simplifiée par le fait que vous n'êtes pas seul et qu'il faudra composer avec 19 autres joueurs, qui se feront un plaisir de rendre l'équilibre plus favorable à leurs intérêts ...

LES NATIONS

Les nations se répartissent en nations majeures qui sont celles incarnées par les joueurs, au nombre de 20, et en nations mineures qui apparaissent en cours de jeu, suite à certains événements. Les nations majeures sont rapidement présentées ci-dessous.

Akla

La première des Cités Libres bordant la Mer Intérieure, Akla est une ville resplendissante et prospère. Elle est connue pour son climat tempéré et la qualité de ses artistes. Les gens y sont indolents, prompts à s'adonner à tous les plaisirs, et à tous les vices, passionnés par la dernière mode et féroce ment fiers de la supériorité de leur culture.

Cité des Lumières

Limis, la Cité des Lumières, l'ancienne capitale de la Province de l'Ouest est la plus grande ville encore debout. La plus prospère et la plus cultivée. La gestion précise et méthodique de ses intendants et de son sénat lui a permis de survivre remarquablement intacte aux décennies de dévastation et de catastrophe. Malgré sa puissance, elle ne contrôle qu'un minuscule territoire.

Clans du Désert

Repliés dans le vaste désert de sable qu'occupaient avant la Catastrophe les plaines les plus fertiles du Royaume, les populations humaines sont devenues essentiellement nomades et ont appris à survivre dans les pires conditions. Formant une alliance disparate de clans dirigés depuis peu par un Grand Chef de guerre, cette nation est à l'étroit dans ses terres pauvres et peu développées. Elle doit faire face à des tendances très variées de sa population qui la poussent dans des directions contradictoires.

Coalition des Cités Lacustres

Formée par l'alliance de plusieurs petites cités lacustres établies sur les berges et les îlots de la Mer Intérieure, cette nation récente a commencé à s'étendre sur les berges méridionales de la Mer. Sa culture est récente et elle commence à entretenir des relations avec les puissantes Cités Libres et avec la glorieuse Limis.

Empire des Gobelins

Après la Grande Révolte de 142 AC, les gobelins, retenus en esclavage par les légions hobgobelines, se sont enfuis vers le Sud et ont trouvé refuge dans la terrible forêt des insectes. Une jungle nouvelle, née de la Cendre et peuplée des pires créatures imaginables. Un endroit peu hospitalier, mais le seul où leurs anciens maîtres n'allaient pas les pourchasser. Grâce à leur

habilité, à un instinct de survie particulièrement développé et à une croissance démographique sans pareil, les gobelins réussirent, non seulement à survivre, mais aussi à domestiquer la forêt et à s'y épanouir. La jeune nation est toujours parcourue de mouvements sociaux souvent violents et le caractère rebelle des gobelins n'aide pas à sa gouvernance.

Fédération du Fer

La puissante Fédération du Fer est née des centres d'entraînement des légions militaires d'esclaves hobgobelins qu'entretenait l'ancien royaume. À sa chute et avec la disparition des communications, les hobgobelins décidèrent vite de prendre de prendre leur destin en main. La révolte et la fuite des gobelins les a ensuite obligé à s'occuper également des tâches les plus ingrates. Organisée comme une armée en campagne, gardant une trace importante de ses origines dans ses traditions et son fonctionnement, la Fédération rêve aujourd'hui de dépasser son statut de simple armée, chargée des basses œuvres et de devenir une puissance majeure respectée et admirée.

Lune Noire

Les domaines seigneuriaux du Nord-Ouest ont beaucoup souffert de la Catastrophe. Terre déjà peu organisée et turbulente du temps de l'ancien Royaume, la région a connu une vaste période de guerres locales dont a principalement souffert la population. Puis sont venues créatures géantes et les autres monstres des montagnes. Dans le chaos ambiant, la secte de la Lune Noire a réussi à prendre le pouvoir en s'alliant avec quelques nobles ambitieux et des magiciens sans scrupules. L'ordre est désormais établi, les gibets sont régulièrement alimentés et les légions lourdes du Duché sont prêtes à revendiquer tout le Nord.

Merisse

Merisse, la Ville des Mystères, comme elle est souvent appelée (ce qui est plus flatteur la Mère des Intrigues, son autre surnom) est la seconde des Cités Libres. Coincée entre ses deux voisines, elle s'est étendue et occupe aujourd'hui un petit domaine qui lui permet de subvenir à ses besoins. Plus habituée à jouer de la diplomatie, du poignard et des poisons qu'aux démonstrations de force, elle apprend à gérer ses relations avec des voisins tumultueux à ses portes.

Principauté du Nord

Au Nord-Est, l'ancienne principauté du Nord est peut-être la région qui a le plus subi les effets de la Catastrophe. Les pluies de cendres se sont ajoutées au climat déjà rude. L'absence de soleil a plongé les terres dans un hiver que l'on pensait perpétuel. Alors que le peuple se croyait définitivement perdu, le Prince Nidoslav Ekter, à la sinistre réputation, est venu vers les derniers habitants et leur a proposé une voie vers le futur : accepter la mort pour ce qu'elle était et les morts pour de simples ouvriers capables d'affronter les pires rigueurs de l'hiver et les créatures les plus redoutables. Aujourd'hui, la faible population de la région, bien qu'elle ait une réputation exécrationnelle, ne regrette pas d'avoir accepté. Leur vie est relativement aisée et prospère, les morts en marche fournissant l'essentiel du travail nécessaire au développement du pays.

Protectorat du Feu

Le Protectorat est un rassemblement de populations humaines sur les pentes du Crachant, l'immense volcan qui s'élève là où se dressait la capitale de l'ancien Royaume. On suppose qu'il s'agit principalement des survivants des anciennes cités proches de la capitale et des peuples qui cherchèrent, inutilement, refuge entre ses murs quand la Catastrophe frappa leur terre. Ce sont des gens mystérieux, emplis d'un fort mysticisme, dont les intentions sont peu claires. Ils disposent cependant de ressources importantes et se sont toujours montrés justes et honnêtes dans leurs relations avec leurs voisins.

Royaume de Roc

Avec la Catastrophe, les cités naines des montagnes se sont enfermées sous terre. Elles pensaient être à l'abri, mais, même derrière leurs murailles de roche, elles se sont montrées vulnérables aux tremblements de terre, aux infiltrations de Cendre et à l'apparition de créatures nées des entrailles de la terre. Aujourd'hui les principales cités ont de nouveau ouvert leurs portes, diminuées et affaiblies. La fierté naine est cependant intacte et, débarrassés du joug de l'ancien Royaume, les nains espèrent créer un puissant royaume s'étendant bien au-delà de leurs terres natales.

Royaume de Sel

Les mers de l'Ouest ont également souffert de la Catastrophe, les flots se sont déchaînés et la Cendre a transformé le paysage. De nombreuses îles ont disparu, d'autres sont nées. Récemment, les villages des deux principales îles se sont alliés pour former un nouveau royaume indépendant. Maintenant, la population est faible, les ressources limitées, mais ces gens sont prêts à aller chercher tout ce dont ils ont besoin sur les riches terres du continent.

Royaume du Chêne

Les elfes de la Grande Forêt du Nord ont réussi à survivre plus ou moins bien à la Catastrophe en se réfugiant au cœur de la forêt et en se protégeant par leur puissante magie. Ils ont la réputation d'être sauvages, de ne pas aimer les étrangers et de commencer toute négociation en vous plantant quelques flèches dans le corps.

Royaumes Étoilés

Cette alliance de deux petits royaumes elfes présente ce que l'on attend de part de ce peuple : une culture raffinée, un régime végétarien, une arrogance hors-borne, une armée d'élite, des villes élevées et prestigieuses, des magiciens puissants et des dirigeants charismatiques. Relativement ouverts, pour des elfes, ils acceptent volontiers les échanges avec les nations voisines qui leur montrent le respect qui leur est dû.

Seigneurs des Chevaux

Ces tribus essentiellement nomades vivent dans les grandes plaines du centre du continent. Toute leur culture est centrée autour du cheval. Jusque maintenant relativement ouvert aux peuples étrangers et ayant réussi assez tôt à établir une cohésion nationale, ce peuple doit encore faire ses preuves. Ce sont des gens simples, au sens de l'honneur très développé. Son positionnement géographique peut faire de lui aussi bien le partenaire privilégié de tous les accords que la proie préférée de ses nombreux voisins.

Terres de la Mère

Perdus dans les marais longeant le Vlang de la Douce Mer jusqu'aux mers de l'Ouest, les tribus d'hommes-lézards qui habitent la région forment un ensemble plus ou moins organisé partageant une culture, des croyances et des valeurs

communes. Réputés isolationnistes, mais également loyaux, les hommes-lézards ont réussi à domestiquer les marais et à y survivre malgré la Catastrophe, notamment grâce à leurs puissants chamans.

Terres Grises

Alors que l'on pensait que rien ne pouvait survivre dans les Terres Mortes qui ont remplacé les anciennes riches provinces du Sud, un tout nouveau venu a fait son apparition. Une race d'hommes-rats dont on n'avait jamais entendu parler semble s'y être établie et commence à développer une puissante civilisation urbaine. On ignore tout de son origine et de ses intentions.

Tribus des Cols

Alors que les nains se réfugiaient sous terre, les humains peuplant les montagnes sont restés à la surface et ont subi les effets de la Catastrophe. Presque retournés à l'état sauvage, ces hommes doivent leur survie à leur alliance avec de puissants esprits animaux qui peuvent les habiter ponctuellement et leur donner une force surhumaine. Considérés comme des barbares brutaux et incultes (ce qui finalement, les résume assez bien), les hommes des montagnes sont dispersés en de multiples tribus et clans ennemis, bien que capables de s'allier sous la contrainte contre un ennemi commun.

Val Tranquille

Cette région est une sorte de paradoxe. Bien qu'elle ait initialement subi les effets de la Catastrophe comme le reste du pays, les pluies de cendres ont eu pour effet de renforcer la richesse des sols, les vents du Crachant réchauffent le pays en hiver et les petits lacs d'eau chaude rendent la vie facile. C'est là que se sont réfugiés les halfelins qui formaient l'essentiel de la domesticité de l'ancien Royaume. C'est un pays prospère, où vit une population amicale, plus habituée à raconter des histoires familiales autour d'une bière qu'aux débats philosophiques ou aux prouesses martiales.

Voltdarg

La troisième des Cités Libres, Voltdarg est celle située le plus à l'Est, dans les terres les moins fertiles. Habités aux conditions rigoureuses, ses habitants présentent un vernis de civilisation moins épais que celui des autres Cités Libres.

C'est également la Cité la plus militarisée et militariste.

LES PRINCIPAUX CONCEPTS

Les territoires

Le pays est divisé en territoires de taille variable. Votre nation est composée d'un certain nombre de territoires. Chacun est caractérisé par ses ressources (provisions et matières premières qu'il produit), sa population, sa puissance magique et un terrain (voire plusieurs). Chaque territoire peut abriter une ville.

Les ressources

Vos territoires produisent des matières premières. Celles-ci sont de deux types : les provisions qui servent à nourrir vos villes et votre armée et les ressources qui vous permettent de recruter et d'entretenir votre armée, de construire certains bâtiments et de développer vos villes. Chaque territoire produit une unique ressource parmi les produits agricoles, le bois, les métaux, la pierre, les matières précieuses et les produits de la mer. Votre dernière ressource est l'or que vous obtenez via vos villes et par la taxation de vos territoires.

Les villes

Une ville peut être établie dans un territoire (et un territoire ne peut avoir qu'une ville). Les villes ont le principal intérêt de rapporter un revenu constant. Elles permettent également de transformer des ressources et on peut y construire des bâtiments spéciaux. Elles constituent également un apport de gloire importante. Vos villes cependant ont besoin d'être nourries de l'extérieur et elles ont besoin de provisions pour subsister.

Les structures

Il est possible de construire des structures dans les territoires ou les villes (structures pour les territoires, bâtiments pour les villes). Ces constructions coûtent de l'or et des ressources, mais chacune vous accorde un avantage spécial.

Les armées

Vos armées sont composées d'unités (ou troupes) qui dispose de ses propres caractéristiques

et qui sont spécifiques à la nation. Elles vous permettent de combattre vos adversaires.

Les leaders

Ce sont vos leaders qui réalisent les principales actions de votre nation. Il existe trois types de leaders : les leaders civils qui peuvent réaliser des opérations de développement de votre civilisation, les leaders militaires qui commandent vos armées et les leaders magiques (magiciens) qui peuvent lancer des sorts. Chaque leader a ses propres caractéristiques.

La magie

Chaque territoire est parcouru de fluide magique que vos magiciens peuvent utiliser pour lancer des sorts. La puissance de vos sources et de vos magiciens limitent les effets magiques que vous pouvez utiliser. De plus, chaque nation connaît un type de magie. Chacune produit sa propre gamme d'effets.

La science

Vous pouvez investir dans la science et développer votre savoir. Il existe huit domaines de connaissance et il est possible de réaliser 7 découvertes par domaine. Plus vous avancez dans une branche du savoir, plus il devient difficile de progresser. Chaque découverte vous apporte un avantage spécifique. Les domaines de recherche et les découvertes possibles sont communs à tous les peuples.

Les évènements

Au-delà de votre simple gestion, le monde évolue. Chaque année, chaque nation subit un événement aléatoire. Chaque peuple dispose de sa propre table d'événements (même si la majorité est commune à toutes les nations). Ces événements peuvent être positifs ou négatifs. De plus, tous les ans, toutes les nations sont frappées par un événement mondial commun.

La Gloire

La gloire est la mesure de la puissance de votre peuple. Votre objectif est d'accumuler le plus de gloire possible. De nombreux facteurs rentrent en jeu pour déterminer votre gain de gloire.

La Stabilité

La stabilité est une notion importante. Il s'agit d'une caractéristique propre à votre nation qui représente le contrôle que vous avez sur la population. Sa valeur va de -6 à +3. Elle sert de modificateur à votre revenu et sur de nombreux tests. A -7, votre population se révolte et renverse le gouvernement.

La Réputation

La réputation est une mesure de la perception qu'ont les autres nations (et votre propre population) de votre nation. Plus elle est positive, mieux vous êtes perçus. Votre peuple préfère être bien considéré.

Les opérations

La majorité des actions que vous entreprenez prennent la forme d'opérations. Il y a des opérations civiles, réalisées par des leaders civils, des opérations militaires réalisées par des leaders militaires et des opérations magiques réalisées par des magiciens, plus quelques opérations générales que tout leader peut accomplir. Il existe également des opérations diplomatiques qui n'ont pas besoin de leader pour être réalisées.

FICHE D'ORDRES

Tous les tours, vous aurez à remplir une fiche d'ordre décrivant toutes les actions que vous entreprenez selon un formalisme particulier.

Les règles n'étant pas directement liées aux mécanismes de gestion et de résolution mis en place, la description de la fiche d'ordre et de comment la remplir est détaillée dans un document dédié.

LES TOURS DE JEU

La partie est découpée en tours. Vous rédigez vos ordres pour le tour et les ordres de tous les joueurs sont résolus simultanément.

Chaque tour représente une saison d'une année. Vous avez trois phases d'ordre par an : le printemps, l'été et l'automne. Durant l'hiver, vous ne faites pas grand-chose. Il s'agit principalement d'une phase d'ajustements.

Il n'y a pas de limite de durée préfixée à la partie. On joue jusqu'à épuisement général ou

jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à obtenir une victoire automatique.

Règles générales ?

Les présentes règles décrivent l'ensemble des mécanismes appliqués pour toutes les nations. Elles sont directement utilisables pour les nations d'Akla, de Merisse et de Voltdarg (les trois Cités Libres). Chaque autre nation dispose d'une version amendée qui intègre les variations aux règles de base qui s'applique à elle.

De plus, chaque nation dispose d'un livret de règles spécifiques qui décrit les aspects qui lui sont propres (règles particulières, unités militaires, personnages, magie pratiquée, possessions initiales ...).

Le Pays'



LES TERRITOIRES

Le pays est découpé en territoires (aussi nommés « provinces »). Ce sont des entités géographiques homogènes qui forment des zones distinctes. Votre nation est composée de territoires et de manière générale toutes vos possessions sont réparties entre vos territoires.

Chaque territoire a son propre nom et un code unique de trois lettres qui sert à l'identifier. C'est ce code qui est utilisé lors de la rédaction des ordres.

Un territoire est possédé par une nation (ou il peut être neutre) et est contrôlé par une nation (la même si tout se passe bien). Le possesseur d'un territoire est son propriétaire légitime, celui reconnu par les autres nations selon l'ancien droit, valant désormais coutume. Vous tirez le meilleur parti d'un territoire quand vous le possédez. Le contrôle du territoire peut cependant vous échapper quand il est envahi par une armée ennemie ou quand il se révolte. Vous ne pouvez exploiter que les territoires que vous contrôlez.

Certains territoires sont caractérisés comme étant « nationaux ». Une province nationale est une région que vous revendiquez et qui comprend souvent des colonies alignées sur votre nation. Un territoire national est moins enclin aux troubles et vous pouvez y lever des troupes. Il est également plus simple de mobiliser votre peuple pour récupérer un territoire national.

Enfin, l'un de territoires comprenant une ville est votre capitale. Sa seule particularité est qu'il ne peut vous être enlevé suite à une guerre.

Ce qui signifie qu'une nation ne peut jamais être éliminée de la partie. Même si elle est envahie et dépecée par ses ennemis, elle détiendra toujours sa capitale.

Le tableau suivant résume les effets du contrôle et de la possession d'un territoire.

Tableau 1 : Effet de la possession et du contrôle sur les territoires

Possédé	Contrôlé	National	Production	Villes	Recrutement	Embauche	Op. civiles	Magie	Danger	Château
Oui	Oui	Non	normale	normal	non	possible	possible	possible	+10%	sous contrôle
Oui	Oui	Oui	normale	normal	possible	possible	possible	possible	+0%	sous contrôle
Oui	Non	Non	non	non	non	non	non	non	-	sous contrôle
Oui	Non	Oui	non	non	non	non	non	non	-	sous contrôle
Non	Oui	Non	50%	normal	non	non	non	possible	+20%	contrôle ennemi
Non	Oui	Oui	50%	normal	non	non	non	possible	+10%	contrôle ennemi

LES TERRAINS

Effet du terrain

Chaque territoire est caractérisé par un (ou deux) terrain(s) dominant. Les terrains ont quelques effets directs en jeu. Ils influent sur les combats et certains peuples disposent de bonus

dans certains terrains. La difficulté de certaines opérations de développement dépend du terrain où elles sont réalisées.

Cependant, la ressource que produit le territoire dépend du terrain dominant et les caractéristiques initiales des territoires dépendent notamment de son terrain. Il n'a toutefois aucun

effet sur la capacité agricole de la zone, ni sur son niveau de ressource. Une ville peut être établie sur n'importe quel terrain, sans limite de taille.

Terrains particuliers

Le territoire peut également présenter des terrains particuliers supplémentaires :

- **Côtier** – le terrain jouxte une mer ou un lac important. Il est accessible directement par les zones de mer adjacentes ;
- **Archipel** – un terrain de mer peut abriter une série d'îles importantes, un archipel. Ce dernier permet à la zone de bénéficier d'un second type de terrain. Un archipel a aussi des effets particuliers au combat.
- **Terres gelées** – les zones du Nord sont gelées. La neige est y perpétuelle. Le terrain suit sinon toutes les règles de son terrain dominant.

Un territoire peut également disposer de routes, qui ont un effet sur le revenu (et le danger).

Enfin, un terrain peut être bordé par une rivière, qui constitue une frontière naturelle difficile à franchir pour les armées. Certaines rivières sont navigables. Les armées navales peuvent remonter les rivières navigables et évitent ainsi de traverser des territoires ennemis.

Les terres voisines du Crachant sont séparées par des rivières de lave. Ces rivières forment des obstacles infranchissables (sauf par les airs).

Territoires adjacents

Pour que deux territoires soient adjacents, il faut qu'ils partagent une frontière. Des territoires reliés par un point unique ne sont pas adjacents.

Exemple : FFR et FBO ne sont pas adjacents. Pas plus que FGI et BVD.

Liste des terrains

Archipel

Un archipel est un ensemble d'îles importantes qui abrite des centres importants. Contrairement aux zones de mer, la maîtrise de ces îles est également importante pour le contrôle du territoire.

Difficulté de développement : selon autres terrains

Ressources type : selon autres terrains

Effets militaires : compte comme un territoire de mer pour les unités navales, et comme un terrain de son type secondaire pour les unités terrestres.

Collines

Les petites collines douces rentrent dans le type « plaine ». Il s'agit plutôt d'un terrain fortement vallonné, aux collines abruptes et sèches qui cachent la vue.

Difficulté de développement : 7

Ressources type : métal, pierre, précieux

Effets militaires : bonus défensif de +1 si embuscade

Collines boisées

Ce sont des collines avec des arbres ! Ces territoires ont les types de terrain « collines » et « forêts ».

Difficulté de développement : 7

Ressources type : bois, métal, pierre, précieux

Effets militaires : bonus défensif de +1 ou de +2 en cas d'embuscade

Côtier

Un terrain côtier est frontalier avec une zone de mer.

Difficulté de développement : selon autres terrains

Ressources type : selon autres terrains

Effets militaires : selon autres terrains ; les débarquements sont possibles sur les territoires côtiers ; bonus défensif de +1 en cas de débarquement, si l'attaquant ne dispose pas de la technologie « débarquement »

Désert

Ce type recouvre toutes les étendues désertiques aux ressources rares. La faune et la végétation sont difficiles à trouver et il y fait chaud, très chaud.

Difficulté de développement : 10

Ressources type : agricole, métal, précieux

Effets militaires : bonus défensif de +1

Forêts

Les forêts regroupent toutes les étendues principalement recouvertes d'arbres. On s'y cache facilement.

Difficulté de développement : 7

Ressources type : bois

Effets militaires : bonus défensif de +1

Jungle

Une forêt en plus dense et humide. La faune et la végétation y sont généralement abondantes et représentent un danger permanent.

Difficulté de développement : 10

Ressources type : agricole, bois, précieux

Effets militaires : bonus défensif de +2

Marais

Des zones humides dans lesquelles s'enfoncent les hommes et les bêtes. La végétation y est souvent abondante, mais a une nette tendance à pourrir rapidement. Les déplacements à travers les trous d'eau et la boue y sont difficiles.

Difficulté de développement : 10

Ressources type : agricole, précieux

Effets militaires : bonus défensif de +2

Mer

Ce type recouvre les mers, les océans et les grands lacs. On y trouve suffisamment de petites îles pour y loger une population.

Difficulté de développement : 5

Ressources type : mer

Effets militaires : les unités navales sont performantes sur les territoires de mer ; les unités terrestres sont incompétentes (sauf si elles sont amphibies)

Montagnes

Les vastes et hautes montagnes qui bordent tout le Nord et surtout l'Est du pays. Ce sont des terrains difficiles, où l'on se déplace lentement et où il est difficile de se battre.

Difficulté de développement : 10

Ressources type : pierre, métal

Effets militaires : bonus défensif de +2

Montagnes boisées

Le cumul des type de terrain « montagnes » et « forêts ».

Difficulté de développement : 10

Ressources type : bois, pierre, métal

Effets militaires : bonus défensif de +2

Plaine

La plaine est une vaste étendue globalement plate, souvent herbeuse, propice à l'agriculture et à l'élevage. C'est un terrain facile à exploiter et à mettre en valeur, mais qui présente peu de défenses naturelles.

Difficulté de développement : 5

Ressources type : agricole

Effets militaires : aucun

Terres gelées

Les terres gelées sont encore plus difficile à exploiter. Rien ne pousse sur la neige.

Difficulté de développement : 10

Ressources type : selon autres terrains

Effets militaires : selon autres terrains

Terres Mortes

Difficulté de développement : 10

Ressources type : agricole, métal, pierre

Effets militaires : aucun

Note de conception : Terres Mortes

Les Terres Mortes sont directement liées à la Catastrophe et représentent le dernier souvenir de ces événements. Elles forment également la barrière sud de la carte. Ce sont les zones les plus désolées et dangereuses du pays.

Il aurait pu s'agir d'un terrain particulier (comme les Terres gelées), mais elles forment ainsi un ensemble très visible.

LA PRODUCTION

Chaque territoire produit des provisions et une ressource. Les provisions vous permettent d'entretenir vos villes et vos troupes. Les ressources permettent de créer des unités, de construire des structures, d'entretenir votre armée.

Vous pouvez également transformer vos ressources via vos villes et produire ainsi de l'or.

Un territoire est défini par les caractéristiques suivantes : les fermes, la capacité

agricole, les exploitations, le niveau de ressource et le type de ressource.

- **Fermes** : vous récoltez autant de points de provisions que votre nombre de fermes.
- **Capacité agricole** : il s'agit du nombre maximum de fermes que peut posséder la province (max .10).
- **Exploitations** : vous produisez autant de points de ressources que votre nombre d'exploitations.
- **Niveau de ressource** : il s'agit du nombre maximum d'exploitations que peut posséder la province (max .10).
- **Type de ressource** : le type de ressource que produit la province. Ce type est fixe. Un territoire ne produit qu'une seule ressource.

Il existe six types de ressources différentes, chacune produite et entreposée séparément :

- **Agricole** : paniers en osier, cuir, fourrage ...
- **Bois** : du bois de construction principalement, également utile pour faire des flèches et des lances.
- **Métal** : du métal utilisable facilement pour le développement urbain ou la guerre.
- **Pierre** : des matériaux de construction qui durent.
- **Précieux** : cela ne sert pas à grand-chose, mais c'est joli et rare.
- **Mer** : tous les produits de la mer.

Vous pouvez transformer vos ressources avec vos villes (ce qui consiste principalement à les vendre contre de l'or). Certains bâtiments permettent d'augmenter la valeur ou le type de production des ressources. Chaque ressource a une valeur propre.

Tableau 2 : Valeur des ressources

Type	Couleur	Bâtiment	Valeur	Si bâtiment
agricole	jaune	abattoir	5	1 prov.
bois	vert	scierie	10	20
métal	rouge	fonderie	20	40
pierre	gris	atelier	10	20
précieux	violet	luxueuserie	30	50
mer	bleu	conserverie	5	1 prov.

LA POPULATION

La population représente les principales communautés installées sur le territoire, insuffisamment grandes pour être considérées comme des villes. Elles sont assez faciles d'accès

pour permettre à vos collecteurs d'impôts et à vos recruteurs de s'y rendre aisément.

Par défaut, vous prélevez des taxes sur votre population. Ces taxes à s'élèvent à 5 or par point de population.

Par ailleurs, c'est parmi ces populations rurales que vous recrutez vos unités. La majorité de vos unités ont un coût en population quand vous la recrutez. Ce coût est prélevé sur la population du territoire où vous levez l'unité. Cela ne réduit pas la population elle-même mais la capacité de recrutement (capacité en population). Durant chaque hiver, cette capacité augmente de 1, jusqu'à atteindre le niveau de la population. Vous ne pouvez recruter une unité, si cela fait descendre votre capacité en population en dessous de 0. Si votre population baisse ou augmente, la capacité de population baisse ou augmente au même rythme (min. 0).

LA MAGIE

La capacité magique du territoire est caractérisée par son niveau de Source, son niveau de Fluide et sa couleur.

Chaque type de magie a une couleur propre. Un territoire est associé à une unique couleur de magie. Il est plus facile de lancer des sorts d'une couleur donnée à partir d'un territoire dont la source est de la même couleur.

Le niveau de Source représente la magie inhérente du territoire. Plus il est élevé, plus les sorts que vous pouvez lancer sont nombreux et puissants.

La magie est aussi une énergie qui s'épuise quand on l'utilise. Elle est heureusement renouvelable. Le Fluide (initialement égal à la Source) est l'énergie réelle que vous pouvez utiliser. Chaque sort utilise un certain nombre de points de Fluide. Ces points sont dépensés pour l'année. Vous ne pouvez lancer un sort, si cela fait descendre le Fluide sous 0.

Durant la phase d'hiver, toutes les sources se régénèrent. Le niveau de Fluide de chaque territoire remonte au niveau de la Source.

LE DANGER

Détermination du danger

Le niveau de danger du territoire représente à la fois l'instabilité de la population, les risques naturels du territoire et l'agitation qui parcourt la région.

Le danger est exprimé en %. Durant la phase d'entretien de chaque tour, un test de danger est fait pour chaque territoire contrôlé. En cas de réussite à ce test (résultat inférieur ou égal au danger), des troubles éclatent sur le territoire. Elles sont automatiquement résorbées durant la saison, mais pour la saison en cours, le territoire ne produit rien (provisions, ressources, taxes). Les villes ne sont pas affectées et vous pouvez lever normalement des unités.

Tableau 3 : Calcul du danger

Facteur	Modificateurs
danger de base	variable
territoire non national	+10%
territoire contrôlé, non possédé	+10%
routes	-5%
brigands	+5%/brigands
milice	-5%/milice
château	-5%

Révolte et indépendance

Si le danger total, plus 5% par point de stabilité négative, atteint ou dépasse les 100%, le territoire prend son indépendance.

- Il se révolte et devient une nation mineure neutre.
- Les unités présentes sur le territoire rejoignent la nouvelle nation (quel que soit leur propriétaire).
- Les leaders présents rejoignent leur nation d'origine.
- Le propriétaire légitime du territoire est automatiquement en guerre avec la nouvelle nation (sans effet immédiat sur la stabilité ou la réputation).

AGITATEURS ET BRIGANDS

Les agitateurs et les brigands sont des unités civiles déposées sur vos territoires par vos adversaires. Ils nuisent au développement de votre nation et augmentent l'agitation sur vos terres. Ils sont respectivement contrôlés par la milice et la police.

Ces quatre unités sont localisées sur un territoire précis dont elles ne bougent pas. Elles n'ont pas de coût d'entretien.

Les brigands ajoutent 5% au danger de la province. Chaque milice présente réduit le danger de 5%. Certaines unités militaires se comportent comme des milices dans les territoires où elles sont présentes.

De plus, après la détermination des troubles, vous avez 10% de chance par unité de milice de trouver et anéantir une bande de brigands.

Les agitateurs provoquent un malus à vos tests de stabilité. Vous subissez un malus de -1 à vos tests de stabilité par groupe d'agitateurs actifs sur les territoires que vous contrôlez.

Tous les tours, après le test de stabilité, vous avez, pour chaque territoire, 10% de chance par unité de police de supprimer un groupe d'agitateurs.

LA CARTE MONDIALE

Au début de chaque tour, avec le résumé du tour précédent et votre feuille d'ordres, vous recevez une carte générale du monde qui comprend les informations suivantes :

- Code et type de terrain des territoires,
- Propriétaire des territoires,
- Contrôleur des territoires, si différent du propriétaire,
- Localisation des villes et capitales (mais pas leur niveau),
- Présence de routes dans les territoires,
- Localisation des châteaux,
- Présence d'ouvrages défensifs,
- Présence d'autres structures visibles (merveilles ...),
- Tracé des caravanes.

Les Villes



PRÉSENTATION

Les villes sont de grands regroupements de population dans une cité ou une série de plus petites villes très interconnectées. Un territoire peut avoir une seule et unique ville. Chaque ville est définie par son niveau (entre 1 et 10).

Les villes permettent de collecter de l'or à chaque saison (par les taxes et le commerce). Elles permettent également de stocker des provisions et des ressources d'un tour sur l'autre.

Cependant, ses habitants ne se nourrissent pas eux-mêmes, et il faut leur apporter des points de provisions tous les tours (issus des stocks).

Chaque ville peut également accueillir des structures de ville (nommées bâtiments). Le niveau de la ville fixe le nombre maximum de structures que peut héberger une ville.

Le niveau de la ville définit également son revenu et sa capacité de stockage de provisions et de ressources (pris pour chaque ressource séparément).

On peut augmenter le niveau d'une ville par l'opération de "urbanisation". On peut créer une nouvelle ville (dans un territoire qui n'en a pas déjà) par l'opération de découverte "essor urbain".

Chaque croissance de ville coûte de l'or et des ressources. Le nombre total de ressources dépend du niveau atteint, ces ressources doivent être de certains types qui dépendent du futur niveau de la ville.

Les villes rapportent, enfin, de la Gloire.

Importance des villes

Les villes sont des éléments importants de votre nation. Non seulement elles peuvent vite devenir votre principale source de revenus, mais elles sont également nécessaires au stockage de ressources et à la construction de structures qui vous apportent des bonus importants.

Industrie

Les villes permettent également de transformer des ressources en or. Chaque ville peut, par tour, transformer un nombre de points de ressources allant jusqu'à son niveau en or. Elle ne transforme que la ressource produite par le territoire où elle se situe.

Une manufacture en ville permet de doubler le nombre de ressources pouvant être traitées et double le revenu produit.

De plus, certains bâtiments (1 par type de ressources) permettent de traiter différemment les ressources. Les effets de ces bâtiments s'ajoutent à ceux de la ville.

Limite de taille de ville

Certaines nations ont des villes de taille limitée : elles ne peuvent grossir au-delà.

Si vous devenez propriétaire d'un territoire avec une ville de taille supérieure à votre limite, cette taille est immédiatement réduite à son niveau maximum.

Par ailleurs, certains événements et certaines actions réduisent la taille d'une ville.

En cas de réduction de la taille d'une ville, cette dernière perd les structures qu'elle ne peut plus soutenir. De plus, le danger de base du territoire augmente définitivement de 5% par point perdu.

Famine

En cas de provisions insuffisantes pour alimenter l'ensemble des villes et des unités, les dépenses d'entretien se font en priorisant les unités et les villes de plus haute priorité de perte. Les unités et les villes de plus faibles priorités subissent la famine. Les unités sont dissoutes (et se transforment en brigands dans le territoire), la taille de chaque ville non alimentée diminue de 1 (si besoin, on reboucle).

Comme précédemment, le danger du territoire augmente définitivement de 5% par niveau de ville perdu.

Tableau 4 : Niveaux de priorité des villes

Niveau de la ville	Niveau de priorité
1	100
2	90
3	80
4	70
5	60
6	50
7	40
8	30
9	20
10	10

donne la consommation par tour de provisions pour son entretien, son revenu de base, ses capacités de stockage en provisions et pour chaque ressource, et le nombre de bâtiments maximum que l'on peut y construire.

Il donne également le coût en or et en ressources nécessaires pour monter une ville à ce niveau. Seules les ressources des types précisés peuvent être utilisées pour faire croître une ville.

Notez que les coûts d'évolution pour une ville de niveau 1 correspondent aux coûts de création d'une nouvelle ville.

Les capacités de transformation industrielle des villes sont décrites dans la chapitre « L' ».

REVENUS ET COÛTS

Le tableau suivant résume les principales caractéristiques des villes. Pour chaque niveau, il

Tableau 5 : Villes

Taille	Conso.	Richesses produites	Réserves provisions	Stocks ressources	Nbr max bâtiments	Coût d'évolution		
						Or	Ress.	Ressources utilisables
1	1	10	3	1	0	50	10	Agri, Bois
2	2	20	6	2	1	20	3	Agri, Bois
3	3	30	9	3	2	30	6	Agri, Bois
4	4	40	12	4	3	40	10	Agri, Bois, Pierre
5	5	50	15	5	4	50	15	Agri, Bois, Pierre
6	6	60	18	6	5	60	21	Agri, Métal, Pierre
7	7	70	21	7	6	70	28	Agri, Métal, Pierre
8	8	80	24	8	7	80	36	Métal, Précieux, Pierre
9	9	90	27	9	8	90	45	Précieux, Pierre
10	10	100	30	10	9	100	55	Précieux, Pierre

nouvelle cité

LES STRUCTURES

Les structures sont des constructions majeures que vous développez dans vos territoires et dans vos villes (où elles sont également nommées « bâtiments »). Elles coûtent cher à construire mais vous apportent des bonus significatifs et des points de gloire.

Construire une structure se fait par l'opération de « construire ». Son coût est défini en or et en points de ressources spécifiques.

Généralement, vos adversaires ne connaissent pas les structures qui sont construites sur vos territoires. Cependant certaines, majeures, sont rapidement identifiées et connues de tous les peuples voisins (et au-delà).

Limite de construction

Un territoire ne peut recevoir que trois structures (de territoire). Le nombre maximum de structures que vous pouvez construire dans une ville dépend du niveau de cette dernière.

On peut construire une structure donnée qu'une fois par territoire/ville.

Certaines structures sont définies comme étant uniques. Vous ne pouvez construire une telle structure que si vous n'en avez pas déjà une identique dans un territoire ou une ville que vous possédez ou que vous contrôlez. Cependant, si par la suite, vous devenez propriétaire d'un territoire sur lequel une telle structure existe également, vous bénéficiez de ses avantages deux fois (dans la mesure sur possible).

Actions de structure

Certaines structures vous donnent de nouvelles capacités qui correspondent à des ordres. Les structures industrielles et scientifiques sont déjà intégrées dans les fiches d'ordre. Pour celles qui vous donnent accès à des opérations civiles nouvelles ou supplémentaires, vous devez donner un ordre spécifique (avec le nom de la structure en tant que leader actif).

Les structures communes

Les structures suivantes peuvent être construites par toutes les nations. De plus chaque nation peut construire deux structures qui lui sont propres. Ces dernières sont décrites dans leurs livrets respectifs.

Si vous prenez possession de l'une de ces structures nationales, vous pouvez les utiliser dans la mesure du possible.

- **Abattoir** : ce bâtiment industriel permet de transformer efficacement des ressources « agricole » en provisions.
- **Académie** : ce centre de savoir regroupe les meilleurs érudits et savants de la région.
- **Académie militaire** : on y forme les futurs officiers de votre armée.
- **Atelier** : ce bâtiment industriel permet de transformer efficacement de la « pierre » et d'en vendre le produit sous forme de colonnes de marbre, de mosaïques ou de statues.
- **Cathédrale** : ce vaste édifice renforce le sentiment religieux de votre population, les prêtres y officiant sont dévoués au gouvernement et aident à calmer la populace.
- **Château** : cet ouvrage militaire renforce la défense de la région. Lourdemment fortifié, il peut tenir un siège de plusieurs années.
- **Compagnie maritime** : cette organisation se spécialise dans le commerce maritime et l'organise de manière efficace et rentable.
- **Conserverie** : ce bâtiment industriel permet de transformer efficacement des ressources « mer » en provisions.
- **École de magie** : on y forme des magiciens à la chaîne. La majorité ne valent pas grand-chose, mais de temps en temps ...
- **Entrepôts** : ces vastes entrepôts augmentent considérablement les capacités de stockage de ressources de la ville.
- **Fonderie** : on y transforme le « métal » en objets bons à être revendus (du soc de charrue à la cloche).
- **Fortifications supérieures** : ce vaste ouvrage protège efficacement la ville des attaques militaires.
- **Laboratoire** : vos alchimistes et autres scientifiques recherchent la vérité et le savoir dans la matière brute ; ce bâtiment vous permet de transformer des ressources en points de science.
- **Luxueuserie** : ce complexe rassemble un grand nombre d'artisans spécialisés qui transforment les ressources « précieux » en des choses qui ne servent absolument à rien mais qui valent très cher ...
- **Manufacture** : la manufacture renforce la capacité de production de la ville et de l'ensemble des bâtiments industriels.
- **Merveille** : cette structure n'a d'autre objectif que de démontrer votre supériorité sur les autres peuples.
- **Ouvrages défensifs** : il s'agit d'un ensemble de murs, de tours de surveillance et de baraquements qui permettent de surveiller une frontière.
- **Palais** : si vous aimez gouverner dans le luxe et la splendeur, construisez un palais ; il impressionne autant votre peuple que les diplomates étrangers.
- **Scierie** : ce bâtiment industriel transforme le « bois » en chaises et autres objets courants, mais toujours rentables.
- **Silos** : ce bâtiment vous permet de stocker encore plus de provisions en ville, en prévision des jours de disette.
- **Tour de mage** : les magiciens et autres étudiants qui y travaillent exploitent les sources voisines pour faire progresser vos connaissances.
- **Tribunal** : le lieu où l'on définit et où l'on fait respecter les lois, avec de vrais juges et tout le décorum.
- **Université** : un lieu d'enseignement où l'on forme la future élite du pays.

Tableau 6 : Structures et bâtiments

Structure	Lieu	Effets	Coût							Gain de gloire	Unique
			Or	Agri	Bois	Mét	Pier	Préc	Mer		
abattoir	ville	permet de transformer de l'agri. en provisions (max. niveau ville)	50	10	5	-	5	-	-	2	-
académie	ville	produit 5 points de science par tour	75	5	5	5	5	5	5	10	-
académie militaire	ville	leader aléatoire +10% opération de recruter un leader militaire : +2 et leader 1 niveau plus élevé	100	10	10	10	5	5	-	20	oui
atelier	ville	permet de transformer de la pierre en or (au double de la valeur, max. niveau ville)	50	-	5	5	10	-	-	2	-
cathédrale	ville	bonus de +4 aux tests de stabilité gain immédiat de 1 point de stabilité	150	5	10	5	20	10	-	40	oui
château	territ.	<i>pour le propriétaire du territoire</i> bonus tactique de +1 (+2 en cas de raid) danger -5% <i>construction publique</i>	75	5	10	-	15	-	-	15	-
compagnie maritime	ville	<i>doit être construit dans une ville portuaire (territoire de mer, côtier ou bordé par une rivière navigable)</i> revenu aléatoire au printemps : (3d10-5 par nation en guerre contre le propriétaire) x10 or	75	10	5	-	5	-	10	10	oui
conserverie	ville	permet de transformer de la mer en provisions (max. niveau ville)	50	-	5	5	-	-	10	2	-
école de magie	ville	leader aléatoire +10% opération de recruter un magicien : +2 et leader 1 niveau plus élevé	100	5	10	5	10	10	-	20	oui
entrepôts	ville	augmente la capacité des réserves de +5 / ressource	25	2	4	-	4	-	-	2	-
fonderie	ville	permet de transformer du métal en or (au double de la valeur, max. niveau ville)	50	-	-	10	10	-	-	2	-
fortifications supérieures	ville	oblige à assiéger la ville : la ville ne se met pas au service du conquérant avant l'hiver la ville ne peut être pillée par l'occupant	75	-	10	-	20	-	-	10	-
laboratoire	ville	transforme des ressources en science (max niveau ville, 1 ressource pour 1 point de science)	50	4	8	-	4	4	-	5	-
luxueuserie	ville	permet de transformer du précieux en or (au double de la valeur, max. niveau ville)	50	-	5	-	5	10	-	2	-
manufacture	ville	double la capacité de transformation de ressource de la cité ; double le revenu généré	75	5	5	5	5	5	5	10	-
merveille	ville	rapporte 10 points de gloire annuelle gain immédiat de 1 point de réputation <i>construction publique (lui donner un nom)</i>	200	10	-	-	30	10	-	50	-
ouvrages défensifs	territ.	<i>protège une frontière</i> bonus défensif de +1 (+2 contre les raids), si l'attaque traverse la frontière protégée annule le doublement de la force de l'attaquant en cas de raid, qui passe par la frontière protégée <i>construction publique</i>	75	5	5	-	20	-	-	15	-
palais	ville	bonus de +3 aux tests de stabilité bonus de +5 à la gloire annuelle gain immédiat de 1 point de réputation <i>construction publique</i>	150	10	10	-	10	20	-	40	oui
scierie	ville	permet de transformer du bois en or (au double de la valeur, max. niveau ville)	50	-	15	5	-	-	-	2	-
silos	ville	augmente les réserves de provisions de +10	25	-	6	-	2	-	-	2	-

Structure	Lieu	Effets	Coût							Gain de gloire	Unique
			Or	Agri	Bois	Mét	Pier	Préc	Mer		
tour de mage	territ.	consomme tout le fluide d'une source d'un territoire contrôlé pour gagner autant de points de science	75	-	5	-	10	10	5	10	oui
tribunal	ville	bonus de +2 aux tests de stabilité	50	-	10	-	5	5	-	5	oui
université	ville	leader aléatoire +10% opération de recruter un leader civil : +2 et leader 1 niveau plus élevé	100	15	10	-	5	5	-	20	oui

Les Leaders



L'UTILITÉ DES LEADERS

Les leaders sont les personnages importants de votre gouvernement. Ceux qui dirigent votre nation et ceux qui réalisent les diverses opérations que vous envisagez.

Parmi tous les leaders, l'un d'eux est votre dirigeant, le chef (plus ou moins incontesté) de votre nation. Ses seules particularités sont qu'il est un peu plus puissant que votre leader et que toutes les autres nations connaissent son nom.

De l'importance des leaders

Tout le jeu est centré autour des leaders. Votre nombre de leaders et leurs caractéristiques définissent le nombre d'actions que vous pouvez entreprendre et lesquelles. Tous les autres éléments constituent finalement les ressources dont ils disposent pour réaliser leurs plans.

LES CARACTÉRISTIQUES DES LEADERS

Il existe trois types de leaders : les leaders civils qui organisent votre pays et s'assurent de son développement, les leaders militaires qui dirigent vos armées et les magiciens qui manipulent les fluides magiques. Chacun n'a accès qu'aux opérations de son type. Certains leaders ont deux types et ont donc une plus grande marge de manœuvre.

Les leaders ont trois caractéristiques qui dépendent de son type (donc 6, s'ils ont deux types). Les scores dans ces caractéristiques dépendent de son niveau global (un leader ayant

deux types a donc 2 niveaux globaux). Par l'entraînement, il est possible pour un leader de faire monter son niveau global. Il est même possible d'aller au-delà du niveau maximum et de monter leurs caractéristiques (individuellement) jusqu'à une valeur maximale. Il n'est cependant pas possible pour un leader d'acquiescer un nouveau type.

Caractéristiques des leaders civils

La **Compétence** représente la capacité générale du leader et son aptitude à gérer les difficultés. La Compétence est ajoutée en bonus à tous les tests de résolution d'opérations civiles qu'il entreprend.

Les **Talents** sont les domaines dans lesquels le leader excelle. Ce sont des opérations civiles. Quand un leader entreprend l'une de ces opérations, il double sa valeur de Compétence.

Les **Dons** sont des capacités spéciales du leader. L'ensemble des Dons est décrit plus loin.

Caractéristiques des leaders militaires

Le **Commandement** représente le rang du leader et correspond au nombre d'unités que peut comprendre une armée qu'il commande.

La **Stratégie** représente l'instinct tactique sur le champ de bataille du leader. Il intervient en modificateur des tests de combat.

Les **Tactiques militaires** sont des capacités spéciales du leader. L'ensemble des Tactiques est décrit plus loin.

Caractéristiques des magiciens

La **Puissance** est la capacité générale du leader à manipuler les fluides magiques. Il correspond au nombre de points de fluide qu'il peut utiliser par tour (et donc au niveau maximal des sorts qu'il peut lancer).

Le **Contrôle** est le contrôle qu'a le magicien sur les sources. Il correspond à la portée de ses sorts (en nombre de territoires).

Les **Magies pratiquées** correspondent aux listes de sorts auxquelles le magicien a accès.

L'âge et le vieillissement

Les leaders ont, également, une caractéristique « âge ». Tous les hivers, chaque

leader fait un test (d%) sous son âge, en cas de réussite, le leader meure (ou devient grabataire, prend sa retraite ...), bref il cesse ses activités et n'est plus utilisable.

Puis, s'il survit, son âge augmente de 1.

Si votre dirigeant meure, un nouveau leader aléatoire prend immédiatement sa place. S'il est mort d'une autre cause durant l'année, un nouveau dirigeant aléatoire est généré durant l'hiver.

L'ENTRETIEN DES LEADERS

Chaque leader vous coûte 10 or d'entretien par tour, y compris votre dirigeant.

NOMBRE DE LEADERS

Le nombre maximum de leaders que vous pouvez avoir dépend de la taille de votre nation et de l'importance de ses villes. Le dirigeant de votre nation s'ajoute à ce total.

Tableau 7 : Nombre de leaders

selon nbr de territoires	1	2
	3	3
	6	4
	10	5
	15	6
	21	7

bonus en fonction des villes (par ville)	T 4-6	+1
	T 7-8	+2
	T 9-10	+3
Nbr leader min	max/2 (inf)	

Vous avez également un nombre minimum de leaders qui est égal à la moitié du maximum (plus le dirigeant). Si vous moins de leaders en hiver que votre minimum, un nouveau leader aléatoire apparaît automatiquement.

LES NOUVEAUX LEADERS

Recruter un leader

L'opération « recruter un leader » permet d'obtenir un nouveau leader, dans la limite du nombre maximum de leaders. Sa difficulté dépend du niveau global de base du nouveau leader (qui lui-même dépend de son type et de votre nation). Vous pouvez également tenter d'obtenir un leader possédant un don, une tactique ou une magie (connue) spécifique.

Si l'opération réussit, vous n'êtes cependant pas assuré d'avoir le type de leader que vous cherchiez.

Tableau 8 : Leader trouvé par une recherche active

d10	Civil	Militaire	Magique
1	Civil	Militaire	Magique
2	Civil	Militaire	Magique
3	Civil	Militaire	Magique
4	Civil	Militaire	Magique
5	Civil	Militaire	Magique
6	Civil	Militaire	Civil
7	Militaire	Civil	Civil
8	Militaire	Civil	Militaire
9	Magique	Magique	Militaire
10	Civil/Militaire	Civil/Militaire	Civil/Magique

Le leader est ensuite généré normalement et aléatoirement selon son type et son niveau global.

Un magicien maîtrisera toujours la magie demandée ou, par défaut, la magie initialement connue de votre nation.

Leader aléatoire

En hiver, si vous n'avez pas votre nombre maximum de leader, vous avez des chances d'obtenir gratuitement un nouveau leader.

Si vous n'avez pas votre nombre minimum de leader, un nouveau leader arrive automatiquement.

Sinon vous avez une chance égale à [(nbr max de leaders – nbr actuel de leaders) x 10%] d'obtenir un nouveau leader.

Certaines structures et certaines découvertes augmentent ces chances et les niveaux de base des leaders.

Tableau 9 : Type des leaders aléatoires

d10	Type
1	civil
2	civil
6	militaire
4	militaire
5	magique
6	magique
7	type le moins présent
8	type le plus présent
9	civil / militaire
10	civil / magique

Si le leader est un magicien, il pratique par défaut la magie nationale. Si vous connaissez plusieurs magies, la magie qu'il connaît dépend de la table suivante.

Tableau 10 : Couleur de magie des leaders aléatoires

d10	couleur de magie
1	magie nationale
2	magie nationale
3	magie nationale
4	magie nationale
5	magie nationale
6	magie nationale
7	seconde magie
8	seconde magie
9	seconde magie
10	troisième magie

Cependant, le premier nouveau leader magique aléatoire qui apparaît après la découverte d'une nouvelle magie pratique automatiquement cette dernière.

Si votre leader a deux types, le niveau global qu'il a dans chaque type est un cran inférieur au niveau normal (défini par votre nation).

Votre dirigeant est d'un cran plus élevé que le niveau normal dans un de ses types (déterminé aléatoirement s'il en a plusieurs).

TABLEAU DES LEADERS

Le tableau suivant rassemble les valeurs des caractéristiques des leaders selon leur niveau global. Il rassemble également les coûts des leaders sur le marché et ceux d'amélioration des leaders.

Tableau 11 : Capacités des leaders selon le niveau global

	Très faible	Faible	Moyen	Fort	Très fort	Max
Leaders Civils						
compétence	+1	+2	+3	+4	+5	+6
nombre de talents	0	1	2	3	4	5
nombre de dons	0	0	1	2	3	4
Leaders Militaires						
commandement	3	4	6	8	10	14
stratégie	0	+1	+2	+3	+4	+5
nombre de tactiques	0	0	1	2	3	4
Magiciens						
puissance	1	3	5	7	9	10
contrôle	0 (même zone)	1	2	3	4	5
nombre de magies pratiquées	1	1	1	1	1	1
Valeur des leaders sur le marché						
coût de base (enchère min)	10	30	60	100	150	-
coût minimum (limite de départ)	5	15	30	60	100	-
Évolution des leaders						
Chance de base de réussite	-	5	7	7	10	10
Coût d'évolution	-	30	40	60	100	200
Bonus maximum	-	+2	+3	+3	+4	+4

LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES LEADERS

Leaders civils

Les talents et les dons des nouveaux leaders civils sont déterminés aléatoirement. Notez que vous pouvez spécifier un don quand vous cherchez à recruter un leader civil.

Tableau 12 : Tableau des talents

Dé	Opérations
1	agitation
2	assassinat
3	brigandage

Dé	Opérations
4	construction
5-6	culture
7	défrichage
8	développement
9	embauche
10-11	embellissement
12	espionnage
13-14	exploitation
15	peuplement
16	prospection
17	recherche
18-19	stabilisation
20	urbanisation

Tableau 13 : Tableau des Dons

d20	Don	Effet
1	Chercheur (domaine)	fournit des points de science (dans le domaine égal à la compétence)
2	Militariste	réduit le coût de recrutement des unités de 5 ; peut recruter
3	Planificateur	réduit le coût des opérations de développement de 10 or
4	Marchand	fournit 1 point d'une ressource aléatoire par tour
5	Insomniaque	dispose d'une opération civique supplémentaire en hiver
6	Collecteur de taxes	rapporte de l'or tous les tours (égal à compétence x 5)
7	Richissime	rapporte sa compétence x 20 or au printemps
8	Urbaniste	réduit le coût de développement des villes de moitié (ordre urbanisation)
9	Curieux	apporte des renseignements aléatoires (équivalent à une action d'espionnage réussie sur un territoire aléatoire)
10	Diplomate	chance d'augmenter la réputation (10%) en hiver
11	Mécène	rapporte de la gloire en hiver (compétence)
12	Fermier	fournit 1 point de provisions par tour
13	Policier	recrute deux unités de milice ou de police par action d'embauche
14	Criminel	recrute deux unités d'assassins ou de brigands par action d'embauche
15	Homme de l'ombre	recrute deux unités d'agitateurs ou d'espions par action d'embauche
16	Populiste	apporte un bonus aux tests de stabilité de +3
17	Bâtisseur	réduit le coût des bâtiments et structures de 10%
18	Industrialiste	permet de transformer des ressources en or (au tarif normal, jusqu'à compétence par tour)
19	Spécialiste	réussit automatiquement ses opérations de talent
20	Astrologue	bonus au test d'événement de +2

Quand un Don apporte un bonus ou un effet particulier lors d'une opération, ce bonus ou cet effet n'est valable que pour les opérations menées directement par le leader possédant ce Don.

Leaders militaires

Les tactiques militaires connues des nouveaux leaders militaires sont déterminés aléatoirement. Notez que vous pouvez spécifier une tactique quand vous cherchez à recruter un leader militaire.

Tableau 14 : Tableau des tactiques militaires

d20	Tactique	Effet
1	Infiltration	toutes les troupes gagnent "infiltration"
2	Raid	toutes les troupes gagnent "raid"
3	Haine (race)	toutes les troupes gagnent la race en point fort
4	Attaquant	stratégie +1 en attaque
5	Défenseur	stratégie +1 en défense
6	Évasion	réduit les pertes subies et infligées en cas d'infériorité numérique et en cas de perte de combat de 2
7	Spécialiste (terrain)	stratégie +1 dans le terrain en question
8	Recruteur	réduit les coûts de recrutement de 10 or
9	Prudent	réduit de 1 les pertes
10	Perspicace	induit un malus de -2 aux tests d'embuscade et d'interception de l'ennemi
11	Tunnelier	toutes les troupes gagnent "tunnelier"
12	Interception	peut intercepter
13	Stratège	fournit des points de science (militaire) (égal à stratégie)
14	Amiral	bonus de +1 en force pour toutes les unités navales
15	Sanguinaire	augmente de 1 les pertes adverses
16	Gestionnaire	réduit le danger des zones occupées (contrôlées, non possédées) de 10%
17	Garde personnelle	augmente de 2 la force de l'armée
18	Tueur de géants	toutes les troupes gagnent "géants" en point fort
19	Commandant d'infanterie Commandant de cavalerie Commandant d'artillerie	toutes les unités d'infanterie / cavalerie / artillerie gagnent +1 en force
20	Amateur de monstres	toutes les unités de monstres ou de géants gagnent +1 en force

À l'exception des tactiques « gestionnaire » et « stratège », les effets des tactiques ne s'appliquent qu'aux opérations menées directement par le leader disposant de la tactique ou à l'armée qu'il commande ou aux unités composant l'armée qu'il commande ou aux combats où l'armée qu'il commande participe.

Caractéristiques spéciales

Certains leaders présentent enfin certaines caractéristiques particulières.

Tableau 15 : Caractéristiques spéciales des leaders

Caractéristique	Effet
Immortel	le leader ne peut ni mourir, ni être blessé il peut toutefois être fait prisonnier
Longue vie	le leader effectue 2 tests de vieillissement et prend le meilleur
Alcoolique	le leader a 50% de chance de ne pouvoir accomplir d'action à ce tour

Vie courte ?

J'ai hésité à intégrer la contrepartie de « longue vie » pour certaines races. Après réflexion, j'ai estimé que les gobelins ou les hommes-rats avaient déjà assez à faire et ne méritaient pas un malus supplémentaire.

AMÉLIORATION DES LEADERS

Vous avez également la possibilité de faire s'entraîner vos leaders dans l'espoir qu'ils deviennent meilleurs. Si l'opération réussit, le leader augmente son niveau global (jusqu'à très fort) et ses caractéristiques augmentent en fonction de son niveau.

Un leader déjà très fort peut tenter d'encore s'améliorer, mais les tentatives se font alors caractéristique par caractéristique. Notez qu'un magicien peut apprendre une nouvelle magie uniquement par l'opération « apprendre une magie ».

Le tableau des leaders présente la difficulté et le coût d'amélioration des leaders. Cette opération est décrite en détail dans le chapitre « Les Ordres Généraux ».

LE MARCHÉ DES LEADERS

Il existe également des leaders sans emploi qui sont prêts à se mettre au service du plus offrant. Il s'agit du marché public des leaders.

Ces leaders sont constitués de traîtres, de dissidents, de rebelles divers et de leaders renvoyés par leurs nations d'origine et de personnages indépendants tout neuf cherchant un travail bien rémunéré.

Outre les leaders issus de nations jouées, tous les ans, il y a 10% de chances de voir apparaître un nouveau leader (50% si aucun leader n'est disponible sur le marché). Son origine est déterminée aléatoirement parmi les 20 nations majeures. Il est ensuite déterminé comme n'importe quel leader aléatoire de cette nation.

Tous les tours vous pouvez tenter de recruter un ou plusieurs leaders sur le marché. Pour chacun, vous faites une enchère. Le leader rejoint la nation ayant fait la meilleure enchère. En cas d'égalité d'enchère, il rejoint la nation ayant la meilleure réputation. En cas de nouvelle égalité, il reste sur le marché.

Un traître (dissident, rebelle, renvoyé) refuse de retourner travailler pour son ancienne nation.

Les leaders ont un coût de recrutement de base, en deçà duquel ils refusent les propositions. Ce coût est initialement déterminé par son niveau global (ajouter les coûts s'il a plusieurs types), conformément au tableau des leaders.

Tous les tours de non-recrutement, son coût baisse de 5 or. Quand son coût devient inférieur au coût minimum, le leader décide de prendre sa retraite ou de travailler dans le secteur privé. Il est retiré du marché.

Les leaders sur le marché vieillissent normalement (et peuvent mourir de vieillesse).

Les Unités Civiles



Le tableau ci-dessous rassemble toutes les informations utiles sur l'utilisation, le recrutement et l'entretien des unités civiles.

LES DIFFÉRENTES UNITÉS CIVILES

Les unités d'espions, assassins et prospecteurs rejoignent un pool utilisable lors de certaines opérations civiles.

Les unités d'artistes, sages et diplomates ont un effet automatique. Elles rejoignent un pool spécifique de la nation.

Les unités de police et milice sont associées au territoire où elles sont recrutées. Elles agissent automatiquement.

Les unités d'agitateurs et de brigands rejoignent le territoire désigné lors de leur formation. Elles agissent automatiquement et la nation n'entend plus jamais parler d'elles.

RECRUTEMENT ET UTILISATION

Ces formations spéciales dépendent d'ordres civils et ne sont d'aucune utilité en cas de conflit. Leur recrutement s'effectue par des opérations civiles.

Tableau 16 : Unités civiles

Unité	Ordre de recrutement	Effet	Coût de recrut.		Entretien (or)	Opération associée	Où ?
			Or	Ress.			
espions	embauche	fournit des informations sur les territoires	20	-	5	espionnage	pool
assassins	embauche	permet d'essayer d'assassiner des leaders ennemis	30	1 agri.	10	assassinat	pool
prospecteurs	embauche	parcours les territoires vierges (et informe de ce qu'il trouve) ; recherche de nouvelles ressources sur les territoires possédés	20	1 bois + 1 mét.	5	prospection	pool
artistes	embauche	augmente la gloire (gain de 1 point de gloire en hiver) et les tests de stabilité (+1 aux tests de stabilité)	50	2 préc.	20	-	pool
sages	embauche	augmente la science (1 point de science au choix par tour)	40	1 agri. + 1 mét.	10	-	pool
diplomates	embauche	+2% x nbr diplomates d'augmenter la réputation en hiver	40	1 agri. + 1 préc.	10	-	pool
police	embauche	lutte contre les agitateurs (10% de chances par tour d'en débusquer un) et les espions (malus de -1 aux opérations d'espionnage visant le territoire)	10	1 agri.	-	-	territoire de recrutement
milice	embauche	diminue le danger du territoire (-5%) ; chasse les brigands (10% de chances par tour d'en débusquer un) ; détruit en cas de prise du contrôle du territoire	10	1 agri.	-	-	territoire de recrutement
agitateurs	agitation	augmente l'instabilité d'un territoire ennemi (malus de -1 au test de stabilité du contrôleur du territoire)	10	-	-	-	territoire ciblé
brigands	brigandage	augmente le danger dans un territoire (+5%)	10	1 agri.	-	-	territoire ciblé

La Science



LES DOMAINE DE RECHERCHE

La recherche permet de développer vos savoirs et d'en trouver des applications pratiques.

Il existe huit domaines de recherche :

- **Maritime** qui permet essentiellement de développer votre marine militaire ;
- **Militaire** qui s'intéresse à la stratégie et à la logistique militaire ;
- **Social** qui a des effets variés sur le développement de votre nation ;
- **Physique** qui vous donne des avantages sur les constructions et la production ;
- **Magie** qui vous permet de développer de nouvelles opérations magiques et de découvrir de nouvelles couleurs de magie ;
- **Philosophie** qui permet de modeler votre société ;
- **Agriculture** qui développe vos capacités de production de provisions et de ressources renouvelables ;
- **Économie** qui renforce votre économie, votre industrie et vos revenus.

Chaque domaine comprend un total de sept découvertes : six découvertes simples et une découverte ultime qui ne peut être trouvée qu'après les 6 autres découvertes.

Tableau 17 : Découvertes par domaine

	Maritime	Militaire	Social	Physique	Magie	Philosophie	Agriculture	Économie
Découvertes	Débarquement	Science militaire	Architecture	Techniques de mine	Changement de couleur	Religion	Irrigation	Banque
	Voiles	Nouvelle technique	Loisirs d'État	Géologie	Renforcer une source	Prosélytisme	Exploitations forestières	Frappe de monnaie
	Choc	Spécialisation offensive / défensive	Art de la diplomatie	Techniques de construction	Nouvelle magie	Union nationale	Élevage intensif	Caravane
	Armement	Casernement	Enseignement d'État	Astronomie	Nouvelle magie	Sciences politiques	Agronomie	Industrie
	Chantiers navals	Arsenaux	Code de Lois	Médecine	Siphonner une source	Philosophie naturelle	Conservation	Imprimerie
	Chalutiers	Armes combinées	Nationalisme	construction de routes	Épuiser une source	Illumination	Élevage de chevaux	Essor urbain
Découverte ultime	Caraques	Unité supplémentaire	Épopée nationale	Ingénierie	Booster la magie	Héritier	Cultures urbaines	Bourgeoisie

LES DÉCOUVERTES

Recherche

L'action de « recherche » vous permet de développer vos sciences. En cas de réussite, vous gagnez des points de science dans l'un des domaines. Il existe d'autres moyens de gagner des points de science (structures, leaders, sages ...).

L'état d'avancement des sciences est suivi séparément pour chaque domaine. Vous pouvez

aussi bien vous concentrer dans un domaine que répartir vos effets.

Coût de la recherche

En accumulant des points de science, vous allez pouvoir réaliser de nouvelles découvertes. Plus vous avancez dans une science, plus les découvertes futures sont difficiles et nécessitent un plus grand nombre de points de science.

Tableau 18 : Coût des sciences

Découverte	Seuil (points de science)
1	10
2	30
3	60
4	100
5	150
6	210
ultime	280

À chaque fois que vous franchissez un seuil, vous trouvez une nouvelle découverte. Vous choisissez quelle découverte vous faites parmi la liste de celles du domaine. La découverte ultime est obligatoirement la septième et dernière découverte du domaine.

Les découvertes par domaine

Maritime

Tableau 19 : Découvertes maritimes

découverte	effet
Débarquement	permet de faire des débarquements sans malus
Voiles	augmente le mouvement des unités navales de +1
Troupes embarquées	augmente la force des unités navales de +1
Armement	supprime la faiblesse "distance" et donne le point fort "distance" aux unités navales ; pas de malus de combat des unités navales en terrain côtier
Chantiers navals	réduit le coût et l'entretien des unités navales (-10 or, -1 ressource bois)
Chalutiers	augmente la production de "mer" et de provisions des zones de mer de +1 chaque
Caraques	nouvelle unité navale puissante

Militaire

Tableau 20 : Découvertes militaires

découverte	effet
Science militaire	les armées ont un bonus de +1 au test de combat
Nouvelle technique	tous les leaders militaires obtiennent une tactique supplémentaire ; le nombre et les seuils de tactiques militaires des leaders augmentent de 1
Spécialisation offensive / défensive	choisir entre attaque et défense ; gain d'un bonus de +1 aux tests de combat respectivement en attaque ou défense
Casernement	réduit l'entretien (or) des unités de 5/unité (min. 0)
Arsenaux	enlève un coût en ressources lors du recrutement d'unités (-1 une ressource par unité, imposée)
Armes combinées	bonus à la force d'une armée (+1 par type d'unités différentes)
Suprématie martiale	nouvelle unité spécifique à la nation

Social

Tableau 21 : Découvertes sociales

découverte	effet
Architecture	réduit les coûts de développement des villes (-20 or, -10 ressources (min 0))
Loisirs d'État	bonus en stabilité (+3 aux tests)
Art de la diplomatie	bonus en réputation (+0,2 points/tour)
Enseignement d'État	augmente les chances de leader aléatoire (+10%) et ses capacités (+1 niveau)
Code de Lois	réduit le danger dans les terres possédées et contrôlées (-10%)
Nationalisme	bonus en combat sur territoire national (+1 au test de combat)
Épopée nationale	gain automatique de stabilité en hiver (+1 point)

Physique

Tableau 22 : Découvertes en physique

découverte	effet
Techniques de mine	augmente la production de métal, pierre et précieux (+1 production par territoire)
Géologie	augmente les chances de la prospection (bonus de +2 aux tests de prospection)
Techniques de construction	réduit les coûts de construction des structures (-20 or, - 5 ressources au choix)
Astronomie	bonus au tirage d'événement (+2)
Médecine	réduit les pertes militaires (-1 perte par combat)
Réseau routier	<i>nouvel ordre</i> - permet de construire des routes
Ingénierie	augmente les chances de succès de toutes les opérations de développement (+5)

Magie

Tableau 23 : Découvertes magiques

découverte	effet
Changer la couleur	<i>nouvel ordre</i> - permet de changer la couleur d'une source (et la vide complètement)
Renforcer une source	<i>nouvel ordre</i> - dévie des points de fluide d'une source contrôlée vers une autre source contrôlée (peut aller au-delà de sa puissance)
Nouvelle magie	découverte d'un nouveau type de magie
Nouvelle magie	découverte d'un nouveau type de magie
Siphonner une source	<i>nouvel ordre</i> - réduit le fluide d'une source non contrôlée au bénéfice d'une source contrôlée
Assécher une source	<i>nouvel ordre</i> - réduit la puissance d'une source (de manière permanente)
Booster la magie	<i>nouvel ordre</i> - augmente la puissance d'une source (de manière permanente)

Philosophie

Tableau 24 : Découvertes philosophiques

découverte	effet
Religion	double les effets des événements "auspices" (positifs et négatifs) ; bonus de +3 aux tests de stabilité
Prosélytisme	attire les nations neutres et les territoires rebelles (chaque nation neutre et territoire rebelle adjacent a 20% de chances de rejoindre la nation, chaque hiver)
Union nationale	augmente le danger des territoires nationaux contrôlés par un ennemi de 10%
Sciences politiques	bonus de +4 aux tests de stabilité, si la stabilité est négative
Philosophie naturelle	transforme une ressource en une autre
Illumination	gain de 10 points de gloire annuelle
Héritier	revendique le poste d'héritier de l'ancien royaume ; revendique tous les territoires

Agriculture

Tableau 25 : Découvertes en agriculture

découverte	effet
Irrigation	augmente la production de provisions (plaines, collines, désert) (+2 en plaine, +1 en collines, désert)
Exploitations forestières	augmente la production de bois (+1 par territoire producteur)
Élevage intensif	augmente la production de produits agricoles (+1 par territoire producteur)
Agronomie	réduit les effets de la famine (réduit les pertes de moitié, arrondi au supérieur), induit des chances de croissance automatique de la population (10% par territoire par an)
Conservation	double la capacité des silos
Élevage de chevaux	unités de cavalerie : -1 agri en recrutement et -1 prov en entretien ; -10 or en recrutement
Cultures urbaines	réduit de moitié l'entretien en provisions des villes

Économie

Tableau 26 : Découvertes en économie

découverte	effet
Banque	rapporte de l'or (+10 par ville, par tour)
Frappe de monnaie	rapporte de l'or (1d6 par territoire, par tour)
Établir une caravane	<i>nouvel ordre diplomatique</i> - permet d'établir une caravane avec une nation distante (revenu dépendant de la distance, revenu moindre pour le partenaire)
Industrie	augmente les capacités de transformation de ressources et le revenu lié (capacité et revenu doublé)
Imprimerie	augmente la science (+4 points par tour)
Essor urbain	<i>nouvel ordre</i> - permet de construire de nouvelles villes
Bourgeoisie	double le revenu des villes (y compris banques)

Sciences ?

Les sciences sont un mécanisme permettant de compenser certaines faiblesses structurelles de votre nation : son territoire faible, un manque de ressources, une armée peu puissante ... ou au contraire de développer ses points forts.

Les découvertes sont conçues pour renforcer significativement les nations qui les possèdent. Bref, le jeu en vaut la chandelle. En plus, elles rapportent des points de gloire !

Il s'agit d'un autre axe de développement que vous devez intégrer à vos plans.

Spécialisation ou diversification ?

Si les sciences vous intéressent, la question qu'il va falloir vous poser est de spécialiser ou de s'éparpiller : se spécialiser pour espérer arriver à la puissante découverte ultime, se diversifier pour optimiser les investissements.

Cela dépendra de vos envies et de vos plans : les effets des découvertes d'une même science ont tendance à se renforcer les uns les autres, mais certaines découvertes vous apparaîtront rapidement indispensables.

Enfin, certains domaines vous apparaîtront peu utiles (par exemple, le domaine maritime pour les nains du Royaume de Roc perdus dans les montagnes à l'opposé de l'océan).

Science initiale

Chaque nation commence, par défaut, avec une découverte de base. Elle a gagné les points de gloire pour cette découverte et commence avec les points de science correspondants.

Cette découverte dépend de la nation et est adaptée à sa culture.

La Stabilité



L'USAGE DE LA STABILITÉ

La stabilité mesure le soutien populaire et la cohésion de votre nation.

Il s'agit d'un score qui est compris normalement entre -6 et +3. Il ne peut dépasser +3 et s'il arrive à -7, votre nation subit une révolution (en phase finale).

La stabilité modifie un certain nombre de jets et de conditions :

- Les tests de réussite des opérations civiles ;
- Le résultat des opérations diplomatiques avec les nations neutres et les nations mineures ;
- Les revenus qui ne sont pas issus du commerce (+/-stabilité x 10%) ;
- Les revenus des caravanes.

Votre stabilité vous apporte également des points de gloire tous les hivers (ou vous en fait perdre si elle est négative).

GAINS ET PERTES DE STABILITÉ

Un certain nombre d'évènements ont un effet immédiat sur votre stabilité. Il s'agit principalement des conséquences de votre diplomatie.

Par ailleurs, certaines conditions peuvent vous faire perdre ou gagner des points de stabilité durant la phase finale ou en hiver. Certaines nations ont également des modificateurs raciaux qui influent sur la stabilité.

Tableau 27 : Gains et pertes de stabilité

Condition	Effet	Quand
En guerre	-1	phase finale
Découverte – Épopée nationale	+1	hiver
Évènement – selon	variable	immédiat
Construction – cathédrale	+1	immédiat
Signer une alliance avec une nation dont la réputation est négative	-1	immédiat
Briser une alliance	-1	immédiat
Dénoncer les accords ¹	-1	immédiat
Déclarer la guerre	entre -1 et -3	immédiat
Gagner une guerre	+1	immédiat
Annexer une nation mineure	+1	immédiat
Gagner un point de réputation alors qu'elle est déjà à +5	+1	immédiat
Perdre un point de réputation alors qu'elle est déjà à -5	-1	immédiat

¹ ne se cumule pas avec « briser une alliance »

Tableau 28 : Déclarer la guerre - effet sur la stabilité

base	-1
si absence de casus belli	-1
si ennemi a une réputation positive (>0)	-1

TEST DE STABILITÉ

Toutes les phases finales, vous réalisez un test de stabilité. Selon son résultat, vous pouvez perdre ou gagner un point de stabilité.

Ce test est effectué en lançant 1d10 modifié par :

- +/- votre réputation
- + le nombre d'artistes
- - le nombre d'agitateurs sur les territoires que vous contrôlez et possédez
- +/- les éventuels modificateurs raciaux
- +/- les éventuels modificateurs d'évènement
- + les modificateurs de bâtiments
- + le résultat des opérations de stabilisation
- + les éventuels modificateurs de science
- + les effets des leaders « populistes »

Tableau 29 : Résultat du test de stabilité

Test	Effet
10 et plus	+1 point de stabilité
entre 6 et 9	pas de changement
5 et moins	-1 point de stabilité

Effet de la réputation sur le test de stabilité

Les nations "autarciques" ne prennent pas en compte leur réputation si elle est négative.

Les nations "tyranniques" ajoutent la valeur absolue de leur réputation au test.

RÉVOLUTION

Si votre stabilité arrive à -7 (ou moins), une révolution se produit dans votre nation. Ce n'est généralement pas une bonne chose ...

Les effets de la révolution sont les suivants :

- Vous signez une paix immédiate avec toutes les nations en guerre, aux conditions spéciales ;
- Tous les territoires qui sont possédés par une autre nation et que vous contrôlez sont rendus à leurs propriétaires ;
- Tous les territoires que vous possédez et qui sont contrôlés par une autre nation sont donnés à cette nation (sauf votre capitale) ;
- Les territoires isolés (non reliés par des territoires contrôlés et possédés à la capitale) deviennent des nations mineures neutres (plusieurs territoires adjacents se rassemblent au sein d'une même nation mineure), avec lesquelles vous êtes en guerre ; vous pouvez demander une paix dès le tour suivant ;
- Toutes les armées retournent sur les territoires possédés, cela concerne aussi bien vos armées présentes sur des territoires étrangers que celles d'autres joueurs présentes sur vos territoires ;
- Vous perdez immédiatement 50 points de gloire ;
- Votre stabilité passe à 0 ;
- Votre trésor est divisé par 2 (arrondir à l'inférieur) ;
- Vos stocks de ressources sont divisés par 2 (arrondir à l'inférieur pour chaque ressource) ;
- Votre dirigeant disparaît ;
- Un nouveau leader aléatoire devient votre dirigeant ;
- Tous les autres leaders ont 50% de chance, chacun, de rester au service du nouveau gouvernement ;
- Les autres leaders ont chacun 50% de chance d'être exécutés (sauf si immortel) ;
- Les leaders que vous ne gardez pas et qui survivent partent en exil et rejoignent le pool des leaders sur le marché ;
- Si nécessaire, déterminez de nouveaux leaders pour arriver au minimum de leaders ;
- Si votre capitale était contrôlée par une autre nation, vous signez immédiatement une

alliance avec la nation concernée (sans effet pour votre réputation ou votre stabilité).

Note de conception

La stabilité est un mécanisme majeur du jeu. Réussir à garder votre stabilité à un haut niveau sera l'un de vos défis permanents.

Le plus sûr moyen de perdre de la stabilité est de rentrer dans une guerre longue.

Ce mécanisme très frustrant est directement repris d'Europa Universalis et fonctionne globalement de la même manière.

En début de partie, votre stabilité aura une certaine tendance à baisser régulièrement (sauf pour quelques nations, heureux peuples !). Et de manière générale, il est plus simple de perdre des points de stabilité que d'en gagner. À vous donc de trouver un moyen de stabiliser la situation.

La Réputation



L'UTILITÉ DE LA RÉPUTATION

La réputation mesure la perception du gouvernement de la nation pour les nations extérieures et par sa propre population. Votre réputation a un effet sur votre stabilité et sur vos relations diplomatiques.

Sa valeur est comprise en -5 et $+5$. Aller au-delà de ces limites a un effet sur la stabilité.

Ses effets sont divers :

- Votre score de réputation s'ajoute directement aux tests de stabilité ;
- Il est utilisé lors des actions diplomatiques avec les nations neutres et mineures ;
- Déclarer la guerre à une nation qui a une réputation positive (strictement) coûte un point de stabilité supplémentaire ;
- Signer une alliance avec une nation dont la réputation est négative (strictement) coûte un point de stabilité.

Il s'agit de l'effet « Bad guy ». On préfère les gens sympathiques et votre population préfère être perçue comme des gens sympathiques.

ÉVOLUTION DE LA RÉPUTATION

Votre réputation évolue de deux manières : par la conséquence immédiate de certaines de vos actions ou par l'effet cumulé de certains actes. Il existe également des chances de faire augmenter votre réputation en hiver.

GAINS ET PERTES DE RÉPUTATION

Certaines actions ont un effet direct sur la réputation (± 1 point).

Tableau 30 : Gains et pertes immédiat de réputation

Événement	Gain/Perte
signer une alliance avec une nation à réputation négative	-1
dénoncer les accords	-1
briser une alliance	-1
signer un pacte de non-agression	+1
déclarer la guerre	-1
déclarer la guerre à un ennemi déjà en guerre et en train de la perdre	-1
annexer une nation	-1
construire un palais	+1
construire une merveille	+1

Les actes qui ont moins d'influence font évoluer un compteur de réputation. Ils y ajoutent ou y retranche des dixièmes de point. À chaque fois que ce compteur atteint ou dépasse -1 , vous perdez un point de réputation (et le compteur remonte de 1). À chaque fois qu'il atteint ou dépasse $+1$, vous gagnez un point de réputation (et le compteur diminue de 1).

Certains de ces effets sont immédiats, d'autre sont permanents (et s'activent tous les hivers, voire toutes les saisons).

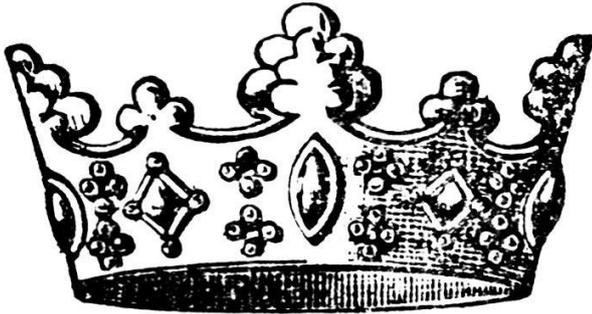
Tableau 31 : Évolution du compteur de réputation

Événement	Gain/Perte	Quand
année de paix	+0,1	hiver
signer des accords commerciaux	+0,1	immédiat
signer une paix blanche	+0,2	immédiat
signer une paix (non blanche)	+0,1	immédiat
famine	-0,1	immédiat
découvrir une découverte ultime	+0,5	immédiat
découverte - art de la diplomatie	+0,2	tous les tours
être désigné à l'origine d'une tentative d'assassinat	-0,2	immédiat
venir en aide à une nation en difficulté	+0,2	immédiat
avoir effectué des raids dans l'année	-0,1	hiver
par ville au niveau 10	+0,1	hiver

Enfin, il existe certaines possibilités d'augmenter votre réputation (jet de %) d'un point en hiver :

- Diplomates : vous avez $(2 \times \text{nbr diplomates})\%$ de gagner 1 point de réputation ;
- Leader diplomate : 10% de gagner 1 point de réputation.

La Gloire



VOTRE OBJECTIF

La gloire est la mesure de votre puissance et de votre renommée. C'est elle qui détermine la réussite de votre nation et, au final, la victoire.

GAINS ET PERTES DE GLOIRE

Vous gagnez des points de gloire de trois manières :

- Certaines de vos actions vous rapportent immédiatement des points de gloire ;
- En hiver, votre gloire évolue selon la situation de votre nation et sa prospérité ;
- En hiver, vous pouvez également gagner des points de gloire selon la domination mondiale que vous exercez sur les autres nations dans certains domaines.

Tableau 32 : Gains de gloire ponctuels

Condition	Gain	Précision
Perdre une guerre	-5	
Gagner une guerre	+10	
Annexer une nation mineure	+20	comprend le bonus de gain de guerre
Faire une découverte	+10	
Faire une découverte ultime	+50	
Gagner une bataille	+1 / 10 unités engagées	arrondir au supérieur
Perdre une bataille	-1 / 10 unités engagées	arrondir au supérieur
Faire un prisonnier	+1	
Signer une alliance militaire	+1	
Révolution	-50	

Tableau 33 : Gains de gloire annuels

Condition	Gain	Précision
Développement urbain ¹	+niveau +haut +1/2 niveau de la 2 nd e ville	villes possédées

Territoire	+1/territoire	territoires contrôlés et possédés
Niveau industriel ²	+1/10 exploitations	sur territoires possédés
Niveau de richesse ³	+1/100 or /saison	capacité moyenne propre (taxes et villes)
Année de paix	+3	aucune guerre dans l'année
Stabilité	+/- stabilité	
Réputation	+/- réputation	
Artistes	+1 / artiste	

¹ Vous gagnez le niveau de la ville la plus importante que vous contrôlez en gloire, ainsi que la moitié (arrondie à l'inférieur) du niveau de la seconde ville la plus importante.

² Vous gagnez 1 point de gloire toutes les 10 points de ressources que vous produisez en hiver (donc début de printemps, sans prise en compte des troubles).

³ Vous gagnez 1 point de gloire tous les 100 or de votre revenu de base (revenus des taxes liées à la population et revenus des villes, avant prise en compte de la stabilité) déterminé en hiver.

Tableau 34 : Gains de gloire par domination

Condition	Gain	Précision
Domination militaire	+5 / +3	Armée la plus puissante (en nombre d'unités)
Domination économique	+5 / +3	Nation la plus riche (en or dans le trésor)
Domination territoriale	+3 / +1	Nation la plus étendue (en nombre de territoires possédés)
Domination démographique	+5 / +3	Nation la plus peuplée (en somme des populations sous contrôle et des niveaux des villes sous contrôle)
Domination scientifique	+3 / +1	Nation la plus avancée (en nombre de découvertes)
Domination culturelle	+5 / +3	Nation la plus populaire (en réputation)
Domination diplomatique	+5 / +3	Nation la plus diplomate (en nombre d'accords, pactes et alliances signés + caravanes partant ou arrivant de la nation)
Domination magique	+3 / +1	Nation la plus magique (en somme des niveaux des sources possédées et de la puissance de ses magiciens)

Les gains de domination ont deux valeurs. Pour chaque domination, le premier joueur gagne la première valeur, le second joueur gagne la seconde.

En cas d'égalité de 2 nations pour la première place, chacune gagne le second nombre.

En cas d'égalité de 2 nations pour la seconde place, aucune ne gagne de point.

En cas d'égalité de 3 nations ou plus, aucune ne gagne de point

Domination

Ces bonus sont là pour fixer des axes de développement type. Vous noterez que certains secteurs de domination rapportent moins de points : vous gagnez déjà des points pour les territoires que vous possédez et faire des découvertes vous rapporte de base des points de gloire. Quant à la magie, elle dépend beaucoup de votre nation.

VICTOIRE AUTOMATIQUE

La victoire est normalement déterminée par le total de gloire atteint à la fin de la partie.

Il est possible d'obtenir une victoire automatique avant cette échéance :

- Une nation qui au moins autant de gloire que l'ensemble des autres nations majeures gagne automatiquement ;
- Une nation qui est en tête du tableau de gloire et qui arrive en première position (éventuellement ex-aequo) dans tous les secteurs de domination gagne automatiquement.

Note de conception

Il faut bien un moyen un déterminer un vainqueur et comme je voulais un équilibre entre les options de développement militaire, d'exploration, de croissance économique, de diplomatie et d'autres petites choses, j'en suis arrivé à ce système.

Vous noterez l'utilisation de la stabilité et de la réputation dans la détermination des points de gloire. Cela renforce encore l'importance de ces deux scores.

Les victoires automatiques paraissent impossibles. Si vous obtenez une, c'est que votre nation est dans une telle position de prédominance, qu'il est impossible aux autres joueurs de vous rattraper.

L'Économie



LES REVENUS DE BASE

Revenus de base

Chaque territoire qui n'est pas en trouble vous rapporte 5 or par point de population. Un territoire que vous contrôlez mais dont vous n'êtes pas le propriétaire vous rapporte la moitié de ce montant.

Les villes que vous possédez vous rapportent de l'or, en fonction de leurs tailles respectives.

Les découvertes « banque » et « bourgeoisie » modifient directement le revenu de vos villes.

Vous gagnez également de l'or si vous avez découvert « frappe de monnaie », si vous avez construit une « compagnie maritime » et si certains de vos leaders ont les dons « collecteur de taxes » ou « richissime ».

Tous ces revenus sont modifiés par votre stabilité : ils augmentent de 10% par point de stabilité positive que vous avez et diminuent de 10% par point de stabilité négative.

Or ou Ors ?

Quand on parle d'or, il s'agit d'un raccourci pour « points d'or ». C'est la raison pour laquelle « or » est toujours au singulier.

Revenu des routes

Vous pouvez construire des routes après avoir découvert « réseau routier ». Outre leur effet sur le danger des territoires, les routes permettent

de développer le commerce et les revenus qui y sont liés.

Vous gagnez un total d'or par saison égal au carré de deux fois le nombre de routes sur des territoires que vous contrôlez reliés entre eux.

Exemple

Vous contrôlez trois territoires adjacents et reliés entre eux par des routes. Plus loin, un autre de vos territoires dispose de routes. Vous gagnez donc :

$$(2 \times 3)^2 + (2 \times 1)^2 = 36 + 4 = 40 \text{ or}$$

Le revenu des routes est modifié par votre stabilité.

LE COMMERCE

Les échanges entre les nations

Vous pouvez librement échanger avec une autre nation. Vous devez avoir signé des accords commerciaux avant de pouvoir procéder à des échanges.

Vous pouvez ainsi envoyer des ressources, des provisions et de l'or à une autre nation. Les échanges sont simultanés : vous donnez ordre d'envoyer vos marchandises alors que l'autre nation donne l'ordre d'envoyer de l'or pendant ce temps. Cependant, rien n'oblige l'une des nations à respecter ses engagements. Vous pouvez également procéder à des dons ou à des échanges asynchrones, selon vos préférences et ce que vous réussissez à négocier avec vos partenaires.

Les échanges commerciaux ne sont pas affectés par la stabilité. Les ressources données à une autre nation arrivent le tour suivant l'envoi.

Les caravanes

Après avoir découvert « caravanes », vous pouvez établir des caravanes avec les autres nations. Une caravane relie deux villes de deux nations différentes. Pour établir une caravane vous devez respecter les conditions suivantes :

- Une ville ne peut avoir plus de caravanes que son niveau ;
- Deux nations ne peuvent être reliées que par une unique caravane
- Vous ne pouvez créer plus de caravanes que deux fois le nombre de découvertes en Économie que vous avez faites ;

- Vous ne pouvez créer qu'une caravane par saison ;
- Vous devez avoir signé des accords commerciaux ou un pacte de non-agression avec la nation de destination ;
- Vous devez payer un coût d'établissement égal à distance x 10 or.

Une fois la caravane en place, elle vous rapporte de l'or tous les ans, au printemps. Le revenu de base de la caravane dépend de la distance entre les deux villes. Cette distance est définie par le chemin le plus rapide reliant les deux cités, en nombre de territoires (sans compter le territoire d'origine, mais en comptant celui d'arrivée).

Le revenu de base est égal au carré de la distance multiplié par 5 or.

Ce revenu est modifié pour la nation d'origine comme suit :

- -10% par guerre active pour la nation d'origine ;
- +5% par guerre active pour la nation de destination ;
- -5% par point de stabilité du partenaire ;
- -10% par nation tierce traversée.

Il est modifié pour la nation de destination comme suit :

- Le revenu de base est divisé par 2 ;
- -10% par guerre active pour la nation d'origine ;
- -10% par guerre active pour nation de destination ;
- -5% par point de stabilité du partenaire ;
- -10% par nation tierce traversée.

Exemple

Vous venez de tracer une caravane avec un partenaire situé à 5 territoires. Vous êtes en paix, vous stabilité est de +1. Votre partenaire est actuellement en guerre avec une autre nation et sa stabilité est de -2. La route de la caravane passe par les terres d'une troisième nation.

Le revenu de base est égal à $5^2 \times 5$ or, soit 125 or.

Vous gagnez : $125 + (5 \text{ [guerre]} + 10 \text{ [stabilité]} - 10 \text{ [nation tierce]})\%$, soit 131 or.

Votre partenaire gagne : $125/2 + (-10 \text{ [guerre]} - 5 \text{ [stabilité]} - 10 \text{ [nation tierce]})\%$, soit 48 or.

Une caravane cesse d'exister si :

- Les nations reliées par la caravane sont en guerre ;
- Vous créez une nouvelle caravane au-delà du maximum permis (vous perdez alors la caravane la plus ancienne) ;
- La taille de l'une des villes reliées diminue en deçà du nombre de caravanes qui la relie (perte de la caravane la plus récente reliant la ville) ;
- La nation destinatrice de la caravane dénonce les accords (la caravane reliant les deux nations s'arrête) ;
- Une des villes reliées par la caravane change de propriétaire et tombe sous le coup d'une condition d'arrêt (nations en guerre, nations déjà reliées par une caravane, nombre max de caravane atteint ...).

Une caravane coûte « distance x 10 » or lors de sa création.

L'INDUSTRIE

Vos villes sont également des centres industriels. Les opérations de production vous permettent de transformer des ressources en or (ou en d'autres ressources, voire en points de science).

Chaque ville peut, de base, transformer des points de ressource, du type produit sur son territoire, en or. Elle peut transformer ainsi un nombre de points maximum par tour égal à sa taille. Le montant dépend de la valeur de base de la ressource (Cf. Tableau 2 : Valeur des ressources).

La capacité de transformation de la ville et la valeur des biens transformés sont doublés si une manufacture y est construite.

La construction de certains établissements industriels (scierie, fonderie, atelier et luxueuserie) vous permet d'augmenter votre capacité de transformation. Chacun vous permet de transformer un certain type de ressources (respectivement bois, métal, pierre et précieux) : vous pouvez transformer un nombre de points de la ressource égal à la taille de la ville, pour une valeur supérieure à la valeur normale. Les effets d'une manufacture s'appliquent également à ces bâtiments.

Les revenus industriels ne sont pas affectés par la stabilité.

Les Opérations Civiles



Les opérations rassemblent l'ensemble des ordres que vous pouvez accomplir afin de développer votre nation, de renforcer ses positions et de mettre des bâtons dans les roues des moulins de vos concurrents.

Une opération civile doit être accomplie par un leader civil. Un leader ne peut accomplir qu'une unique opération (quel que soit son type) par tour.

Certaines opérations sont décrites comme des « opérations de développement ». Elles ont pour objectif de développer vos territoires. Certains effets particuliers s'appliquent aux opérations de développement (comme les bonus de certaines nations). Vous ne pouvez réaliser une opération de développement que dans un territoire dont vous êtes le propriétaire et que vous contrôlez.

TEST D'OPÉRATION

Une opération civile n'est pas forcément réussie. Vous devez effectuer un test et payer le coût de l'opération. Ce coût est dépensé même si l'opération s'avère être un échec (vos sous-traitants ont fait faillite, le chantier a pris feu, malgré vos efforts publicitaires vous n'avez trouvé aucun volontaire, le trésorier est parti avec la caisse ...).

L'opération nécessite également des précisions (appelées « paramètres ») qui permettent de la décrire. Pour les opérations de développement, le paramètre territoire correspond

à la province où se déroule l'opération ainsi qu'à celle où se trouve le leader la réalisant.

Difficulté de l'opération

La difficulté de l'opération est le plus souvent fixe. Une opération facile a une difficulté de 5 ; une opération moyennement difficile, une opération de 7 ; une opération difficile, une difficulté de 10.

Les opérations de développement ont une difficulté variable qui dépend du terrain. Ces éléments sont déjà décrits dans le chapitre « Le Pays », mais sont rappelés ci-dessous pour mémoire.

Si le territoire présente plusieurs terrains, vous prenez la difficulté la plus élevée.

Tableau 35 : Difficulté des opération selon le terrain

Terrain	Difficulté
collines	7
désert	10
forêt	7
jungle	10
marais	10
mer	5
montagnes	10
plaines	5
terre morte	10
terres gelées	10

Test d'opération

Vous effectuez un test de 1d10 modifié par :

- Votre stabilité ;
- La compétence du leader qui la réalise (si l'opération fait partie des talents du leader, la valeur de sa compétence est doublée) ;
- Divers modificateurs raciaux ou liés aux découvertes ou aux structures.

Le résultat du test est comparé à la difficulté. S'il est au moins égale à cette dernière, l'opération est réussie. Sinon, elle échoue.

Si le leader a le don « spécialiste », il réussit automatiquement ses opérations de talent.

DESCRIPTION DES OPÉRATIONS CIVILES

Agitation

Difficulté : 7

Coût : 10 or

Paramètre(s) : territoire

Par cette opération, vous recrutez une unité d'agitateurs et l'envoyez dans le territoire cible.

Assassinat

Difficulté : 10

Coût : 40 or

Paramètre(s) : personnages, assassins supplémentaires, assassins de diversion

Cette opération nécessite et mobilise une unité d'assassins.

Vous envoyez vos assassins tuer la cible désignée. Si cette dernière n'existe pas ou est déjà morte, l'opération est sans effet (vous payez l'or, pour le voyage et les gages, mais vos assassins reviennent bredouilles).

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 par unité d'assassins supplémentaire envoyée et subissez un malus de -1 par unité de police présente dans le territoire où se situe le personnage ciblé.

En cas de réussite, le leader ciblé meurt. En cas d'échec, toutes les unités d'assassins que vous avez utilisées sont perdues. Si vous échouez de 3 ou moins, votre cible est néanmoins blessée.

Dans tous les cas, le contrôleur du pays auquel appartient le personnage ciblé effectue un test de découverte ; 1d10+sa stabilité-le nombre d'assassins faisant diversion, face à une difficulté de 7. Si ce test est réussi, vous êtes identifié comme l'auteur de la tentative d'assassinat. Si ce test échoue de 5 ou plus, une nation innocente désignée au hasard est montrée du doigt.

Vous pouvez fort bien tenter d'assassiner l'un de vos propres leaders, surtout dans le but de faire accuser une nation adverse. Cependant, si le test de découverte réussi, vous perdez un point de réputation et le leader cible fuit rapidement votre pays et rejoint le marché (sauf si c'est votre dirigeant, auquel cas c'est le personnage ayant réalisé l'opération qui s'enfuit avant de se faire raccourcir). Un leader ne peut tenter un assassinat sur lui-même.

Un leader immortel est immunisé contre les tentatives d'assassinat.

Brigandage

Difficulté : 7

Coût : 10 or

Paramètre(s) : territoire

Vous recrutez une unité de brigands et l'envoyez dans le territoire désigné.

Construction

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : variable

Paramètre(s) : territoire, structure

Vous construisez une structure (ou un bâtiment) dans le territoire désigné ou dans la ville qui se trouve dessus.

Une même structure ne peut être construite qu'une fois par territoire/ville ; certaines structures ne peuvent être construites qu'une fois (elles sont dites uniques) par joueur : vous ne pouvez pas la construire si vous en avez déjà une dans un de vos territoires.

Un territoire peut accepter jusqu'à 3 structures. Une ville peut accepter un nombre de bâtiments qui dépend de sa taille.

Le coût de construction dépend de la structure et implique une dépense de ressources (Cf. « Les Structures »)

Culture

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : 10 or

Paramètre(s) : territoire

Vous développez les cultures agricoles du territoire. Le nombre de fermes du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum égal à sa capacité agricole.

Défrichage

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : 20 or

Paramètre(s) : territoire

Vous défrichez de nouvelles terres et les préparer à l'exploitation. La capacité agricole du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum de 10.

Développement

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : 20 or

Paramètre(s) : territoire

Vous cherchez de nouveaux moyens d'exploiter le territoire. Le niveau de ressources du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum de 10.

Embauche

Difficulté : 5

Coût : variable

Paramètre(s) : type, territoire (le cas échéant)

Vous recrutez une unité spéciale. Le coût dépend de l'unité que vous embauchez et comprend un coût en ressources (Cf. « Les différentes Unités Civiles »).

Si vous embauchez une unité de police ou de milice, vous devez spécifier un territoire que vous contrôlez et possédez. L'unité rejoint immédiatement le territoire. Votre leader doit être dans le même territoire.

Si vous embauchez une unité d'artistes, de diplomates, de sages, d'assassins, d'espions ou de prospecteurs, elle rejoint le pool national.

Les unités de brigands et d'agitateurs sont recrutées par leurs propres opérations.

Embellissement

Difficulté : 7

Coût : 30 or

Paramètre(s) : –

Vous rendez vos villes et vos territoires plus beaux pour que les visiteurs parlent de la grandeur de votre nation. Vous gagnez un nombre de points de gloire égal à la Compétence du leader.

Espionnage

Difficulté : 7

Coût : 20 or

Paramètre(s) : territoire, espions supplémentaires, espions de diversion

Cette opération nécessite et mobilise une unité d'espions.

Vous envoyez vos espions se renseigner sur un territoire donné. En cas de réussite, vous obtenez l'ensemble des informations du territoire, y compris les structures et bâtiments construits, ainsi que les leaders et les unités militaires qui y sont présents. Vous découvrez également les opérations menées par les personnages présents sur le territoire (mais pas leurs paramètres).

Vous bénéficiez d'un bonus à votre test de +1 par unité supplémentaire d'espions que vous envoyée et subissez un malus de -1 par unité de police présente sur le territoire.

En cas d'échec, vous perdez tous les espions engagés dans l'opération.

Dans tous les cas, le contrôleur du territoire effectue un test de découverte : 1d10+sa stabilité–le nombre d'espions faisant diversion, face à une difficulté de 7. Si ce test est réussi, vous êtes identifié comme l'auteur de la tentative d'espionnage. Si ce test échoue de 5 ou plus, une nation innocente désignée au hasard est montrée du doigt.

Essor urbain

Découverte

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : Cf. tableau des villes

Paramètre(s) : territoire

Vous créez une nouvelle ville de taille 1 dans le territoire. Ce dernier ne doit pas déjà avoir de ville. Le coût de l'opération dépend de votre nation et comprend une dépense de ressources.

Exploitation

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : 10 or

Paramètre(s) : territoire

Vous développez la production du territoire. Le nombre d'exploitations du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum égal à son niveau de ressources.

Peuplement

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : 30 or

Paramètre(s) : territoire

Vous créez de nouveaux villages et encouragez une politique de développement rural. La population du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum de 10.

Prospection

(Opération de développement)

Difficulté : 10 / selon terrain

Coût : 20 or

Paramètre(s) : territoire, prospecteurs supplémentaires

Cette opération nécessite et mobilise une unité de prospecteur.

Cette opération a deux options :

Si vous envoyez vos prospecteurs sur un territoire non possédé, vous récupérez les informations de base sur ce territoire (fermes, capacité agricole, exploitations, niveau de ressources, type de ressource, population, fluide, source, couleur de magie, présence de ville, taille de la ville, danger de base, milice, police, agitateurs, brigands). Le propriétaire du territoire est informé de votre opération. En cas d'échec, vous perdez tous les prospecteurs envoyés. La difficulté de l'opération est de 10.

Si vous envoyez vos prospecteurs sur territoire possédé, il s'agit alors d'une opération de développement. Si le territoire est possédé et contrôlé, le niveau de ressources du territoire augmente de 1, jusqu'à un maximum de 10. La difficulté de l'opération dépend du terrain, comme pour toute opération de développement.

Dans les deux cas, vous avez un bonus à votre test égal au nombre d'unités de prospecteurs supplémentaires envoyées.

Recherche

Difficulté : 5

Coût : 25 or

Paramètre(s) : domaine de recherche

Votre leader se consacre à la recherche scientifique. Vous gagnez un nombre de points de science dans le domaine spécifié égal à la Compétence du leader réalisant l'opération.

Réseau routier

Découverte

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : variable

Paramètre(s) : territoire

Vous tracez, construisez et entretenez un réseau de routes principales sur le territoire. Le territoire gagne une route. Cette opération ne peut être réalisée qu'une fois par territoire. Le coût de l'opération est égal à 5 fois sa difficulté.

Revendication

Difficulté : 10

Coût : 25 or

Paramètre(s) : territoire

Vous revendiquez un nouveau territoire selon des preuves plus ou moins légitimes. Le territoire désigné devient territoire national (il ne doit pas l'être précédemment).

Vous perdez immédiatement un point de réputation, quel que soit l'issue de l'opération. Si le territoire est possédé, son propriétaire gagne un casus-belli contre vous.

Stabilisation

Difficulté : 7

Coût : 25 or

Paramètres(s) : –

Votre leader se consacre à écouter le peuple et à satisfaire ses demandes. Vous gagnez un bonus égal à sa Compétence lors du prochain test de stabilité.

Urbanisation

Opération de développement

Difficulté : selon terrain

Coût : Cf. tableau des villes

Paramètre(s) : territoire

Vous vous consacrez à faire grossir la ville du territoire. Cette dernière gagne 1 point de taille (jusqu'au maximum autorisé).

Le coût de l'opération dépend de votre nation et de la taille future de la ville et implique une dépense de ressources.

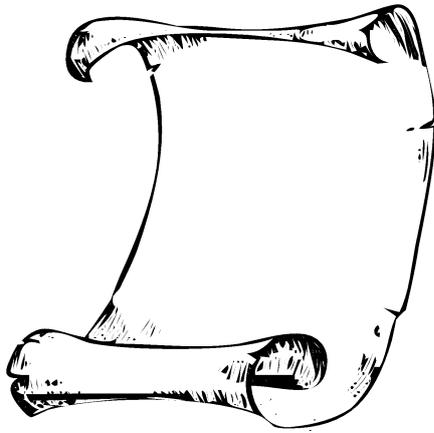
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS

Le tableau suivant résume l'ensemble des opérations civiles.

Tableau 36 : Tableau de synthèse des opérations civiles

Ordre	Param. 1	Param. 2	Param. 3	Diff.	Coût (or)	Effet	Op. de dév.
agitation	territoire	-	-	7	10	recrute une unité d'agitateurs et l'envoi dans le territoire	
assassinat	personnage	unit. sup.	unit. div.	10	40	assassins nécessaires assassine le personnage ciblé bonus de +1 par unité supplémentaire malus de -1 par unité de police si échec, perte de toutes les unités engagées si échec de 3 ou -, le leader ciblé est blessé test de découverte : d10+stabilité cible-unités de diversion, diff. 7 si réussi, auteur identifié si échec de 5 ou +, nation innocente accusée"	
brigandage	territoire	-	-	7	10	recrute une unité de brigands et l'envoi dans le territoire	
construction	territoire	structure	-	7	var.	construit une structure (territoire) ou un bâtiment (ville)	oui
culture	territoire	-	-	var.	10	fermes +1 (max capacité agricole)	oui
défrichage	territoire	-	-	var.	20	capacité agricole +1 (max 10)	oui
développement	territoire	-	-	var.	20	niveau de ressources +1 (max 10)	oui
embauche	type	(territoire)	-	5	var.	recrute une unité spéciale	
embellissement	-	-	-	7	30	gain de "compétence" points de gloire	
espionnage	territoire	unit. sup.	unit. div.	7	20	espions nécessaires récupère toutes les informations du territoire bonus de +1 par unité supplémentaire malus de -1 par unité de police si échec, perte de toutes les unités engagées test de découverte : d10+stabilité cible-unités de diversion, diff. 7 si réussi, auteur identifié si échec de 5 ou +, nation innocente accusée"	
essor urbain	territoire	-	-	var.	var.	<i>Découverte</i> fonde une nouvelle ville de niveau 1	oui
exploitation	territoire	-	-	5	10	exploitations +1 (max niveau de ressources)	oui
peuplement	territoire	-	-	var.	30	population +1 (max 10)	oui
prospection	territoire	unit. sup.	-	10	20	prospecteurs nécessaires bonus de +1 par unité supplémentaire si territoire non possédé : récupère les informations de base du territoire si territoire possédé et contrôlé : augmente le niveau de ressource de 1 (max 10)"	var.
recherche	domaine	-	-	5	25	gain de "compétence" points de science dans le domaine	
réseau routier	territoire	-	-	var.	diffx10	<i>Découverte</i> construit des routes dans le territoire	oui
revendication	territoire	-	-	10	25	un territoire devient national (perte de 1 point de réputation)	
stabilisation	-	-	-	7	25	bonus au test de stabilité égal à "compétence"	
urbanisation	territoire	-	-	var.	var.	augmente le niveau de la ville	oui

La Diplomatie



LE NIVEAU DE RELATION

Les différents niveaux de relation

Les relations diplomatiques entre les nations sont représentées par les accords qu'ils ont conclus.

Les niveaux de relation sont les suivants :

- **Accord commercial** – les deux nations peuvent commercer ensemble et échanger des biens, des marchandises et de l'argent ;
- **Pacte de non-agression** – les deux nations reconnaissent leurs frontières respectives et s'engagent à ne pas rentrer en guerre l'une avec l'autre ;
- **Alliance** – les deux nations décident de partager une partie de leurs destins ; elles décident de collaborer militairement et de s'entraider au besoin ; une armée peut se déplacer et stationner sur les territoires contrôlés par son allié ; ce niveau de relation implique automatiquement la signature d'accords commerciaux et d'un pacte de non-agression ;
- **Guerre** – ce dernier état signifie que les deux nations sont en guerre l'une avec l'autre ; leurs armées peuvent envahir les territoires ennemis ;
- **Paix** – les deux nations sont en paix suite à une guerre ; c'est également l'état par défaut des relations entre deux nations ; quand une paix vient d'être signée, il n'est pas possible de déclencher une nouvelle guerre avant l'hiver de l'année suivante.

Pour qu'un accord soit valide, il faut que les deux parties le signent, normalement dans le même tour.

Cependant la majorité des relations diplomatiques ont une résolution asynchrone. Cette asynchronicité se matérialise par une proposition d'accord par la nation A envers la nation B, lors d'un tour, et la réponse de la nation lors du tour suivant. L'accord n'est valide qu'à la fin du tour où il est accepté.

L'enchaînement des ordres diplomatiques représente donc un intérêt particulier et est détaillé après la description des opérations.

Règles anciennes

La formalisation des relations diplomatiques date d'une époque antérieure même à l'Ancien Royaume. Toutes les nations respectent ces coutumes ancestrales : mêmes les plus sournoises n'osent pas les briser.

Il n'est pas possible d'entrer en guerre avec une nation, sans une déclaration de guerre préalable ; cette dernière doit avoir été reçue et lue avant le moindre mouvement offensif.

Il n'est pas possible de demander la paix avant l'hiver de l'année suivant la déclaration de guerre.

Suite à la signature d'accords de paix, il n'est pas possible de déclarer la guerre à la même nation avant l'hiver de l'année suivante.

Il n'est pas possible de procéder à des échanges commerciaux entre nations sans accords commerciaux.

Il n'est pas possible de dénoncer des accords commerciaux avant l'hiver de l'année suivant leur signature.

Il n'est pas possible de dénoncer un pacte de non-agression avant l'hiver de l'année suivant sa signature.

Il n'est pas possible de déclarer la guerre à une nation avec laquelle vous avez signé des accords commerciaux, un pacte de non-agression ou une alliance, sauf si un autre de vos alliés active son alliance militaire et vous demande d'entrer en guerre avec la première nation.

Règles anciennes

Ces petites règles sont là pour éviter l'acharnement sur les nations faibles et les attaques surprises. Les conditions diplomatiques évoluent à un rythme qui vous permet d'en intégrer les conséquences à vos ordres.

La formalisation des états diplomatiques permet également de limiter les échanges, d'intégrer ces derniers à un cadre plus vaste et de donner un peu de stabilité au paysage politique.

Le tableau suivant résume les principaux effets et contraintes des actions diplomatiques.

Tableau 37 : Effets de la diplomatie

Situation	Effet
déclaration de guerre	pas de demande de paix possible avant l'hiver de l'année suivante
	aucun accord diplomatique possible sauf signature de paix
signer une paix	pas de déclaration de guerre possible avant l'hiver de l'année suivante
pacte de non-agression	pas de déclaration de guerre possible pas de dénonciation des accords possibles avant l'hiver de l'année suivante"
accords commerciaux	pas de déclaration de guerre possible
	commerce possible entre les deux nations pas de dénonciation des accords possibles avant le printemps de l'année suivante"
alliance militaire	activation possible de l'alliance militaire accords commerciaux et pacte de non-agression actifs entre les deux nations
	possibilité de déplacer des armées sur le territoire des nations alliées l'alliance ne peut être brisée avant l'hiver de l'année suivante ou en cas de refus d'activation"

La notion de Casus-Belli

Un casus belli est une raison légitime de déclarer la guerre à une autre nation. Une de celles qui peuvent être comprises par les nations et par votre population. Vous n'êtes pas obligé d'avoir un casus belli pour déclarer une guerre, mais votre stabilité en souffrira moins.

Casus Belli

Encore un concept issu d'Europa Universalis. De manière générale, les casus belli sont là pour orienter vos guerres : les pertes de stabilité sont tellement nuisibles, que tout moyen d'en perdre inutilement est bon.

Il existe plusieurs sources possibles de casus belli.

Tableau 38 : Casus Belli

Cause de casus belli	Durée
vous avez brisé une alliance vous liant	jusqu'à l'hiver prochain
vous avez effectué un raid sur vos territoires alors que vous êtes liés par un pacte de non-agression ou une alliance	le tour suivant le raid
vous avez assassiné (ou tenté d'assassiner) un de vos leaders	le tour suivant l'assassinat
vous revendiquez un territoire possédé par votre ennemi	permanent
vous avez rompu un pacte de non-agression qui vous liait	jusqu'à l'hiver prochain
vous revendiquez un nouveau territoire (ou tente de le faire) alors qu'il vous appartient	jusqu'à l'hiver prochain

DIPLOMATIE ENTRE LES NATIONS JOUÉES

Vous avez une pleine liberté de négociation avec les autres nations majeures. Seuls les accords diplomatiques doivent être formalisés sous forme de traités.

Vous êtes libre de votre diplomatie et de proposer, d'accepter ou de refuser des traités aux autres nations majeures.

LES NATIONS MINEURES

Les négociations avec les nations mineures sont plus formelles. Elles acceptent de rentrer en négociation avec n'importe quelle nation majeure, mais le résultat de vos efforts dépendra de vos propositions, de ses intérêts et de votre réputation.

Une nation mineure ne rentrera jamais volontairement dans une alliance avec une autre nation. Elle le peut comme conséquence d'une paix.

Nations neutres

Les éventuelles nations majeures neutres (non jouées) se comporteront comme des nations mineures en ce qui concerne leur diplomatie.

LE COMMERCE

Une fois des accords commerciaux signés, vous pouvez commercer avec l'autre nation. Vous pouvez lui envoyer des provisions, des ressources et de l'or. Cependant, le paiement n'est jamais automatique, il faut que la seconde nation en donne l'autre.

Vous pouvez également établir une caravane par une opération diplomatique. Pour en savoir plus sur les caravanes voir « Les caravanes »

LES OPÉRATIONS DIPLOMATIQUES

Les opérations diplomatiques ne nécessitent pas de test pour être effectuées. Elles n'ont généralement pas de coût financier. Cependant, certains d'entre elles ont un effet sur votre stabilité et sur votre réputation.

Accepter la paix

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation

Vous acceptez la demande de paix faite par la nation faite le tour précédent. La paix prendra effet dès le tour prochain, aux conditions proposées.

Accepter la rançon

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, leader

Vous acceptez une demande de rançon, pour un de vos leaders prisonnier, faite le tour précédent. Le transfert de ressource se fait immédiatement et le leader vous est rendu lors de la phase finale.

Si vous n'avez pas les moyens de payer la rançon, l'opération est un échec.

Accepter la reddition

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, conditions

Vous acceptez une demande de reddition faite le tour précédent et transmettez au vaincu les conditions de paix. Ces conditions doivent respecter les règles de paix.

Accepter une paix blanche

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation

Vous acceptez la proposition de paix blanche faite le tour précédent par votre adversaire.

Activer une alliance

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, nation cible

Vous activez une alliance militaire. Vous demandez à votre allié de vous rejoindre dans votre lutte. Vous lui demandez de déclarer la guerre à la nation cible (avec laquelle vous devez être en guerre). S'il accepte, la demande arrivera au prochain tour. Vous pouvez activer une alliance le tour où elle est signée.

Annexer une nation

Stabilité : +1

Réputation : –1

Paramètre(s) : nation mineure

Vous annexe une nation mineure. Vous devez être en guerre contre elle et elle ne doit plus contrôler aucun territoire. Les nations qui contrôlent ces territoires en deviennent les propriétaires.

La nation mineure ne peut refuser une annexion.

Briser une alliance

Stabilité : –1

Réputation : –1

Paramètre(s) : nation

Vous annulez une alliance militaire avec la nation. Vous gardez les pactes de non-agression et les accords commerciaux. Vous pouvez dénoncer les accords le même tour où vous brisez l'alliance.

Déclarer la guerre

Stabilité : variable

Réputation : –1

Paramètre(s) : nation

Vous déclarez la guerre à la nation désignée. L'état de guerre sera effectif dès le tour prochain.

Déclarer une guerre vous coûte un certain nombre de points de stabilité :

- 1 point de stabilité de base ;
- Plus 1 point si vous n'avez pas de casus belli envers la nation ;
- Plus 1 point si la nation a une réputation strictement positive.

Vous ne pouvez déclarer la guerre le même tour où vous « brisez une alliance » ou « dénoncez les accords », sauf en cas de suite donnée à une demande de « activer une alliance » faite le tour précédent.

Demander la paix

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, conditions

Vous faites une proposition de paix à votre adversaire, en en précisant les conditions.

Demander une paix blanche

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation

Vous proposez une paix sans vainqueur ni perdant à votre adversaire. Si elle est acceptée, les armées reviennent dans des territoires possédés et le contrôle des territoires revient à leur propriétaire légitime.

Dénoncer les accords

Stabilité : –1

Réputation : –1

Paramètre(s) : nation

Vous annulez les accords commerciaux et les pactes de non-agression passés avec la nation. Vous mettez également fin à une éventuelle caravane originaire de la nation désignée. Une caravane que vous avez établie demeure active.

Établir une caravane

Découverte

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, territoire d'origine, territoire de destination

Vous reliez les deux territoires cibles par une caravane. Les deux territoires doivent être possédés et contrôlés par deux nations différentes qui doivent être en paix et avoir signé des accords commerciaux et vous devez être l'une d'elles. Chaque territoire doit avoir une ville.

La distance entre les deux territoires détermine le revenu généré.

Le coût d'établissement d'une caravane est égal à 10 fois la distance séparant les deux villes.

Rançonner un prisonnier

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation, leader, rançon

Vous demandez une rançon en échange de la libération d'un prisonnier. Vous pouvez demander de l'or et/ou des ressources.

Reddition

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation

Vous faites une demande de paix sans condition à son adversaire. Vous devez perdre le conflit pour faire cette demande. S'il accepte, votre adversaire établit les conditions de la paix, que vous devez respecter dans la mesure du possible.

Signer un contrat

Stabilité : –

Réputation : –

Paramètre(s) : nation

Vous proposez de signer des accords commerciaux avec la nation désignée. Cela vous permet, par la suite, de procéder à des échanges. Les deux nations doivent signer l'accord dans le même tour.

Signer un pacte

Stabilité : –

Réputation : +1

Paramètre(s) : nation

Vous proposez de signer un pacte de non-agression à la nation désignée. Les nations doivent signer le pacte dans le même tour.

Signer une alliance

Stabilité : -1 si l'allié a une réputation négative

Réputation : -1 si l'allié a une réputation négative

Paramètre(s) : nation

Vous proposez de signer une alliance militaire avec la nation désignée. Les deux nations doivent signer l'alliance dans le même tour.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS

Le tableau suivant résume l'ensemble des opérations diplomatiques.

Tableau 39 : Tableau de synthèse des opérations diplomatiques

Ordre	Param. 1	Param. 2	Param. 3	Stab.	Répu.	Effet
accepter la paix	nation	-	-	-	-	valide une demande de paix faite le tour précédent
accepter la rançon	nation	leader	-	-	-	accepte une demande de rançon pour un leader prisonnier faite le tour précédent
accepter la reddition	nation	conditions	-	-	-	valide une reddition faite le tour précédent et envoie les conditions (qui doivent être acceptées dans la mesure du possible)
accepter une paix blanche	nation	-	-	-	-	accepte une proposition de paix blanche faite le tour précédent
activer une alliance	nation	nation cible	-	-	-	active une alliance militaire : demande à la nation de déclarer la guerre à la nation cible (avec laquelle la guerre doit être active) ; actif le prochain tour ; peut-être fait le tour où une alliance militaire est signée
annexer une nation	nation	-	-	+1	-1	annexe une nation mineure, en guerre, à condition qu'elle ne contrôle plus aucun territoire
briser une alliance	nation	-	-	-1	-1	annule une alliance militaire avec la nation
déclarer la guerre	nation	-	-	variable	-1	déclare la guerre à une nation (actif le tour prochain)
demander la paix	nation	conditions	-	-	-	fait une proposition de paix à son adversaire, les conditions sont précisées
demander une paix blanche	nation	-	-	-	-	propose une paix sans vainqueur ni perdant à la nation
dénoncer les accords	nation	-	-	-1	-1	annule les accords commerciaux et un pacte de non-agression avec la nation ; met également fin aux caravanes originaires de la nation désignée
établir une caravane	nation	territoire d'origine	territoire de dest.	-	-	relie les deux territoires cibles par une caravane
rançonner un prisonnier	nation	leader	rançon	-	-	demande une rançon pour un prisonnier donné (or et ressources)
reddition	nation	-	-	-	-	fait une demande de paix sans condition à son adversaire (vaut pour le perdant)
signer un contrat	nation	-	-	-	-	propose de signer un accord commercial avec la nation ; les deux nations doivent signer l'accord dans le même tour
signer un pacte	nation	-	-	-	+1	propose de signer un pacte de non-agression avec la nation ; les deux nations doivent signer le pacte dans le même tour
signer une alliance	nation	-	-	-1 si allié a répu <0	-1 si allié a répu <0	propose de signer une alliance militaire avec la nation ; les deux nations doivent signer l'alliance dans le même tour

CHRONOLOGIE DES OPÉRATIONS

Actions	détail	Nation A		Nation B		Effet
		Tour N	Tour N+1	Tour N	Tour N+1	
signer un contrat	nation B/A	X		X		contrat signé
signer une alliance	nation B/A	X		X		alliance signée
signer un pacte	nation B/A	X		X		pacte signé
dénoncer les accords	nation B	X				accords commerciaux, pactes et caravanes dénoncés avec la nation B dès le début du tour N+1
briser une alliance	nation B	X				fin de l'alliance militaire avec la nation B dès le début du tour N+1
signer une alliance		X		X		tour N : alliance signée le tour N tour N+1 : B dénonce ses accords et brise son alliance avec C (le cas échéant) et lui déclare la guerre tour N+2 : B peut effectuer des opérations militaires contre C (et réciproquement)
activer une alliance	nation C	X				
dénoncer les accords	nation C				auto	
briser une alliance	nation C				auto	
déclarer la guerre	nation C				X	
déclarer la guerre	nation B	X				tour N+1 : A peut effectuer des opérations militaires contre B (et réciproquement)
activer une alliance	nation C	X				tour N : A demande à B de briser son alliance avec C et de lui déclarer la guerre tour N+1 : B refuse, brise son alliance avec A, garde son alliance avec C
briser une alliance	nation A				X	
établir une caravane	nation B	X				B n'a pas son mot à dire tour N+1 : la caravane est active
rançonner un prisonnier	nation B	X				tour N : demande de rançon tour N+1 : la rançon est acceptée et payée, le prisonnier est rendu à son propriétaire
accepter la rançon					X	
demander la paix	nation B	X				tour N : A propose une paix à B tour N+1 : B accepte la paix de A aux conditions fixées
accepter la paix	nation A				X	
reddition	nation B	X				tour N : A se rend à B tour N+1 : B accepte la reddition et fixe les conditions de paix
accepter la reddition	nation A				X	
demander la paix	nation B	X				tour N : A et B sont en paix aux conditions fixées par A
reddition	nation A			X		
demander une paix blanche	nation B	X				tour N : proposition de paix blanche tour N+1 : validation de paix blanche
accepter une paix blanche	nation A				X	
demander une paix blanche	nation B	X				tour N : validation de la paix blanche entre les deux nations
demander une paix blanche	nation A			X		
demander une paix blanche	nation B	X				tour N : validation de la paix blanche entre les deux nations
reddition	nation A			X		

Actions	détail	Nation A		Nation B		Effet
		Tour N	Tour N+1	Tour N	Tour N+1	
activer une alliance	nation C	X				tour N+1 : B dénonce ses accords et brise son alliance avec C (le cas échéant) et lui déclare la guerre tour N+2 : B peut effectuer des opérations militaires contre C
dénoncer les accords	nation C				auto	
briser une alliance	nation C				auto	
déclarer la guerre	nation C				X	
annexer une nation	nation A	X				tour N : la nation mineure A cesse d'exister, ses territoires changent de propriétaire

La Guerre



Attention, vous rentrez dans la partie la plus complexe des règles.

LES ARMÉES

Vos forces armées sont constituées d'unités (ou troupes) que vous allez recruter dans vos territoires. Ces unités pourront composer des garnisons (des groupes d'armées qui vont rester sur vos différents territoires) ou des armées sous le commandement de vos leaders militaires.

Seules les armées peuvent agir (se déplacer, attaquer ...). En fait, ce sont les leaders qui agissent et qui entraînent avec eux les unités qui sont leur sont rattachées via les armées dont ils ont le commandement.

Les autres unités, demeurées en garnison, peuvent toutefois se défendre, si leur territoire de stationnement est attaqué.

Au début de chaque tour, les armées précédemment formées sont dissoutes : les unités sont détachées des armées et retournent en garnison dans le territoire. Les leaders se déplacent ensuite librement (et rapidement) dans les provinces de votre choix. Là, ils peuvent former de nouvelles armées rassemblant tout ou partie des unités présentes.

Une armée commandée par un leader militaire ne peut être constituée d'un nombre d'unités supérieur à son commandement. Cependant, si l'armée est attaquée et se défend, toutes les unités en garnison rejoignent la force de défense (quel que soit la valeur de commandement du leader).

LE COÛT ET L'ENTRETIEN DES ARMÉES

Recruter une unité

Le recrutement d'une unité se fait par l'opération militaire « recruter » (que les leaders civils avec le don « militariste » peuvent également entreprendre). Cette opération réussit automatiquement, aux conditions suivantes :

- Un leader recrute l'unité dans le territoire où il se trouve ;
- Vous ne pouvez recruter que dans vos territoires nationaux ;
- Chaque unité (ou presque) a un coût de recrutement en population ; vous réduisez la capacité de recrutement du territoire de ce montant (vous devez avoir assez de points disponibles) ;
- Chaque unité a un coût en or et en ressources ; vous devez payer ce coût au moment du recrutement ;
- Vous ne pouvez recruter une unité navales que dans les territoires de mer, côtier ou dont une frontière est une rivière navigable ;
- Vous ne pouvez recruter que des unités navales dans un territoire de mer (qui n'est pas un archipel).

Les unités que vous pouvez recruter dépendent de votre nation. Vous avez la possibilité de recruter parmi 6 types d'unités différentes. Certaines découvertes vous donnent la possibilité de recruter un nouveau type d'unité (Caraques et Unité supplémentaire).

Si ces conditions ne sont pas remplies, l'opération est un échec.

Capacité de recrutement

La capacité de recrutement de vos territoires remontera progressivement à son niveau maximal avec le temps. Mais constituer une armée puissante prend du temps. Toute perte que vous subissez dans les combats s'avérera assez longue à remplacer.

Recrutement automatique

Certaines nations ont une capacité spéciale de recrutement. Un certain nombre d'unités apparaissent automatiquement au printemps. Vous n'avez pas d'opération de recrutement à réaliser pour les obtenir. L'éventuel entretien demeure cependant à votre charge.

Certaines formes de magie vous permettent également de recruter des unités. Dans ce cas, vous payez le coût normal du sort, mais ne payez pas le coût de recrutement de l'unité.

L'entretien des unités

Une fois constituée, votre force armée ne s'entretient pas toute seule : il faut payer la solde des soldats, les nourrir et leur fournir du matériel de remplacement. Tous les tours, vous devez payer l'entretien de vos unités, en or, provisions et ressources.

Si vous n'êtes pas en mesure de payer l'entretien de votre armée (et de vos villes), vous souffrez de famine. Vous payez l'entretien des unités, en commençant par celles dont la priorité de perte est la plus élevée. Quand vous ne pouvez pas payer, l'unité est dissoute et se transforme en brigands dans le territoire.

Le coût d'une armée

Vous vous rendrez vite compte qu'entretenir une armée puissante coûte cher et nécessite une grande quantité de ressources. La bonne gestion de vos terres est un prérequis à toute volonté expansionniste.

Les caractéristiques des unités

Une unité militaire est définie par les éléments suivants :

- Son **type** qui est le nom générique de l'unité ;
- Sa **force** qui représente sa puissance en combat ;
- Sa **capacité de mouvement** qui est exprimée en nombre de territoires qu'elle peut traverser par une opération de déplacement ;
- Sa **priorité de perte** qui est l'ordre dans lequel les unités sont perdues lors des combats (on commence par les priorités de plus faible valeur) ;
- Ses **traits** qui sont des mots-clés qui s'appliquent à l'unité ;
- Ses **points forts** qui sont des circonstances dans lesquels l'unité est meilleure ;
- Ses **points faibles**, l'opposé des points forts, ce sont des circonstances dans lesquelles l'unité est plus faible ;

- Son **coût de recrutement**, ce que vous devez payer pour la recruter ;
- Son **coût d'entretien**, ce que vous devez payer tous les tours pour la garder opérationnelle.

Chaque nation dispose de ses propres types d'unités.

Caractéristiques moyennes

Pour donner une échelle, une unité de base a une force de 2. Quelques rares unités sont plus faibles (les pauvres). L'élite a une force de 3, les unités de garde une force de 4. Les unités exceptionnelles ont une force de 5, voire très rarement de 6.

Le mouvement d'une unité est compris entre 1 (l'infanterie) et 2 (la cavalerie). Certains effets permettent d'augmenter cette vitesse jusqu'à 3.

TRAITS, POINTS FORTS ET FAIBLES

Les Traits

Les traits sont des caractéristiques de l'unité. Ils décrivent son type (infanterie), sa race (elfe), sa formation (tirailleurs), son équipement (troupe lourde), des techniques de combat particulières (raid) ou tout autre caractéristique importante se rapportant à la manière dont combat l'unité. Une unité peut avoir plusieurs traits.

Certains traits ont des effets directs et particuliers. D'autres interagissent entre eux. Enfin, la majorité des traits les plus fréquents servent à déterminer les points forts et faibles utilisés des unités qu'elles affrontent.

Certains traits n'ont d'effet que si toutes les unités de l'armée le partagent. Par exemple, il faut que toutes les unités de l'armée aient raid pour que l'armée puisse effectuer une opération de raid. De manière générale, cela s'applique si le trait vous permet d'ignorer le bonus défensif d'un terrain ou s'il vous permet d'effectuer une opération particulière.

Certains leaders militaires connaissent des tactiques militaires qui accordent à toutes les unités sous leur commandement (dans les armées qu'ils commandent) un trait particulier.

Tableau 40 : Liste des traits

Trait	Description	Effet
amphibie	L'unité évolue presque normalement dans l'eau.	Les unités <i>amphibies</i> sont faibles en mer. Les unités <i>amphibies</i> ne subissent pas de malus défensif quand elles traversent une rivière.
artillerie	L'unité est composée de pièces d'artillerie et de leurs servants.	Si le territoire contient un château ou si l'unité défend et l'attaque passe par un ouvrage défensif, la force des unités d' <i>artillerie</i> est doublée
cavalerie	L'unité est composée de troupes montées.	–
destructeur	L'unité est particulièrement dévastatrice au combat.	L'unité inflige une perte automatique supplémentaire lors d'un combat.
distance	L'unité est équipée d'armes à distance.	–
feu	L'unité produit naturellement du feu.	Les ennemis <i>Terres gelées</i> sont faibles face à <i>feu</i> . Les unités de <i>cavalerie</i> et de <i>monstres</i> sont <i>incompétentes</i> face à <i>feu</i> .
géants	L'unité est composée de créatures de très grande taille.	Les troupes <i>légères</i> sont <i>incompétentes</i> face à géant
immortel	L'unité ne peut mourir.	L'unité ne peut jamais disparaître suite à un combat.
incompétent	L'unité est <i>incompétente</i> dans des circonstances particulières.	La force de l'unité est réduite à 1 dans ces circonstances. Ses points forts ne s'appliquent pas.
infanterie	L'unité est composée de piétons.	–
infiltration	L'unité est discrète et peut se faufiler au travers des défenses ennemies.	L'unité peut traverser des territoires ennemis sans combattre et n'est pas sensible aux <i>interceptions</i> .
milice	L'unité est capable d'assurer la sécurité des territoires qu'elle occupe.	L'unité compte comme une <i>milice</i> dans son territoire.
monstre	L'unité est composée de créatures monstrueuses.	Toute troupe qui n'est ni <i>moral de fer</i> ni <i>monstre</i> ni <i>géant</i> est faible face à un <i>monstre</i> .
moral de fer	Le moral de l'unité est inébranlable.	–
mort-vivants	L'unité est composée de morts-vivants.	–
naval	L'unité est faite pour naviguer sur l'eau.	–
race spécifique	L'unité est composée de combattants de cette race.	–
raid	L'unité peut effectuer des raids.	L'unité peut réaliser des opérations de raid.
terres gelées	L'unité est habituée aux Terres gelées.	Toute unité qui n'est pas <i>terres gelées</i> est faible dans un territoire <i>terres gelées</i> . L'unité est faible face à <i>feu</i> .
terreur	L'unité est particulièrement effrayante et ses ennemis ont tendance à fuir le champ de bataille.	Toute troupe <i>moral de fer</i> , <i>terreur</i> ou <i>morts-vivants</i> est normale face à <i>terreur</i> . Les troupes <i>légères</i> qui ne sont pas <i>distance</i> sont <i>incompétentes</i> face à <i>terreur</i> . Les autres troupes sont <i>faibles</i> face à <i>terreur</i> .
tirailleur	L'unité est habituée à évoluer en avant des lignes et à procéder à des reconnaissances.	Le nombre de <i>tirailleurs</i> détermine les chances d'embuscade.
troupe légère	L'unité est équipée de manière légère.	–
troupe lourde	L'unité est lourdement armée et armurée.	–
troupes des marais	L'unité est habituée à combattre dans les marais.	L'unité, quand elle attaque un territoire de marais, ne subit pas de malus défensif.
tunnelier	L'unité peut effectuer des opérations en utilisant des tunnels.	L'unité peut effectuer des opérations par tunnel.
volant	L'unité vole au-dessus du champ de bataille.	L'unité combat sur terre comme sur mer. L'unité ignore les bonus défensifs de rivière et d'ouvrages défensifs.

Traits automatiques

Toutes les unités ont l'un des traits suivants : cavalerie, infanterie, artillerie ou naval. Les unités volantes sont le plus souvent également de la cavalerie.

Toutes les unités appartenant à une nation non humaine ont leur race en trait.

Les unités sont soit des troupes légères, soit des troupes lourdes, soit des troupes moyennes (ce dernier état ne donne pas de trait particulier).

Les Points forts

Les points forts sont des conditions dans lesquelles la puissance de l'unité est supérieure. Cela correspond à sa doctrine d'emploi ou cela la motive particulièrement.

Pour chaque point fort qui s'applique, la force de l'unité augmente de 1. La force finale de l'unité ne peut dépasser 10.

Les Points faibles

Les points faibles sont l'inverse des points forts. Ce sont des conditions dans lesquelles l'unité se bat moins bien.

Pour chaque point faible qui s'applique, la force de l'unité diminue de 1. La force finale de l'unité ne peut descendre en dessous de 1.

Note de conception

L'introduction des points forts et des points faibles est une solution qui permet de différencier rapidement et efficacement les unités et d'orienter leur emploi. De cette manière, il est possible de s'en tenir à une seule caractéristique de combat (la force) et de limiter les modificateurs de circonstance des combats.

On considère que les généraux utilisent au mieux leurs unités et maximisent leurs propres points forts et les points faibles de l'adversaire. Bref, une unique unité disposant du bon trait suffit pour activer un point faible de toutes les unités ennemies.

Points forts / faibles multiples

Il est possible pour une unité d'avoir plusieurs fois le même point fort / faible. Dans ce cas, ses effets s'additionnent.

Exemple

Une unité qui a le point fort « attaque » trois fois, gagne +3 à sa force quand elle attaque.

Listes des points forts et faibles

Les points forts et les points faibles partagent la même liste (ce qui est favorable à une unité peut être nuisible à une autre). La liste ci-dessous résume l'ensemble des points forts/faibles. Certains traits peuvent accorder des points forts ou faibles particuliers selon les circonstances ou en imposer aux unités ennemies.

Tableau 41 : Liste des points forts / faibles

Point fort/faible	Condition
absence de cavalerie	L'ennemi n'a aucune unité de <i>cavalerie</i> .
absence de légers	L'ennemi n'a aucune <i>troupe légère</i> .
absence de lourds	L'ennemi n'a aucune <i>troupe lourde</i> .
absence d'infanterie	L'ennemi n'a aucune unité d' <i>infanterie</i> .
attaque	Vous êtes l'attaquant.
collines	Vous combattez dans un territoire de collines.
défense	Vous êtes le défenseur.
désert	Vous combattez dans un territoire de désert.
distance	L'ennemi dispose d'unités à <i>distance</i> .
forêts	Vous combattez dans un territoire de forêts.
géants	L'ennemi dispose de <i>géants</i> .
infériorité numérique	Votre armée comprend moins d'unités que celle de l'ennemi.
jungle	Vous combattez dans un territoire de jungle.
marais	Vous combattez dans un territoire de marais.
monstre	L'ennemi dispose de <i>monstres</i> .
montagnes	Vous combattez dans un territoire de montagnes.
plaine	Vous combattez dans un territoire de plaine.
que distance	L'armée ennemie n'est composée que d'unités à <i>distance</i> .
que léger	L'armée ennemie n'est composée que de <i>troupes légères</i> .
que lourd	L'armée ennemie n'est composée que de <i>troupes lourdes</i> .
race spécifique	L'armée ennemie comprend des unités de cette <i>race</i> .
sans distance	L'ennemi n'a pas de troupe à <i>distance</i> .
supériorité numérique	Votre armée comprend plus d'unités que celle de l'ennemi.
terres gelées	Vous combattez dans un territoire de Terres gelées ou contre des troupes <i>Terres gelées</i> .
troupe légère	L'ennemi dispose de <i>troupes légères</i> .
troupe lourde	L'ennemi dispose de <i>troupes lourdes</i> .
volant	L'ennemi dispose de troupes <i>volantes</i> .

Combat en mer et débarquement

Les unités navales se comportent normalement en mer et sont faibles sur les territoires côtiers, ou sur ceux bordés par une rivière navigable.

Les unités terrestres sont incompétentes en mer, sauf les unités amphibies qui sont faibles en mer.

Les unités volantes se comportent normalement sur terre comme sur mer.

Les unités terrestres peuvent se déplacer sur des territoires de mer (elles sont embarquées dans des barques, des canots, des petits bateaux de pêche).

Se déplacer d'un territoire de mer sur un territoire terrestre est appelé un débarquement. C'est également le cas quand une armée comprenant des unités navales remonte une rivière navigable et termine son déplacement sur un territoire terrestre. Si un combat s'enchaîne, toutes les unités sont incompétentes à moins que vous ne maîtrisiez la technologie « débarquement ».

Sur un territoire de mer comprenant un archipel :

- les unités navales sont considérées en mer ;
- les unités terrestres sont considérées sur le terrain secondaire ;
- attaquer un archipel est un débarquement.

Combat naval

Pour résumer, il vaut mieux réserver le combat naval aux unités qui sont faites pour. De la même façon, un débarquement est une opération particulièrement risquée, à n'entreprendre que si vous êtes sûr que le territoire est inoccupé ou si vous maîtrisez la bonne technologie.

À l'inverse, disposer d'une armée compétente sur mer et avec les bonnes découvertes vous assure une domination navale certaine et vous protège des ennemis qui voudraient vous rendre la pareille.

LA RÉOLUTION DES CONFLITS

Les mouvements

Pas de mouvement

Une armée se déplace à la vitesse de son unité la plus lente. Le mouvement maximum d'une armée est de trois territoires par tour.

Les armées se déplacent simultanément. Dès qu'une armée arrive dans un territoire occupé par une armée ennemie, son mouvement s'arrête.

Le déplacement se déroule en trois temps (trois pas de mouvement). Les pas sont effectués

les uns après les autres pour toutes les unités, avant de procéder au suivant. Les armées se déplacent de 1 territoire par pas.

L'ordre précis est le suivant (utile pour déterminer l'attaquant, Cf. « Qui attaque ? ») :

- Premier pas :
 - 1^{er} pas des unités à 3 de mouvement
 - Tests d'interception
- Second pas :
 - 1^{er} pas des unités à 2 de mouvement
 - 2nd pas des unités à 3 de mouvement
 - Tests d'interception
- Troisième pas :
 - Unique pas des unités à 1 de mouvement
 - 2nd pas des unités à 2 de mouvement
 - 3^{ème} pas des unités à 3 de mouvement
 - Tests d'interception

Interception

Après chaque déplacement d'un territoire, une armée qui se déplace dans un territoire hostile ou contrôlé, mais sans unités de garnison pour la couvrir, peut se faire intercepter par une armée voisine qui en a reçu l'ordre (Cf. infra).

Remonter une rivière

Les armées comprenant des unités navales peuvent remonter les rivières navigables. Par défaut, le déplacement d'une telle armée se fait par ce moyen. L'armée longe les territoires de son chemin jusqu'à arriver à destination. Une armée remontant une rivière ne peut pas se faire intercepter et n'est pas bloquée par les armées ennemies à moins que ces dernières ne comprennent des unités navales ou amphibies.

Les batailles

Une bataille se produit automatiquement quand deux armées ennemies se retrouvent dans le même territoire après un pas de mouvement (voir toutefois infiltration et interception).

Les unités arrêtent leur mouvement pour ce tour et le combat se déroule.

Les capacités spéciales

Infiltration

Pour que cette capacité s'applique, toutes les unités doivent avoir *infiltration*, ou le leader de l'armée doit avoir la tactique *infiltration*.

L'armée peut traverser les territoires occupés sans s'arrêter. Elle ne provoque pas de combat dans un territoire par lequel elle ne fait que transiter.

Interception

Pour que cette capacité s'applique, toutes les unités doivent avoir *interception*, ou le leader de l'armée doit avoir la tactique *interception*.

Intercepter constitue un ordre à part entière pour l'armée (et son leader).

L'armée tente d'intercepter toute armée ennemie qui rentre dans un territoire voisin.

La capacité ne fonctionne que si le territoire cible est contrôlé par la nation ou par une nation ennemie en guerre et ne contient pas d'unités ennemies.

Elle ne fonctionne pas si l'ennemi a infiltration.

Vous devez réaliser un test de difficulté 5. Ce test est modifié par :

- la stratégie du leader ;
- +1 si vous contrôlez un château dans le territoire de départ de l'armée d'interception ou dans le territoire cible ;
- +1 si le territoire est contrôlé par votre nation.

Si la tentative d'interception est réussie, l'armée se déplace dans le territoire envahi par l'ennemi. Elle se joint ou forme automatiquement l'armée de défense.

L'armée peut tenter plusieurs fois d'intercepter des ennemis dans le même tour, jusqu'à ce qu'une interception soit réussie.

Cette capacité n'est pas utilisable si l'armée est engagée en combat.

Raid

Alors que l'objectif principal des guerres est la prise de contrôle des territoires de l'adversaire, un raid cible spécifiquement ses ressources.

Toutes les unités accomplissant le raid doivent avoir le trait *raid*, ou le leader de l'armée doit avoir la tactique *raid*.

Les unités attaquant en raid, envahissent le territoire, pillent le plus de choses possibles (et tentent d'éviter les combats) puis repartent dans leur territoire d'origine.

La force de l'attaque est doublée (sauf si l'armée doit traverser un ouvrage défensif).

Les pertes du défenseur sont diminuées de moitié (arrondir à l'inférieur).

L'attaquant se replie après l'attaque jusqu'à son territoire de départ, quel que soit le résultat du raid.

En cas de réussite (le défenseur est repoussé ou détruit), l'attaquant prélève des ressources du territoire (à partir du trésor du contrôleur) : 5 or, 1 provisions et 1 ressources (du type produit par le territoire) par unité de l'attaquant survivant (maximum = la production théorique du territoire).

Raids

Bien que peu glorieux, les raids peuvent être un moyen efficace de renflouer son trésor et surtout de trouver des ressources, tout en appauvrissant son adversaire.

Plusieurs nations se spécialisent dans ce type de combat. Méfiez-vous donc de vos voisins.

Tunneliers

Pour que cette capacité s'applique, toutes les unités doivent avoir *tunnelier*, ou le leader de l'armée doit avoir la tactique *tunnelier*.

L'armée creuse un long et profond tunnel souterrain qui doit la mener en plein cœur du territoire ennemi et lui donner l'avantage de la surprise.

Vous lancez 1d10 pour connaître le résultat de l'attaque. L'attaque procure un bonus tactique (voire un malus).

Tableau 42 : Attaque par tunnel

1d10	Résultat
1	éboulement - une perte immédiate, avant la bataille ; pas de modificateur au test
2 ou 3	arrivée au milieu de l'ennemi : -1 au test
4 à 6	sur l'arrière : +1 au test en cas de raid
7 à 8	bon placement : +1 au test
9 ou 10	surprise complète : +2 au test

Les attaques par tunnel sont considérées comme ayant infiltration. Les attaques par tunnel ignorent les ouvrages défensifs et les rivières.

Tunneliers

Les unités et les leaders avec le trait *tunnelier* sont rares. Elles sont pour ainsi dire l'apanage de quelques nations périphériques.

Débarquements

Un débarquement se produit quand vous attaquez un territoire de terre à partir de la mer ou quand vous attaquez un territoire terrestre en remontant une rivière navigable.

Pour le calcul des forces en présence Cf. « Combat en mer et débarquement ».

Si vous ne disposez pas de la science du débarquement, vos unités sont automatiquement incompétentes.

Étapes de la bataille

Détermination de l'attaquant

L'un des deux camps est l'attaquant. L'autre le défenseur. Par défaut, si un camp est déjà présent dans le territoire avant les déplacements, il s'agit du défenseur. Sinon, il s'agit du premier arrivé. Pour la résolution des cas complexes, voir « Les Déplacements Multiples ».

Embuscade

Le défenseur a la possibilité de tendre une embuscade aux troupes qui l'attaquent. Il lance 1d10 auquel il ajoute le nombre d'unité *tirailleurs* de son armée et retransche le nombre d'unités *tirailleurs* de l'armée ennemie.

Si le résultat est de 10 ou plus, l'embuscade est réussie. Le défenseur bénéficie d'un bonus tactique de +1.

Embuscade

Une embuscade symbolise le fait que le défenseur a repéré l'envahisseur assez rapidement pour se préparer : choisir un terrain favorable, monter des fortifications temporaires ou lui tendre une réelle embuscade dans un défilé rocheux.

Calcul de la force des unités

La force de chaque camp est calculée en ajoutant les forces de chaque unité de ce camp, après prise en compte des points des points forts et des points faibles des unités.

En cas de raid, la force totale de l'attaquant est doublée (sauf si l'attaque passe par des ouvrages défensifs).

Calculez ensuite le rapport de force entre l'armée la plus forte et son adversaire. Puis trouvez le résultat sur le tableau des rapports de force.

L'armée la plus puissante bénéficie d'un bonus à son test de combat.

Tableau 43 : Rapport de force

Ratio (arrondi à l'inférieur)	Bonus de supériorité
<1,5	0
1,5	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
...	...

Bonus défensifs et bonus tactiques

Le défenseur bénéficie de bonus défensifs à son test de combat. Ce bonus dépend du terrain sur lequel se déroule la bataille.

Tableau 44 : Bonus défensifs

Circonstance	Bonus défensif
Plaine	-
Forêts	+1
Collines	+1 si embuscade
Montagnes	+2
Collines boisées	+1 +2 si embuscade
Montagnes boisées	+2
Désert	+1
Terre Morte	-
Marais	+2
Jungle	+2
Mer	-
Gelé	-
Côtier	+1 si débarquement (sans technologie <i>débarquement</i>)
Ouvrage défensif	+1 +2 si raid

Les deux joueurs bénéficient également de bonus tactiques au test de combat. Ces bonus comprennent l'éventuel bonus d'embuscade du défenseur, la valeur de Stratégie des leaders commandant les armées, le bonus de supériorité pour le camp qui l'obtient.

Tableau 45 : Bonus tactiques

Circonstance	Bonus tactique
Château dont vous êtes propriétaire	+1 +2 si raid
Embuscade réussie	+1
Valeur du leader	+ Stratégie
Supériorité	+ Bonus de rapport de force
Attaque par tunnel	Variable
Nationalisme	+1 sur territoire national
Science militaire	+1
Spécialisation offensive	+1 si attaquant
Spécialisation défensive	+1 si défenseur

Test de combat

Chaque camp lance 3d6 et en fait la somme. Il ajoute au total ses bonus tactiques et ses bonus défensifs (pour le défenseur).

Détermination du vainqueur

Le joueur ayant réalisé le total de combat le plus élevé est le vainqueur, l'autre le perdant. En cas d'égalité au test, le défenseur l'emporte.

Pertes

Les pertes sont déterminées selon le résultat individuel de chaque dé du test de combat.

Tableau 46 : Pertes au combat

d6	Vainqueur	Perdant
6	2P	1V
5	2P	1V
4	1P	1V
3	-	-
2	-	-
1	-	1P

1V : le vainqueur subit une perte
2P, 1P : le perdant subit une ou deux pertes

Additionnez le nombre de pertes de chaque dé, ajouter 1 par unité *destructeur* alignée par l'opposant. Ce total constitue le nombre de pertes que vous subissez.

Vous les appliquez sur les unités par priorité de perte croissante. Chaque perte élimine une unité. Si vous avez plus de pertes que d'unités, vous ne subissez pas d'effet secondaire.

Pertes

Les pertes s'avèrent très aléatoires et ne reflètent pas toujours le résultat du combat. Tout est possible. En moyenne, le vainqueur perdra 2 unités, alors que le défenseur 4.

Survie des leaders

Les leaders militaires risquent leur vie en participant à des batailles.

Pour chaque leader militaire participant au combat, lancer 1d10.

Tableau 47 : Destin des leaders au combat

1d10	Vainqueur	Perdant
1	relancer 1d10 : 1-5 : le leader est blessé 6-10 : le leader est tué	le leader est tué
2	-	le leader est fait prisonnier
3+	-	-

En cas de combat contre les défenses d'un territoire neutre, un résultat de « prisonnier » sur la table précédente se transforme en « leader blessé ».

Retraite

Le perdant doit ensuite faire retraite (s'il lui reste des troupes). Ses unités et leaders se replient dans leur territoire d'origine, si c'est l'attaquant et s'il contrôle le territoire. Sinon, il se replie dans le territoire contrôlé le plus proche. Par territoire hostile qu'il doit traverser, il perd une unité supplémentaire (respecter les priorités de pertes).

Cela vaut même si la totalité des forces du vainqueur a été annihilée.

EFFET DES COMBATS

Raids

Après un raid réussi, vous gagnez des ressources prises directement dans le trésor et les réserves du contrôleur de la province. Vous gagnez, par unité qui a survécu au combat :

- 5 or
- 1 provision
- 1 ressource du type produit par la province
- Dans la limite de la capacité de production du territoire (soit respectivement population, fermes et exploitations) et de celle des stocks du propriétaire.

Votre armée fait ensuite retraite vers le territoire dont elle est partie. Vous ne prenez pas le contrôle du territoire.

Prise de contrôle d'un territoire

Si votre armée (dans laquelle il vous reste au moins une unité) est victorieuse, elle reste sur le champ de bataille. Le contrôle de la province :

- vous revient si vous la province était contrôlée par un ennemi et appartient à un ennemi ;
- vous revient si vous la province était contrôlée par un ennemi et vous appartient ;
- est rendu à son propriétaire, si la province était contrôlé par un ennemi et appartient à un allié ;
- est rendu à son propriétaire, si la province était contrôlé par un ennemi et appartient à une nation neutre ; dans ce cas, votre armée fait immédiatement retraite vers un territoire contrôlé ou allié ;

- ne change pas si le territoire est contrôlé par un allié.

Quand vous prenez le contrôle d'un territoire :

- Son contrôleur d'origine demeure son propriétaire ;
- Les polices disparaissent ;
- Les milices se transforment en brigands ;
- Le territoire vous rapporte la moitié de sa production (arrondir à l'inférieur) (provisions, ressources, taxes) ;
- Les villes consomment et produisent normalement pour vous ;
- Vous gagnez immédiatement un trésor égal à 10 x niv de la ville en or pris dans le trésor du propriétaire de la ville (uniquement si le territoire est pris directement des mains de son propriétaire).

Gain de gloire et compteur de guerre

Quand vous gagnez une bataille (pas un raid), vous gagnez 1 point de gloire toutes les 10 unités engagées dans la bataille. Si vous êtes le perdant, vous perdez ce même montant de gloire.

Gagner une bataille (pas un raid), fait évoluer le compteur de guerre (Cf. infra) d'un montant qui dépend de l'importance de la bataille.

TEST DE PERTE

Les tests de perte sont surtout utilisés par la magie et les évènements.

Vous lancez 3 dés et appliquez les pertes signalées sur les unités du territoire, en respectant les priorités de perte.

Tableau 48 : Test de perte

d6	Pertes
6	2
5	1
4	1
3	-
2	-
1	-1

Faire la somme des pertes des trois dés. Le total est le nombre de pertes subies. Si le résultat est négatif, vous ne subissez pas de perte.

CONQUÊTE D'UN TERRITOIRE NEUTRE

La défense passive du territoire

Un territoire neutre (surtout vacant) a une force de base représentant aussi bien les dangers naturels, la faune hostile que la résistance des habitants du territoire.

Cette « armée » a une force totale égale à 1d6 +1 tous les 5% de danger de base. Elle est automatiquement défenseur.

Cette armée est considérée à la fois comme de l'infanterie et de la cavalerie, des troupes légères, moyennes et lourdes.

Elle est considérée avoir autant d'unités que de points de force. Chacune a le trait *tirailleur*.

Le défenseur bénéficie des bonus tactiques (embuscade éventuelle ...) et des bonus défensifs du territoire, mais n'est pas dirigé par un leader.

Conditions de prise de possession

Pour prendre le contrôle du territoire, il faut que l'attaquant remporte la bataille. Il est obligé de faire retraite sinon.

Dans ce cas, le territoire devient contrôlé.

Il passe automatiquement à l'état possédé en hiver.

LES DÉPLACEMENTS MULTIPLES

Qui attaque ?

La réponse est simple : l'attaquant n'est pas le défenseur. Et le défenseur est le camp qui occupe le territoire, ou le premier qui y pénètre.

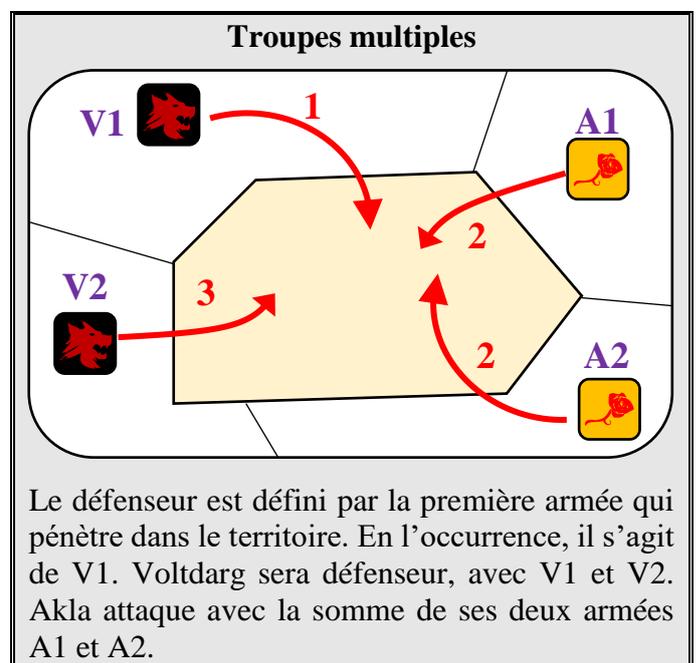
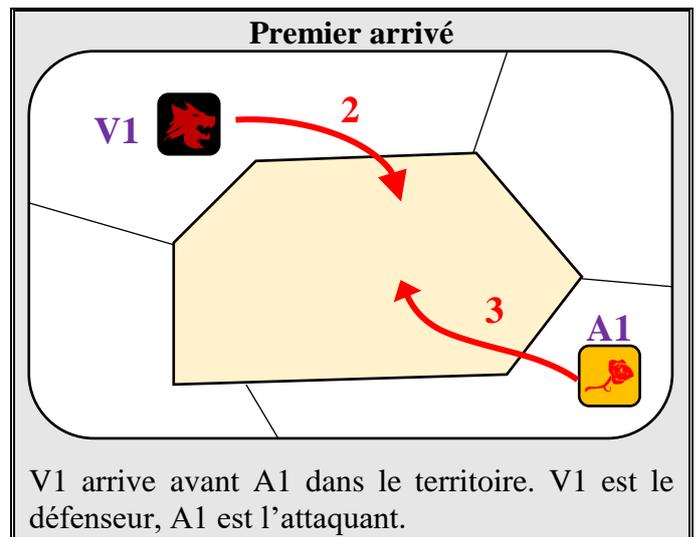
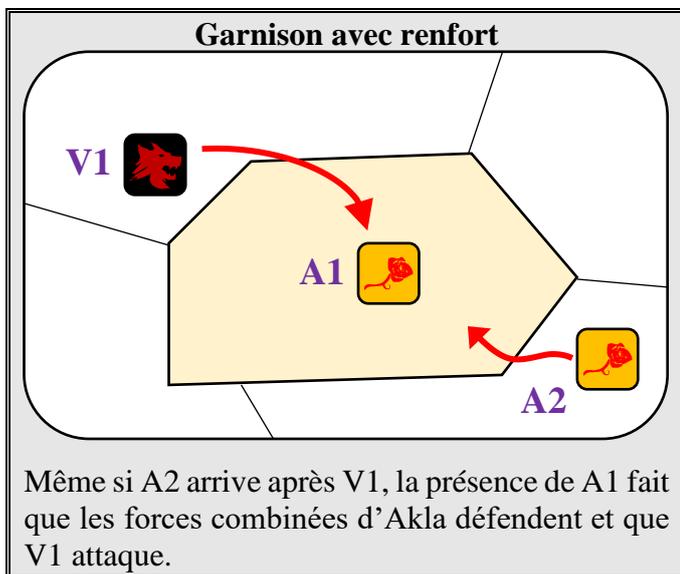
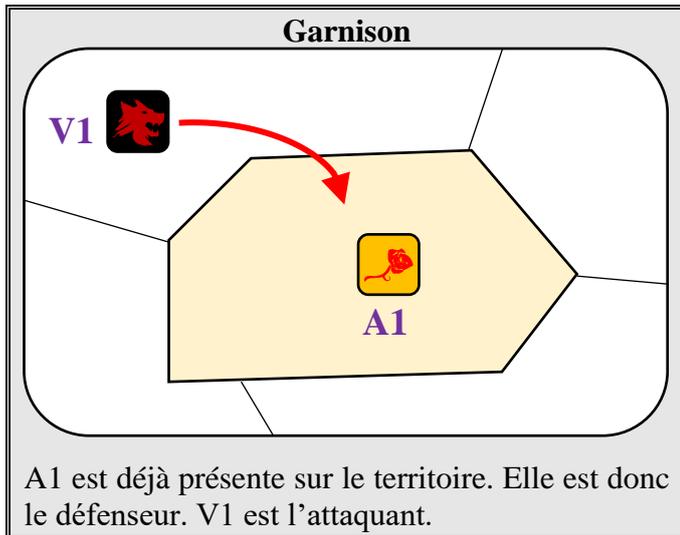
Si une garnison ou une armée occupe le territoire, elle est automatiquement le défenseur.

Si deux armées pénètrent dans le même tour dans le territoire, le défenseur est celui qui le fait le premier :

- Dans un pas de mouvement antérieur,
- En premier dans le pas de mouvement (donc celui qui a le plus faible mouvement),
- En cas d'égalité, celui qui le plus d'unités légères,
- Si l'égalité perdure, celui qui est commandé par le leader avec la meilleure stratégie,
- Si l'égalité persiste, le premier arrivant est désigné au hasard.

Les exemples suivants détaillent ce fonctionnement. Le territoire qui nous intéresse est celui au centre. Les armées sont représentées par les symboles de leurs nations, avec un code pour les différencier. Les flèches représentent les mouvements et les numéros qui les accompagnent les pas de mouvement.

Dans ces exemples, Voltdarg et Akla sont en guerre.



Les problèmes de synchronisation affectent également les possibilités d'attaque. Une armée ne peut quitter son territoire si elle y est engagée : si durant son pas de mouvement, une armée ennemie est présente ou envahi son territoire (exception : Cf. « Infiltration »).

Attaque par derrière

A2 attaque le territoire de départ de V1 dans le même pas où cette dernière est censée partir. V1 est donc bloqué au combat. V1 défendra contre A2.
A1 reste paisiblement en garnison.

Des armées qui se déplacent durant des pas de mouvement différents peuvent donc jouer aux chaises musicales et se poursuivre longtemps.

D'un autre côté, c'est un moyen de limiter les mouvements de retraite de son adversaire. S'il est obligé d'effectuer une retraite et qu'il ne peut la faire dans son territoire de départ, adjacent, il a de fortes chances de subir des pertes supplémentaires.

Attaque par derrière, trop tard

V1 effectue son mouvement avant A2. V1 attaque donc A1. A2 revendique le territoire de départ de V1 (ce qui peut compliquer une éventuelle retraite).

Cas particuliers

Territoire incontrôlé

Si le combat se déroule dans un territoire incontrôlé, les armées commencent par combattre normalement. On détermine le défenseur et la

bataille se déroule. Après cette dernière, le vainqueur tente de maîtriser le territoire et combat normalement l'opposition locale (Cf. « Conquête d'un Territoire Neutre »).

Territoire incontrôlé

Raid

La synchronisation des raids est également importante. Une armée qui effectue un raid ne revendique pas le territoire ; elle sera donc automatiquement l'attaquant.

Par ailleurs, le changement de contrôleur d'un territoire s'effectue après les combats.

Les raids sont résolus avant les batailles rangées.

Raid

Bien que V1 arrive avant les d'Akla, comme elle effectue un raid, elle ne revendique pas le territoire. Les armées d'Akla (A1 et A2) revendiquent le contrôle du territoire. Elles sont les défenseurs contre le raid réalisé par V1.
Notez que si le territoire est contrôlé par Voltdarg, cela n'a pas le moindre intérêt.

Raid conjugué à une attaque

V1 effectue un raid et ne peut donc pas revendiquer le territoire. A1 et A2 arrivent ensuite et revendiquent le contrôle du territoire. Elles sont les défenseurs.

On commence par réaliser le raid. V1 lance son attaque. Notez que si le territoire est contrôlé par Voltdarg, cela n'a pas le moindre intérêt.

Puis après le retrait de V1, V2 attaque les deux armées (potentiellement diminuées) d'Akla.

Raid conjugué à une prise de contrôle

L'armée V2 de Voltdarg arrive en premier et revendique le contrôle du territoire. Les armées d'Akla arrivent ensuite comme attaquant.

On commence par réaliser le raid. Comme il y a combat, Voltdarg ne contrôle pas le territoire. Le raid est donc possible. Il se réalise sans la moindre opposition (puisque le défenseur serait une armée de la même nation). Notez que si le territoire est contrôlé par Voltdarg, cela n'a pas le moindre intérêt.

Le combat est ensuite résolu entre V2 (défenseur) et A1&A2 (attaquant).

Si plusieurs raids visent le même territoire, chacun est résolu l'un après l'autre (dans l'ordre

d'arrivée, puis dans l'ordre de supériorité numérique en troupes légère, puis dans l'ordre de stratégie, puis au hasard). Les armées effectuant des raids ne cumulent pas leurs forces. Les ressources totales pouvant être prises suite à un raid sont limitées aux capacités du territoire pour l'ensemble des assaillants.

Raids multiples

A1 défendra contre les raids. V1 effectue son raid : combat A1 puis se retire avec ses gains. V2 arrive après : il combat l'armée diminuée A1, mais ne pourra récupérer que les restes de V1.

Plus de deux participants

Les choses se compliquent à partir de deux participants. Les règles pour définir l'ordre d'arrivée des armées sont les mêmes, mais les considérations politiques prennent le dessus.

Considérations politiques

Le tableau suivant résume la majorité des situations. Les nations A, B et C pénètrent dans le territoire en même temps, A est le défenseur.

Situation politique	Conséquences
A est en guerre contre B A est en guerre contre C B et C sont alliées	<ul style="list-style-type: none"> B et C forment une armée groupée d'attaque
A est en guerre contre B A est en guerre contre C B et C ne sont pas alliées	<ul style="list-style-type: none"> Seule l'armée la plus rapide de B ou C attaque l'autre retraite
A est en guerre contre B A est allié à C B est en guerre contre C	<ul style="list-style-type: none"> A et C forment une armée groupée de défense B est l'attaquant
A est en guerre contre B	<ul style="list-style-type: none"> C retraite
A est en guerre contre B A est allié à C	<ul style="list-style-type: none"> B est l'attaquant C est dans la province et observe le spectacle
A est en guerre contre B B est allié de C A et C ne sont pas en guerre	<ul style="list-style-type: none"> B est l'attaquant C retraite

Armée groupée

Quant plusieurs armées (d'une même nation ou non) combattent dans le même camp :

- Elle est commandée par le leader ayant le meilleur commandement (puis la meilleure stratégie, puis le plus grand nombre de troupes, puis au hasard) ;
- Seules les nations des commandants principaux gagnent ou perdent les points de gloire normaux de la bataille ;
- Les autres nations gagnent (ou perdent) la moitié de points de gloire (arrondi à l'inférieur) ;
- Tous les leaders subissent les conséquences des batailles.

Exemples

Les exemples suivants illustrent les principales situations pouvant se produire quand trois nations combattent sur le même territoire. Dans tous les cas, il existe deux camps : un qui défend et un qui attaque. Le leader dirigeant chaque camp est déterminé comme décrit ci-dessus.

Guerres simultanées

Akla est en guerre contre Merisse et Voltdarg. Ces deux nations ne sont ni alliées, ni en guerre.

A1 est le défenseur. V1 arrive avant M1. V1 sera donc l'attaquant. Voyant la situation, l'armée M1 fait demi-tour et reste dans son territoire d'origine.

En guerre face à une coalition

Akla est en guerre contre Merisse et Voltdarg qui sont alliés.

A1 renforcé par A2 sera le défenseur. V1 et M1 forment une unique armée d'attaque.

Guerres croisées

Intervention d'un allié

Akal et Merisse sont alliés et tous les deux en guerre contre Voltdarg.

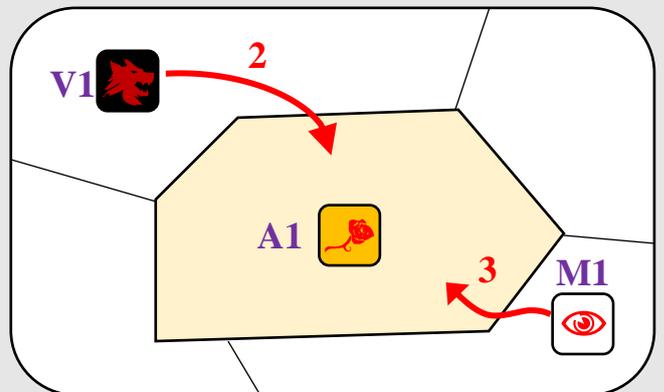
Les armées A1 et M1 se réunissent dans la même armée de défense. V1 est l'attaquant.

Akla, Merisse et Voltgard sont en guerre les uns avec les autres.

V1 arrive le premier et sera le défenseur. A1 arrive ensuite et attaque V1. M1 voit le combat entre ses ennemis et décide d'attendre. M1 ne bouge pas et reste dans son territoire d'origine.

territoire est déterminé séparément pour chaque armée.

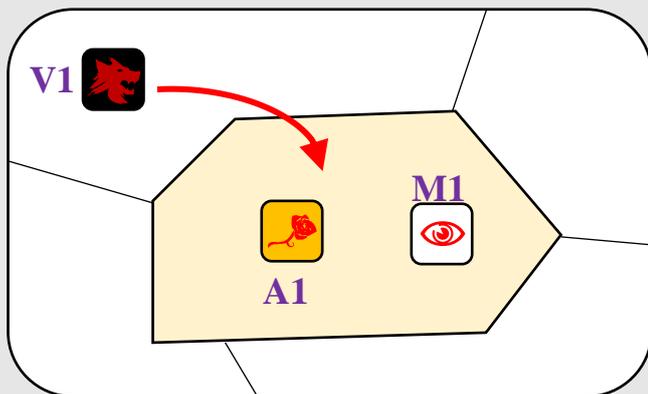
Akla est neutre dans le conflit



Akla est alliée à Merisse et Voltgard. Merisse et Voltgard sont en guerre. Akla contrôle le territoire.

V1 arrive avant M1 et sera donc le défenseur. Quel que soit le vainqueur, A1 demeure dans le territoire et continue de le contrôler.

Allié en paix



Akla et Merisse sont alliées. Voltgard est en guerre contre Akla, mais pas contre Merisse. Le territoire est contrôlé par Akla.

V1 attaque le territoire défendu par A1. M1 ne participe pas au combat. Si V1 emporte la bataille, M1 sera obligé d'effectuer une retraite vers un territoire ami (mais ne subit pas les effets négatifs des retraites).

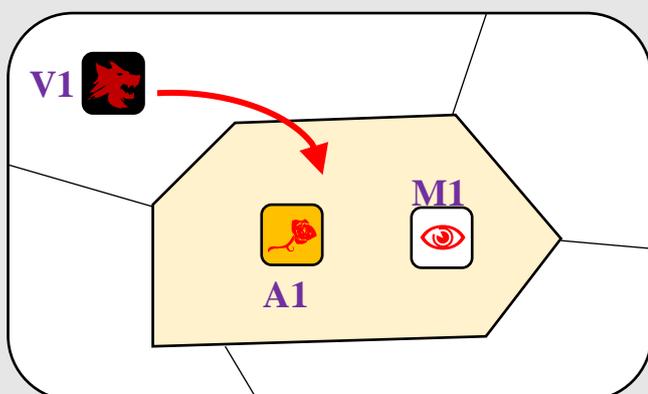
Si Merisse contrôlait le territoire, Voltgard n'aurait pas pu l'attaquer.

Au-delà de trois participants

À partir de quatre participants, les mêmes principes s'appliquent. Les choses peuvent cependant devenir rapidement complexes.

La situation suivante illustre les nouveaux cas qui peuvent se produire. Les armées ne peuvent être commandées que par des leaders des nations qui sont en guerre contre tous les autres participants.

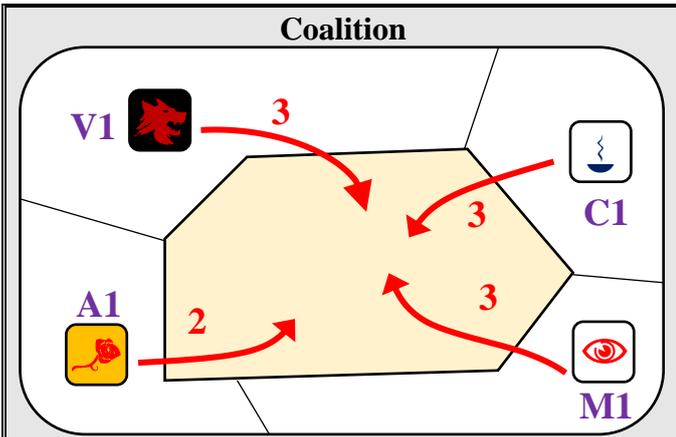
Allié en guerre



Akla est alliée à Merisse. Les deux sont en guerre contre Voltgard. Akla contrôle le territoire.

Voltgard attaque l'armée groupée de défense formée par A1 et M1. Si V1 l'emporte, A1 et M1 doivent chacun se replier dans un territoire ami. Ce

Situation politique	Conséquences
A (défenseur) est allié à B C (attaquant) est allié à D A et C en guerre B et D ne sont pas en guerre	<ul style="list-style-type: none"> A et B forment l'armée de défense elle est commandée par A C et D forment l'armée d'attaque elle est commandée par C



Akla et Voltdarg sont en guerre contre Merisse et sont alliés.

Les Cités lacustres sont alliées à Merisse et en guerre contre Voltdarg.

A1 arrivant en premier, son camp sera le défenseur. A1 et V1 défendent. C1 et M1 attaquent. A1 ne peut prendre le commandement d'une armée combattant C1 (et réciproquement), les armées groupées seront commandées par Voltdarg, pour la défense, et Merisse, pour l'attaque.

- une armée ne peut attaquer si elle n'est pas en guerre avec le défenseur principal (le premier) ;
- une armée ne peut prendre le commandement contre un camp comprenant des troupes avec qui elle n'est pas en guerre ;

Si la situation devient trop compliquée, il faut la réduire à un cas simple : les premiers arrivés sont les premiers servis, les autres participants se replient.

LES AUTRES OPÉRATIONS MILITAIRES

Une armée qui ne participe pas à une bataille peut s'adonner à diverses activités ludiques : détruire une structure gênante ou bien laide, piller les villes ...

Bref, les opérations de « détruire une structure » et « piller » ne sont résolues que si l'armée qui les effectue n'est pas en train de se battre. Aucune bataille, aucun raid, ne doit se produire dans le territoire pour qu'une telle opération puisse avoir lieu.

LA RÉOLUTION DES GUERRES

Le Compteur de guerre

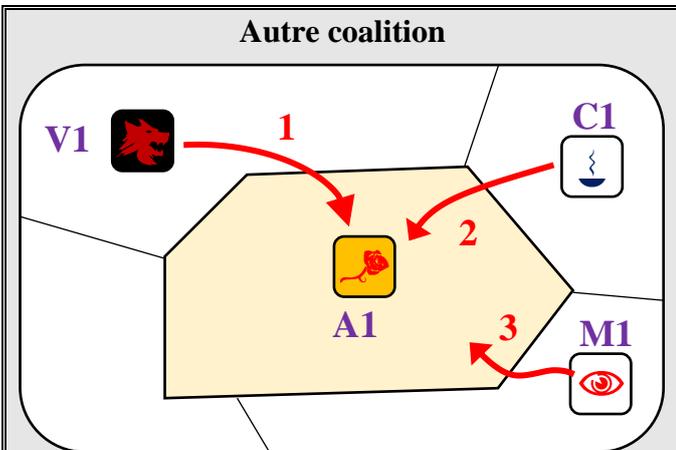
Chaque guerre est suivie par son propre compteur qui évalue son déroulement. La valeur de ce compteur est positive pour celui qui l'emporte, négative pour celui qui la perd.

Il est utilisé pour déterminer le niveau de victoire et les conditions de paix qui peuvent être imposées (reddition).

Tableau 49 : Compteur de guerre

Condition	Compteur
gagner une escarmouche (3 unités max dans le camp le moins nombreux)	+1
gagner un affrontement (entre 4 et 7 unités dans le camp le moins nombreux)	+2
gagner une bataille (entre 8 et 14 unités dans le camp le moins nombreux)	+3
gagner une bataille majeure (au moins 15 unités dans le camp le moins nombreux)	+4
contrôler un territoire ennemi (hors capitale)	+3
contrôler la capitale ennemie	+6
contrôler tous les territoires ennemis	+25
faire prisonnier un leader ennemi	+1

Le compteur de perte est utilisé pour déterminer les gains en cas de paix automatique ou de reddition acceptée de l'ennemi.



Akla est en guerre contre Merisse, Voltdarg et les Cités Lacustres. Merisse est allié à Voltdarg et les Cités lacustres. Ces deux dernières nations n'ont que mépris l'une pour l'autre, mais ne sont pas en guerre.

A1 défend contre une coalition formée de C1, V1 et M1. Cette dernière sera commandée par le leader de M1.

De manière générale :

- une armée qui n'est ni en guerre, ni en alliance ne peut combattre ;

Vous dépensez les points accumulés du compteur pour exiger certains bénéfices.

Tableau 50 : Utilisation du compteur de guerre

Gain	Coût
5 ressources ou provisions	1
30 or	1
cession de 1 territoire national (au vainqueur)	5
cession de 1 territoire non national (au vainqueur)	8
accord commercial	2
pacte de non-agression	5
alliance	10
libérer un prisonnier	auto

Les prisonniers des deux camps en guerre sont automatiquement libérés à la signature d'une paix.

Vous ne pouvez pas exiger la cession de la province capitale de l'ennemi (sauf auprès d'une nation mineure : annexer la nation).

Les demandes de paix

Tôt ou tard, si vous êtes en guerre, vous voudrez que cela s'arrête. Le seul moyen de mettre fin à une guerre, et à l'hémorragie de stabilité qu'elle provoque, est par une paix acceptée des deux parties.

Pour la synchronisation des échanges diplomatiques, voir « Chronologie des Opérations ».

Paix blanche

Les deux parties reconnaissent que la guerre était inutile ou ne mène nulle part. Les nations reprennent leurs positions d'avant la guerre. Les territoires occupés sont rendus, les armées se retirent et chacun va s'occuper de ses propres affaires.

Paix négociée

Vous pouvez demander la paix à votre adversaire sous certaines conditions. Vous pouvez proposer ce type de paix aussi bien si vous êtes en train de gagner que de perdre. Vous pouvez proposer la cession de territoires, le don de compensations financières ou matériel, des accords commerciaux ...

En envoyant votre demande de paix, vous précisez ces conditions. Le tour suivant, votre adversaire peut accepter ou refuser votre proposition (ou ne pas répondre, ce qui revient au même). S'il accepte, les conditions sont remplies

immédiatement en phase finale du tour où il accepte.

Paix inconditionnelle

Si la situation est vraiment catastrophique, vous pouvez vous soumettre à votre adversaire qui a alors la possibilité d'accepter votre reddition et de vous imposer les conditions de la paix, en respectant les limites du compteur de guerre.

Effet particulier de la clause « alliance » : si le vainqueur impose la clause « alliance » dans les conditions de paix suite à reddition, cela signifie que vous devenez une nation vassale (ce qui n'a aucun effet technique). Vous brisez immédiatement toutes les autres alliances que vous pouvez avoir (sans effet secondaire) et vous déclarez immédiatement la guerre à toutes les nations en guerre avec votre nouveau suzerain (sans effet secondaire). Par la suite vous êtes libre d'établir vos propres relations diplomatiques, voire de rompre votre alliance.

Compensations de guerre

Les conditions d'une paix peuvent prévoir la cession d'une quantité donnée d'or ou de ressources. Si le perdant ne dispose pas d'une telle quantité, il donne ce qu'il peut.

Ceci dit, quand vous faites une proposition de paix, vous devez disposer de l'or et des ressources que vous proposez. Vous ne pouvez pas les utiliser en attendant la réponse. Un déficit structurel ou un vol sont une autre histoire ...

Les paix automatiques

Normalement une demande de paix est un acte volontaire. Cependant, certaines situations imposent une paix immédiate.

Révolution

Si votre nation entame une révolution (votre stabilité descend à -7), le nouveau gouvernement signe immédiatement des paix avec tous ses assaillants. Les résolutions de ces paix sont décrits au chapitre « Révolution ».

Votre nation est considérée comme ayant perdu toutes ses guerres et ses opposants comme les ayant remportées (gloire et stabilité).

Perte complète du territoire

Si vous ne contrôlez plus le moindre territoire à la fin d'un tour, vous effectuez

automatiquement une reddition. Votre adversaire est obligé de l'accepter et d'en décrire les termes.

Une année d'inaction

Si une année se déroule sans la moindre action offensive entre deux nations en guerre, une paix blanche automatique est signée en hiver.

Un raid n'est pas considéré comme une action offensive.

LES OPÉRATIONS MILITAIRES

Attaquer

Paramètre(s) : territoire ciblé, chemin parcouru le cas échéant

L'armée attaque le territoire ciblé, en passant le cas échéant par chemin 1 puis par chemin 2.

Attaquer ou Déplacer

Vous noterez que dans les faits, il n'y a pas réellement de différence entre les ordres « attaquer » et « déplacer ». Un ordre « attaquer » qui ne rencontre pas de résistance devient un ordre « déplacer » et un ordre « déplacer » qui tombe sur un ennemi devient un ordre « attaquer ».

La différence est plus sur vos intentions et permet à l'arbitre de se préparer à résoudre des combats.

Bref, quand vous restez sur vos terres, utilisez « déplacer » et quand vous allez visiter les territoires de vos voisins utilisez « attaquer ».

Attaquer par tunnel

Paramètre(s) : territoire ciblé, chemin parcouru le cas échéant

L'armée attaque le territoire ciblé, en passant le cas échéant par chemin 1 puis par chemin 2, en utilisant la capacité tunnelier.

Défendre

Paramètre(s) : –

L'armée défend le territoire où elle se trouve. Il s'agit de l'ordre par défaut.

Déplacer

Paramètre(s) : territoire de destination, chemin parcouru le cas échéant

L'armée se déplace jusqu'au territoire de destination, en passant par chemin 1 puis par chemin 2.

Détruire une structure

Paramètre(s) : structure ciblée

Vous détruisez la structure ou le bâtiment ciblé, dans le territoire où vous vous trouvez.

Disperser

Paramètre(s) : unité visée

Vous retournez l'unité à la ville civile ; l'unité est dissoute sans effet négatif.

Intercepter

Paramètre(s) : –

L'armée se prépare à intercepter toutes les armées ennemies passant à portée dans les territoires non occupés par l'ennemi adjacents.

Piller

Paramètre(s) : –

L'armée pille le territoire où elle se trouve. Ce dernier doit avoir une ville.

Vous gagnez 10 or et 1 ressource aléatoire par unité de l'armée, jusqu'à concurrence du niveau de la ville.

Puis, le niveau de la ville diminue de 1. Les brigands dans le territoire augmentent de 1.

Raid

Paramètre(s) : territoire ciblé, chemin parcouru le cas échéant

L'armée effectue un raid sur le territoire ciblé, en passant par chemin 1 puis par chemin 2.

Raid tunnelier

Paramètre(s) : territoire ciblé, chemin parcouru le cas échéant

L'armée effectue un raid sur le territoire ciblé, en passant le cas échéant par chemin 1 puis par chemin 2, en utilisant la capacité tunnelier.

Recruter

Coût : variable

Paramètre(s) : unité, quantité

Vous recrutez un certain nombre d'unités du type précisé dans le territoire où vous vous trouvez. Ce territoire doit être national, contrôlé et possédé.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS

Le tableau suivant résume l'ensemble des opérations militaires.

Tableau 51 : Tableau de synthèse des opérations militaires

Ordre	Param. 1	Param. 2	Param. 3	Effet
attaquer	territoire	(chemin)	(chemin)	l'armée attaque le territoire ciblé, en passant par chemin 1 puis par chemin 2
attaquer par tunnel	territoire	(chemin)	(chemin)	l'armée attaque le territoire ciblé, en passant par chemin 1 puis par chemin 2, en utilisant la capacité tunnelier
défendre	-	-	-	l'armée défend le territoire où elle se trouve (ordre par défaut)
déplacer	territoire	(chemin)	(chemin)	l'armée se déplace jusqu'au territoire cible, en passant par chemin 1 puis par chemin 2
détruire une structure	structure	-	-	détruit la structure ou le bâtiment ciblé
dispenser	unité	-	-	rend l'unité à la ville civile ; l'unité est dispersée sans effet négatif
intercepter	-	-	-	l'armée se prépare à intercepter toutes les armées ennemies passant à portée
piller	-	-	-	l'armée pille le territoire où elle se trouve
raid	territoire	(chemin)	(chemin)	l'armée effectue un raid sur le territoire ciblé, en passant par chemin 1 puis par chemin 2
raid tunnelier	territoire	(chemin)	(chemin)	l'armée effectue un raid sur le territoire ciblé, en passant par chemin 1 puis par chemin 2, en utilisant la capacité tunnelier
recruter	unité	nombre	-	recrute le nombre d'unités du type précisé dans le territoire qui doit être national, contrôlé et possédé

La Magie



SOURCES ET FLUIDE

La terre toute entière est imprégnée d'énergie magique. Cette énergie forme des flux qui parcourent le pays et qui sont associés à certaines formes de magie, que l'on appelle « couleur ».

Chaque territoire du jeu fournit une certaine quantité d'énergie que l'on appelle « source », en quantité variable selon son type, son positionnement et son histoire. La source est associée à une forme de magie donnée (couleur de magie).

Quand un magicien lance un sort, il le fait à partir d'un territoire donné et il puise dans la source de ce territoire pour alimenter son effet. Il réduit alors temporairement la puissance de la source : il consomme, en fait, une certaine quantité du fluide du territoire. Alors que la source est la capacité intrinsèque du territoire, le fluide représente la quantité d'énergie disponible pour nourrir la magie. Le score de fluide d'un territoire ne peut jamais naturellement dépasser le niveau de la source.

Lancer un sort utilise l'énergie magique directement du territoire : il en réduit le fluide d'un montant dépendant de la puissance du sort.

En hiver, toutes les sources se rafraichissent : dans chaque territoire, le fluide est régénéré au niveau de la source.

LES DIFFÉRENTES MAGIES

La magie est répartie en différentes couleurs qui correspondent à des formes de magie spécifiques. Les magiciens se spécialisent dans une forme de magie, rarement dans plusieurs couleurs. Chaque nation connaît une couleur de magie.

Chaque couleur propose 9 sorts différents (du niveau 2 au niveau 10). Seuls les peuples maîtrisant la couleur en question peut en utiliser les sorts.

Protection – La magie de Protection protège vos leaders, vos territoires et vos armées d'effets négatifs. Certains effets vous apportent des bonus de chance dans des circonstances données.

Mort – La couleur de la Mort a bien mauvaise réputation. Manipuler cette énergie destructive par nature est souvent réservée aux âmes les plus sombres. Cette magie permet non seulement de répandre partout la mort, mais également de la commander. Elle permet de lever des morts-vivants et de rentrer en communication avec les défunts.

Vie – La couleur de la Vie permet d'éloigner la nuisibles, de repousser la famine, de combattre la maladie et même de refuser la mort elle-même.

Nature – La magie de la Nature s'oriente vers le contrôle des choses naturelles, qui poussent, marchent ou rampent. Elle permet aussi bien de contrôler la nature pour que la vie soit plus facile que de l'inciter à se révolter contre la civilisation.

Guerre – La couleur de la Guerre se spécialise dans la manipulation des armées, des champs de bataille et des conditions de combat. À part cela, elle ne sert pas à grand-chose.

Eau – La couleur de l'Eau permet à ses pratiquants de manipuler tous les territoires de mer, les rivières, les flottes et la faune marine. Si vous aimez les climats secs, elle vous servira peu.

Climat – La magie du Climat permet de manipuler les conditions météorologiques sur de vastes zones. Vous pouvez faire pleuvoir jusqu'à produire des inondations ou provoquer une sécheresse.

Terre – La couleur de la Terre permet d’exploiter au mieux cet élément. Sa magie rend la vie plus aisée dans les zones montagneuse.

Air – La couleur de l’Air se préoccupe principalement d’interpréter les histoires des vents. Écouter les vents vous permet facilement de savoir tout ce qui se passe à l’autre bout du monde. Ses effets s’étendent également à la manipulation plus directe des vents.

Feu – La couleur du Feu a mauvaise réputation. Ce serait à cause d’elle que l’Ancien Royaume a sombré : les expériences menées par les anciens rois-sorciers ont provoqué leur perte. Il s’agit de la magie commune la plus récente. Ses usages supposés sont plutôt violents et peu subtils.

Rats – Les hommes-rats du Sud pratiqueraient une nouvelle forme de magie basée sur leur propre nature. On ignore tout de cette couleur de magie.

Froid – Cette couleur de magie est strictement théorique. Il devrait être possible d’exploiter les flux de froid pour des usages très spécifiques et innovants. Personne ne s’en est préoccupé, jusqu’à maintenant.

Cendre – Certains magiciens à l’esprit fragile (ou complètement fous) parlent d’une puissance qui se cache dans la Cendre et qui est capable de l’animer. Une telle source d’énergie magique est encore à démontrer.

Grand secret

Vous ne connaissez que les effets de votre magie nationale. Cette dernière est décrite dans le livret national.

LANCER UN SORT

Le magicien dispose de 2 caractéristiques : la puissance et le contrôle.

La puissance est le nombre maximum de points de fluide qu’il peut dépenser par tour. Cela correspond donc au niveau maximum de sort que le magicien peut lancer.

Le contrôle est la portée maximum, en nombre de territoires, des sorts que lance le magicien. Certains sorts ont des effets à distance et ciblent un territoire distant. Ce territoire ne peut être plus éloigné du territoire d’où est lancé le sort que le niveau de contrôle du magicien.

Chaque sort est associé à une couleur de magie, et coûte un certain nombre de points de fluide. Ces points sont dépensés du fluide restant sur le territoire d’où est lancé le sort (également celui où se trouve le magicien).

Si la source est alignée sur le sort (elle est de la bonne couleur), le sort, au final, coûte un point de fluide de moins. Cela n’a pas d’effet sur le niveau maximum du sort que peut lancer le magicien (autrement dit, on réduit le fluide après avoir vérifié que le magicien a la capacité de lancer le sort).

S’il n’y a pas assez de fluide, le sort n’est pas lancé.

LES OPÉRATIONS MAGIQUES

Apprendre une magie

Découverte

Difficulté : variable

Coût : 100 or

Paramètre(s) : couleur de la magie

Le magicien essaie d’apprendre une nouvelle magie. Votre nation doit connaître plusieurs magie (découverte « nouvelle magie »). Le leader ne doit pas déjà la connaître et il est limité à la maîtrise de trois formes de magie.

Vous devez effectuer un test dont la difficulté dépend du niveau de puissance du magicien.

Tableau 52 : Apprendre une nouvelle magie

Puissance du magicien	Difficulté
1 ou 2	15
3 ou 4	10
5 ou 6	7
7 ou 8	10
9 ou 10	15
si déjà une seconde magie connue	+5

Ce test est réalisé en lançant 1d10 modifié selon le tableau suivant.

Tableau 53 : Test d'apprentissage de magie

Condition	Modificateur
par source de la couleur possédée (max. +4)	+1
stabilité	+/-
dépense supplémentaire de 100 or (1 fois)	+1
dépense supplémentaire de 20 ressources identiques ; 1 fois par type de ressource	+1

Assécher une source

Découverte

Paramètre(s) : territoire actuel, territoire ciblé

Vous réduisez définitivement le niveau de la source du territoire cible, qui doit être à portée de contrôle du magicien, de 1 point.

La source gagne perd également 1 point de fluide.

La puissance du magicien doit être au moins égale au niveau de la source cible.

Booster la magie

Découverte

Paramètre(s) : territoire actuel

Vous augmentez définitivement le niveau de la source du territoire de 1 point (maximum 10).

Changer la couleur

Découverte

Paramètre(s) : territoire actuel, couleur

Vous donnez une nouvelle couleur à la source où est présente le magicien. La source doit être pleine (fluide = niveau de source). L'opération vide la source de tout son fluide.

Le territoire ciblé ne doit pas forcément être possédé mais doit être contrôlé. La couleur cible doit être connue du magicien.

Dévier la magie

Paramètre(s) : territoire final, territoire source, nombre de points

Vous videz le fluide de la source du territoire source d'un nombre de points donné pour remplir celle du territoire final (là où se trouve le magicien) de la moitié de ce nombre (arrondi à l'inférieur), sans dépasser le niveau de source.

Les deux sources doivent être contrôlées et doivent être de la même couleur. Le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final. Le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien.

Épuiser une source

Paramètre(s) : territoire actuel, territoire cible

Vous réduisez le fluide du territoire ciblé (qui doit être à portée de contrôle) d'un montant égal à la puissance du magicien.

Lancer un sort

Paramètre(s) : sort et ses paramètres

Le magicien lance le sort nommé avec les paramètres spécifiés, à partir du territoire où il se trouve.

Renforcer une source

Découverte

Paramètre(s) : territoire final, territoire source, nombre de points

Vous videz le fluide de la source du territoire source d'un nombre de points donné pour remplir celle du territoire final de ce même montant.

Cette opération permet d'augmenter le fluide au-delà du niveau de la source (maximum 10).

Les deux sources doivent être contrôlées et doivent être de la même couleur. Le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final (où se trouve le magicien). Le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien.

Siphonner une source

Découverte

Paramètre(s) : territoire final, territoire source, nombre de points

Vous videz le fluide de la source du territoire source d'un nombre de points donné pour remplir celle du territoire final de ce même montant, sans dépasser le niveau de la source.

Seul le territoire final (où se trouve le magicien) doit être contrôlé. Il n'est pas nécessaire que les sources soient de la même couleur. Le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final. Le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien.

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS

Le tableau suivant résume l'ensemble des opérations magiques.

Tableau 54 : Tableau de synthèse des opérations magiques

Ordre	Param. 1	Param. 2	Param. 3	Effet
apprendre une magie	couleur	-	-	le personnage apprend une nouvelle magie (si plusieurs connues)
assécher une source	territoire	territoire cible	-	réduit définitivement la puissance de la source du territoire cible, qui doit être à portée de contrôle, de 1 point la source perd également 1 point de fluide la puissance du magicien doit être au moins égale au niveau de la source cible
booster la magie	territoire	-	-	augmente définitivement le niveau de la source du territoire de 1 point (max 10)
changer la couleur	territoire	couleur	-	donne la nouvelle couleur à la source où est présente le magicien la source doit être remplie (fluide au maximum) l'opération vide la source de tout son fluide
dévier la magie	territoire final	territoire source	points	vide le fluide du territoire source du nombre de points spécifiés pour remplir celle du territoire final de la moitié (max. niveau de source) les deux sources doivent être contrôlées et doivent être de la même couleur le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien
épuiser une source	territoire de base	territoire cible	-	réduit le fluide de la source du territoire ciblé (qui doit être à portée de contrôle) d'un montant égal à la puissance du magicien
lancer un sort	sort	(param 2)	(param 3)	lance le sort nommé avec les paramètres spécifiés
renforcer une source	territoire final	territoire source	points	vide le fluide du territoire source du nombre de points spécifiés pour remplir celle du territoire final de ce même montant permet d'augmenter le fluide au-delà du niveau de la source (max 10) les deux sources doivent être contrôlées et doivent être de la même couleur le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien
siphonner une source	territoire final	territoire source	points	vide le fluide du territoire source du nombre de points spécifiés pour remplir celle du territoire final de ce même montant, sans dépasser le niveau de source seule la source finale (où se trouve le magicien) doit être contrôlée il n'est pas nécessaire que les sources soient de la même couleur le territoire source doit être à portée de contrôle du territoire final le nombre de points ne peut être supérieur à la puissance du magicien

Les Ordres Généraux



Les opérations générales peuvent être accomplies par tous les personnages, quel que soient leurs types.

LES OPÉRATIONS GÉNÉRALES

Congédier un leader

Difficulté : –

Coût : –

Paramètre(s) : leader

Vous renvoyez un leader de la nation. Ce dernier disparaît de vos leaders utilisables et se retrouve dans le pool des leaders sur le marché.

L'opération doit être réalisée par le dirigeant de la nation (qui ne peut se renvoyer lui-même).

Déplacer la capitale

Difficulté : 5

Coût : 50 or

Paramètre(s) : territoire cible

Vous tentez de déplacer la capitale nationale dans le territoire précisé (qui doit être possédé et contrôlé). Le personnage doit se trouver dans le territoire en question qui doit avoir une ville.

Le test est modifié par la stabilité de la nation.

Si l'opération réussit, la nation perd immédiatement 2 points de stabilité et la capitale est déplacée.

Recruter un leader

Difficulté : variable

Coût : variable

Paramètre(s) : type de leader, don/tactique/couleur de magie souhaité

Vous tentez de recruter un leader du type demandé. Vous pouvez également demander spécifiquement un trait particulier (don, tactique, couleur de magie). Le coût et la difficulté dépendent du niveau global de base du type de personnage (qui dépend de votre nation). Le test est également modifié par la stabilité.

Tableau 55 : Recruter un leader

Niveau global	Difficulté	Coût (or)
faible	7	20
moyen	5	40
fort	7	60

Vous n'êtes pas assuré de trouver un leader du type recherché. Et même si c'est le cas, il n'est pas sûr que vous trouviez un leader disposant du bon trait.

Tableau 56 : Trait recherché

Type	Nb dons/tact.	Résultat
magicien	-	le magicien maîtrise la magie demandée
civil	0 don	le leader n'a aucun don
	1 don	le leader a 50% de chance d'avoir le don demandé
	2 dons et +	le leader a le don demandé
militaire	0 tactique	le leader n'a aucune tactique
	1 tactique	le leader a 50% de chance d'avoir la tactique demandée
	2 tactiques et +	le leader a la tactique demandée

Se soigner

Difficulté : –

Coût : 10 or

Paramètre(s) : –

Le personnage est soigné de ses blessures. Il s'agit de la seule action que peut accomplir un leader blessé.

S'entraîner

Difficulté : variable

Coût : variable

Paramètre(s) : type ou caractéristique, niveau à atteindre, bonus

Le leader tente d'augmenter son niveau de 1 cran. La difficulté de l'opération dépend du niveau global à atteindre. En payant un coût supplémentaire (égal au coût de base), il est possible d'obtenir un bonus de +1 au test (il est possible de payer plusieurs fois, jusqu'à un maximum qui dépend du niveau).

Une fois arrivé au niveau « très fort », il est possible d'augmenter les caractéristiques individuellement de +1 jusqu'au niveau maximum.

Tableau 57 : Entraînement

Niveau cible	Difficulté	Coût (or)	Bonus max
très faible	-	-	-
faible	5	30	+3
moyen	7	40	+3
fort	7	60	+3
très fort	10	100	+4
au-delà	10	200	+4

TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS

Le tableau suivant résume l'ensemble des opérations générales.

Tableau 58 : Tableau de synthèse des opérations générales

Ordre	Param. 1	Param. 2	Param. 3	Difficulté	Coût	Effet
congédier un leader	leader	-	-	-	-	renvoie un leader de la nation ; ce dernier se retrouve dans le pool des leaders sur le marché l'opération doit être réalisée par le dirigeant de la nation (qui ne peut se renvoyer lui-même)
déplacer la capitale	territoire	-	-	5	50	tente de déplacer la capitale nationale dans le territoire précisé (possédé et contrôlé) ; le personnage doit se trouver dans le territoire ; le territoire doit avoir une ville ; le test est modifié par la stabilité de la nation ; si l'opération réussit, la nation perd immédiatement 2 points de stabilité
recruter un leader	type de leader	(don / tactique / magie)	-	variable	variable	tente de recruter un leader du type demandé ; il est possible de demander spécifiquement un trait particulier (don ou tactique) ; pour un magicien, il est possible de demander une magie maîtrisée particulière ; le coût et la difficulté dépendent du niveau global de base du type de personnage ; le test est également modifié par la stabilité
se soigner	-	-	-	-	10	le personnage est soigné de ses blessures ; seule action possible pour un leader blessé
s'entraîner	type	niveau à atteindre	bonus	variable	variable	augmente le niveau global du personnage de 1 cran ; la difficulté de l'opération dépend du niveau global à atteindre ; en payant un coût supplémentaire (égal au coût de base), il est possible d'obtenir un bonus de +1 au test (il est possible de payer plusieurs fois) ; une fois arrivé à très fort, il est possible d'augmenter capacité individuellement de +1 jusqu'au niveau maximum

Les Évènements



LES ÉVÈNEMENTS NATIONAUX

Tirage de l'évènement

Tous les hivers (et exceptionnellement durant les autre saisons), un évènement aléatoire est déterminé pour chaque nation.

Il est déterminé par 1d20 modifié par la stabilité de la nation et d'autres facteurs spécifiques (peuple, science, magie ...). Plus le résultat est élevé, plus l'évènement sera favorable.

Certains évènements n'ont d'effet que si la nation est en paix ou en guerre.

Table des évènements nationaux

La table s'étale de -5 à 23. Tout résultat inférieur à -5 est considéré comme étant égal à -5. Tout résultat supérieur à 23 est considéré comme étant égal à 23.

La majorité des résultats sont communs à toutes les nations ; toutefois 4 scores sont spécifiques à chaque peuple (0, 5, 15 et 20). Ces quatre évènements sont décrits dans les livrets nationaux.

Le tableau suivant décrit les différents évènements communs. Il précise les évènements publics (connus de toutes les nations quand ils surviennent) et la durée d'application de chaque évènement.

Tableau 59 : Table générale des événements nationaux

Dé	Évènement	Effet	Public	Durée			
				Imm.	1 tour	Print.	Hiver
-5	guerre civile	une partie du territoire fait sécession et devient une nation mineure neutre ; cela concerne tous les territoires en révolte et chaque autre territoire (hors capitale) a 10% de chance de rejoindre la sécession ; puis tous les territoires isolés ; les unités présentes sur ces territoires rejoignent la nouvelle nation ; les leaders se réfugient dans des territoires fidèles ; la nouvelle nation est en guerre avec son ancien propriétaire	oui	X			
-4	sécession	un territoire frontalier avec une autre nation fait sécession au profit de cette nation ; prioritairement un territoire en révolte, puis un territoire revendiqué par l'autre nation, puis un territoire non national	oui	X			
-3	trahison d'un personnage	un leader aléatoirement choisi (sauf le dirigeant) trahi la nation ; si en guerre, il rejoint un des ennemis de la nation ; sinon, il rejoint le pool des leaders sur le marché	oui	X			
-2	destruction urbaine	un bâtiment aléatoirement choisi dans un territoire contrôlé et possédé aléatoire possédant un bâtiment est détruit (ou dans une ville)	non	X			
-1	révolte locale	un territoire aléatoire se révolte, il devient un territoire rebelle (possédé par sa nation d'origine, mais non contrôlé par elle) ; les unités présentes sur ce territoire forment l'armée locale ; si au moins un leader est présent sur le territoire autre que le dirigeant, un leader aléatoirement choisi mène la rébellion (choisi aléatoirement s'il y en a plusieurs) ; si le territoire n'est pas de nouveau sous contrôle lors de la prochaine phase d'hiver, il devient indépendant (puissance mineure neutre)	oui	X			X
0	spécifique	évènement spécifique à la nation	variable				
1	désertion	si vous êtes en guerre, vous perdez une unité dans un territoire aléatoire contrôlé ; cette unité se transforme en brigands ; 50% de chance de perdre une seconde unité dans le	non	X			

Dé	Événement	Effet	Public	Durée			
				Imm.	1 tour	Print.	Hiver
		même territoire (continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité, tant que vous perdez des unités)					
2	agitation urbaine	votre ville la plus importante s'agite ; elle ne produit pas d'or lors de la prochaine saison	non		X		
3	maladresse diplomatique	une maladresse de vos diplomates insulte gravement une nation voisine (aléatoirement choisie) ; cette dernière a un casus belli avec vous jusqu'au prochain hiver	oui				X
4	agitation des campagnes	la population d'un territoire aléatoire possédé et contrôlé refuse de payer ses taxes ; jusqu'à la prochaine phase d'hiver, le territoire ne produit pas d'or via les taxes ; s'arrête dès le tour où il y a au moins autant d'unités militaires dans le territoire que sa population	non				X
5	spécifique	événement spécifique à la nation		variable			
6	troupeaux malades	vous perdez 1d6 fermes dans un territoire aléatoire possédé et contrôlé	non	X			
7	ressource épuisée	vous perdez 1 exploitation et 1 niveau de ressources dans un territoire aléatoire possédé et contrôlé	non	X			
8	épuisement du flux magique	le fluide d'un territoire aléatoire contrôlé et possédé est vidé (égal à zéro) [s'applique au printemps pour un événement hivernal] ; 10% de chance que le niveau de source baisse de 1	non	X			
9	récoltes dévastées	un territoire aléatoire possédé et contrôlé voit sa production agricole (provisions) réduite à zéro lors de la prochaine saison	non		X		
10	auspices négatifs	perte de 1 point de stabilité ; malus de -3 à vos tests de stabilité jusqu'au prochain hiver	non	X			X
11	brigands	1d6 brigands apparaissent dans un territoire contrôlé et possédé aléatoire	non	X			
12	année paisible	si vous êtes en paix, vous gagnez un point de stabilité	non	X			
13	fête exceptionnelle	si vous êtes en paix, vous perdez 30 or et gagnez 1 point de réputation ; si vous ne pouvez pas payer, vous perdez 1 point de réputation	non	X			
14	leg bienvenu	un riche propriétaire lègue sa fortune à l'État ; vous gagnez immédiatement 1d6 x 25 or	non	X			
15	spécifique	événement spécifique à la nation		variable			
16	auspices favorables	gain de 1 point de stabilité ; bonus de +3 à vos tests de stabilité jusqu'au prochain hiver	non	X			X
17	bonnes récoltes	les fermes d'une province aléatoire possédée et contrôlée augmentent de +1 (max +10) ; si cela fait passer les fermes au-dessus de la capacité agricole, cette dernière augmente de +1	non	X			
18	nouveau filon	le niveau de ressources d'une province aléatoire possédée et contrôlée augmente de +1 (max 10)	non	X			
19	légion de volontaires	gain d'une unité gratuite (d'un type que vous pouvez construire et entretenir) aléatoire	non	X			
20	spécifique	événement spécifique à la nation		variable			
21	découverte fortuite	vous gagnez 10 points de science dans un domaine aléatoirement choisi	non	X			
22	accroissement de la population	vous gagnez 1 point de population (max 10), dans deux provinces aléatoires différentes possédées et contrôlées	non	X			
23	leader providentiel	si vous n'avez pas atteint votre maximum de leaders, un nouveau leader aléatoire apparaît ; ce dernier est de 1 niveau global plus élevé que la normale	non	X			

LES ÉVÈNEMENTS MONDIAUX

L'évènement mondial

En hiver, avant même de tirer les événements nationaux, un événement mondial se produit. Il affecte toutes les nations.

Cet évènement est déterminé en lançant 1d10, sans modificateur, sur la table des évènements mondiaux.

Tableau 60 : Table des événements mondiaux

Dé	Évènement	Effet
1	Manifestation astrale	Un évènement (mondial et national) se produit tous les tours l'année suivante.
2	Tempêtes de cendre	Tous les territoires produisent une provision de moins, pour l'année à venir.
3	Cendres anciennes	6 territoires déterminés au hasard subissent des remontées de Cendre. Ils perdent 1 ferme, 1 exploitation, 1 capacité agricole, 1 population.
4	Pluie, boue et cendres	Tous les mouvements des armées sont limités à 1 territoire pour l'année à venir.
5	Principauté	Un territoire neutre devient une puissance mineure.
6	Dérèglement global	En printemps, été et automne, lancer 1d6 : 1-3, mauvaise saison, tous les territoires produisent une provision de moins ; 4, saison habituelle ; 5-6, bonne saison, tous les territoires produisent une provision de plus. En hiver, les sources ne se rechargent pas (le fluide n'est pas remis à niveau).
7	Mouvement de la paix	Les nations en paix bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'évènements.
8	Astres rouges	Les nations en guerre bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'évènements.
9	Année des fleurs	Les nations ont un bonus égal à leur réputation aux tests d'évènements.
10	Invasion	Activation d'une menace extérieure.

Les menaces extérieures

L'Ancien Royaume avait connu une longue période de paix extérieure. Les terres du Nord, gelées et montagneuses ne sont pas habitées. Les montagnes orientales se sont avérées infranchissables. L'océan occidental se montrait sans fin. Quant aux riches provinces du Sud, elles sont aujourd'hui définitivement perdues, ensevelies sous la Cendre.

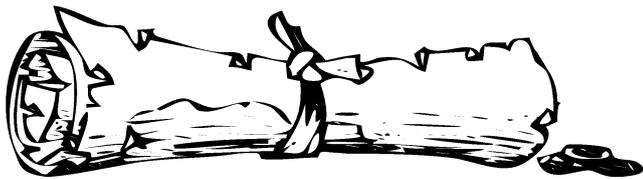
Cependant, les nations en bordure de carte ne doivent pas se croire à l'abri du danger. Il existe

des choses qui lorgnent en dehors du monde connu et un évènement malheureux peut les réveiller.

Il existe quatre menaces extérieures (Nord, Est, Sud et Ouest). Chacune a ses caractéristiques, ses particularités, des modes d'action et des objectifs qui lui sont propres. Certaines ne seront jamais que des nuisances, d'autres pourront provoquer la ruine de toutes les nations si elles ne sont pas contrées.

Quelles sont-elles ? Vous les découvrirez bien assez tôt.

La Résolution des Actions



LE DÉROULEMENT DU TEMPS

Le temps est découpé en années, et chaque année en saisons. Nous commençons au printemps 201 AC (Après la Catastrophe).

Chaque année est découpée en trois saisons d'activité (printemps, été et automne) durant lesquelles vous accomplissez vos actions et une saison de gestion (l'hiver) principalement consacrée à diverses opérations comptables. Vous n'avez donc à remplir que trois fiches d'ordres par an (pour chaque saison d'activité).

SURVOL RAPIDE DU TOUR DE JEU

Une saison constitue un tour de jeu. Ce dernier se décompose en grandes phases :

- **Passage du temps** – La saison avance, on peut également changer d'année ;
- **Phase d'entretien préalable** – En début de saison, toutes les opérations liées à la production et l'entretien sont résolues automatiquement. À la fin de la phase, vous disposez d'une fiche d'ordre prête à être renseignée.
- **Phase d'ordre** – Les joueurs renseignent leurs fiches d'ordres et les communiquent à l'arbitre.
- **Phase d'entretien secondaire** – Les autres opérations d'entretien et de production (celles qui nécessitent un arbitrage des joueurs) sont résolues. Les recherches scientifiques sont également réalisées à ce moment. Enfin, vous déplacez vos leaders et constituez vos armées.
- **Phase d'ordres généraux** – Les opérations générales sont résolues.
- **Phase civile** – Les opérations civiles sont résolues.
- **Phase diplomatique** – Les effets du commerce sont résolus. Les opérations diplomatiques sont ensuite traitées.

- **Phase magique** – Les opérations magiques sont résolues.
- **Phase militaire** – Les opérations militaires sont résolues. Les résultats et les conséquences des combats sont déterminés.
- **Phase d'évènement** – L'évènement mondial et les évènements nationaux sont tirés et traités.
- **Phase finale** – Durant cette phase, les évolutions de la stabilité, de la réputation et de la gloire sont déterminées. On détermine également les paix automatiques. Les nouveaux leaders sont tirés. Les stocks finaux des nations sont déterminés en fonction de leurs capacités maximales.

PARTICULARITÉS DU PREMIER TOUR

La première année de jeu déroge légèrement aux règles normales.

- Il n'y a pas eu d'évènement l'année précédente ; aucun évènement ne perturbe l'année.
- Il n'y a pas de test de trouble sur les territoires durant toute la première année.
- Il n'y a pas de test de mortalité des leaders durant l'hiver.
- Toutes les nations commencent avec une gloire initiale calculée à partir de leur gain annuels tels que définis au printemps et de leurs découvertes. Aucune domination n'est déterminée au début de la partie.

TOUR DE JEU DÉTAILLÉ

Le tableau suivant détaille l'ordre de résolution des actions. Il précise également durant quelles saisons sont résolues les actions.

Cas spécial d'opérations hivernales

Bien que normalement vous ne puissiez réaliser des opérations que durant les saisons de printemps, été et automne, il existe certains cas où vous pouvez ordonner des opérations civiles en l'hiver. Dans ce cas, vous ne rédigez pas une fiche d'ordre spéciale pour l'hiver : à la place, vous donnez vos ordres en automne (et précisez qu'il s'agit d'ordres hivernaux). Ils seront résolus lors de la phase hivernale. Cela vous oblige quelque peu à planifier en aveugle.

Tableau 61 : Tour de jeu détaillé

	Printemps	Été	Automne	Hiver
Passage du temps				
changement de saison	X	X	X	X
changement d'année	X			
Phase d'entretien préliminaire				
danger	X	X	X	
calcul du danger des provinces	X	X	X	
troubles dans les provinces	X	X	X	
provinces en rébellion	X	X	X	
police contre agitateurs et espions	X	X	X	
milice contre brigands	X	X	X	
production	X	X	X	
production de provisions	X	X	X	
production de ressources	X	X	X	
<i>leader - marchand</i>	X	X	X	
<i>leader - fermier</i>	X	X	X	
taxes des provinces	X	X	X	
revenus des villes	X	X	X	
<i>découverte - banque</i>	X	X	X	
<i>découverte - frappe de monnaie</i>	X	X	X	
<i>leader - collecteur de taxes</i>	X	X	X	
<i>leader - richissime</i>	X			
<i>structure - compagnie maritime</i>	X			
revenus des caravanes	X			
consommation et entretien militaire	X	X	X	
entretien des leaders	X	X	X	
entretien des unités non militaires	X	X	X	
entretien des villes	X	X	X	
entretien des unités militaires	X	X	X	
famine et débandade	X	X	X	
en cas d'insuffisance d'entretien, gestion par priorité croissante	X	X	X	
augmentation des brigands par unité & niveau de ville perdu	X	X	X	
armées	X	X	X	
dislocation des armées	X	X	X	
arrivées des unités automatiques	X			
Ordres	X	X	X	
Phase d'entretien secondaire				
production & commerce	X	X	X	
transformation de ressources par les villes	X	X	X	
<i>structure - transformation de ressources par les bâtiments</i>	X	X	X	
<i>structure - pêcherie</i>	X	X	X	
<i>leader - industrialiste</i>	X	X	X	
<i>découverte - philosophie naturelle</i>	X	X	X	
<i>bonus de production alimentaire national</i>	X	X	X	
leaders & armées	X	X	X	
placement des leaders	X	X	X	
détermination des armées	X	X	X	
science	X	X	X	
<i>structure - laboratoire</i>	X	X	X	
<i>structure - tour de mage</i>	X	X	X	
<i>structure - centre d'études</i>	X			
allocation des points de science	X	X	X	
choix des découvertes	X	X	X	
application des effets des découvertes	X	X	X	
Phase d'ordres généraux				
se soigner	X	X	X	
congédier un leader	X	X	X	
déplacer la capitale	X	X	X	
entraînement	X	X	X	

	Printemps	Été	Automne	Hiver
recruter un leader	X	X	X	
Phase civile				
<i>structure - guilde des explorateurs</i>	X	X	X	
espionnage	X	X	X	(X)
assassinat	X	X	X	(X)
culture	X	X	X	(X)
exploitation	X	X	X	(X)
défrichage	X	X	X	(X)
développement	X	X	X	(X)
peuplement	X	X	X	(X)
<i>découverte - réseau routier</i>	X	X	X	(X)
<i>structure - maison des esclaves</i>	X	X	X	
construction	X	X	X	(X)
urbanisation	X	X	X	(X)
<i>découverte - essor urbain</i>	X	X	X	(X)
prospection	X	X	X	(X)
revendication	X	X	X	(X)
recherche	X	X	X	(X)
stabilisation	X	X	X	(X)
embellissement	X	X	X	(X)
embauche	X	X	X	(X)
agitation	X	X	X	(X)
brigandage	X	X	X	(X)
Phase diplomatique				
phase de commerce	X	X	X	
échanges commerciaux	X	X	X	
ordres diplomatiques	X	X	X	
<i>découverte - établir une caravane</i>	X	X	X	
signer un contrat	X	X	X	
signer une alliance	X	X	X	
signer un pacte	X	X	X	
dénoncer un accord	X	X	X	
déclarer la guerre	X	X	X	
activer une alliance	X	X	X	
demande une paix blanche	X	X	X	
demander la paix	X	X	X	
reddition	X	X	X	
rançonner un prisonnier	X	X	X	
accepter une paix blanche	X	X	X	
accepter la paix	X	X	X	
accepter la reddition	X	X	X	
accepter la rançon	X	X	X	
conséquences diplomatiques	X	X	X	
effets sur les territoires	X	X	X	
effets sur la réputation	X	X	X	
effets sur la stabilité	X	X	X	
Phase magique				
épuiser une source	X	X	X	
modifier le fluide de la source	X	X	X	
dévier la magie	X	X	X	
modifier le fluide des deux sources	X	X	X	
renforcer une source	X	X	X	
modifier le fluide des deux sources	X	X	X	
<i>découverte - siphonner une source</i>	X	X	X	
modifier le fluide des deux sources	X	X	X	
lancer un sort	X	X	X	
en cas d'interaction, commencer par les sorts les plus puissants	X	X	X	
modifier le fluide de la source	X	X	X	
<i>découverte - changer la couleur</i>	X	X	X	

	Printemps	Été	Automne	Hiver
<i>découverte - assécher une source</i>	X	X	X	
<i>découverte - booster la magie</i>	X	X	X	
Phase militaire				
recrutement	X	X	X	
recruter	X	X	X	
disperser	X	X	X	
déplacement	X	X	X	
mouvement 1/3	X	X	X	
infiltration / interception	X	X	X	
mouvement 2/3 et 1/2	X	X	X	
infiltration/interception	X	X	X	
mouvement 3/3 et 2/2 et 1/1	X	X	X	
infiltration/interception	X	X	X	
autres ordres militaires	X	X	X	
pillier les cités	X	X	X	
détruire une structure	X	X	X	
raids	X	X	X	
embuscade ?	X	X	X	
détermination des forces des armées et des bonus au test	X	X	X	
résolution du combat	X	X	X	
détermination des pertes	X	X	X	
survie des leaders	X	X	X	
détermination des gains si raid victorieux	X	X	X	
retrait de l'attaquant	X	X	X	
combats	X	X	X	
détermination de l'attaquant et du défenseur	X	X	X	
embuscade ?	X	X	X	
détermination des forces des armées et des bonus au test	X	X	X	
résolution du combat	X	X	X	
détermination des pertes	X	X	X	
survie des leaders	X	X	X	
retraite	X	X	X	
contrôle	X	X	X	
modification des compteurs de guerre	X	X	X	
vérification contrôle des territoires	X	X	X	
gain du pillage des villes capturées				
effets sur les troupes, milices et polices présentes	X	X	X	
Phase d'évènement				
évènement mondial	(X)	(X)	(X)	X
évènement national	(X)	(X)	(X)	X
Phase finale				
réputation	X	X	X	X
évolutions annuelles				X
année de paix				X
raid dans l'année				X
ville au niveau 10				X
<i>leader - diplomate</i>				X
effet des diplomates				X
évolutions saisonnières	X	X	X	
<i>découverte - art de la diplomatie</i>	X	X	X	
stabilité	X	X	X	X
<i>gain de stabilité, national</i>				X
révolution	X	X	X	X
gloire	X	X	X	X
gains de gloire de la saison	X	X	X	X
gains de gloire annuels				X
gains de possession				X
gains de domination				X
<i>leader - mécène</i>				X

	Printemps	Été	Automne	Hiver
<i>gain de gloire, national</i>				X
mise à jour du tableau de gloire	X	X	X	X
diplomatie				X
<i>découverte - prosélytisme</i>				X
paix automatiques				X
magie	X	X	X	X
fin des effets magiques (saison en cours ou saison précédente)	X	X	X	
renflouement des sources				X
leaders	X	X	X	X
<i>leader - curieux</i>	X	X	X	
embauche de leader sur le marché	X	X	X	
mort des leaders				X
augmentation de l'âge des leaders				X
nouveaux leaders aléatoires				X
détermination des chances de nouveau leader				X
tirage si nouveau leader				X
détermination du type et des caractéristiques du nouveau leader, le cas échéant				X
détermination des leaders sur le marché	X	X	X	X
détermination des nouveaux leaders disponibles par transfert	X	X	X	X
détermination des nouveaux leaders aléatoires disponibles				X
détermination du coût des nouveaux leaders	X	X	X	X
réduction du coût des anciens	X	X	X	
retrait des très anciens	X	X	X	
science	X	X	X	
détermination des points de science (gains automatiques)	X	X	X	
effet des sages	X	X	X	
<i>structure - académie</i>	X	X	X	
<i>leader - chercheur (domaine)</i>	X	X	X	
<i>leader - stratège</i>	X	X	X	
<i>découverte - imprimerie</i>	X	X	X	
<i>bonus en science, national</i>	X	X	X	(X)
armée				X
disparition automatique d'unités				X
stock	X	X	X	
limitation des provisions	X	X	X	
limitation des ressources	X	X	X	
population				X
<i>découverte - agronomie</i>				X
<i>augmentation aléatoire de la population, national</i>				X
augmentation du recrutement				X
mise à jour de la carte générale	X	X	X	(X)

Terre de Cendre

Annexes

Annexe I – Table des Matières Détaillée

SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION.....	4
PRÉSENTATION	4
LES NATIONS.....	4
<i>Akla.....</i>	5
<i>Cité des Lumières.....</i>	5
<i>Clans du Désert.....</i>	5
<i>Coalition des Cités Lacustres.....</i>	5
<i>Empire des Gobelins.....</i>	5
<i>Fédération du Fer.....</i>	5
<i>Lune Noire.....</i>	5
<i>Merisse.....</i>	5
<i>Principauté du Nord.....</i>	6
<i>Protectorat du Feu.....</i>	6
<i>Royaume de Roc.....</i>	6
<i>Royaume de Sel.....</i>	6
<i>Royaume du Chêne.....</i>	6
<i>Royaumes Étoilés.....</i>	6
<i>Seigneurs des Chevaux.....</i>	6
<i>Terres de la Mère.....</i>	6
<i>Terres Grises.....</i>	7
<i>Tribus des Cols.....</i>	7
<i>Val Tranquille.....</i>	7
<i>Voltdarg.....</i>	7
LES PRINCIPAUX CONCEPTS.....	7
<i>Les territoires.....</i>	7
<i>Les ressources.....</i>	7
<i>Les villes.....</i>	7
<i>Les structures.....</i>	7
<i>Les armées.....</i>	7
<i>Les leaders.....</i>	8
<i>La magie.....</i>	8
<i>La science.....</i>	8
<i>Les évènements.....</i>	8
<i>La Gloire.....</i>	8
<i>La Stabilité.....</i>	8
<i>La Réputation.....</i>	8
<i>Les opérations.....</i>	8
FICHE D'ORDRES.....	8
LES TOURS DE JEU.....	8
LE PAYS.....	10
LES TERRITOIRES.....	10
LES TERRAINS.....	10
<i>Effet du terrain.....</i>	10
<i>Terrains particuliers.....</i>	11
<i>Liste des terrains.....</i>	11
LA PRODUCTION.....	12
LA POPULATION.....	13
LA MAGIE.....	13
LE DANGER.....	14
<i>Détermination du danger.....</i>	14
<i>Révolte et indépendance.....</i>	14
AGITATEURS ET BRIGANDS.....	14
LA CARTE MONDIALE.....	14

LES VILLES	15
PRÉSENTATION	15
<i>Industrie</i>	15
<i>Limite de taille de ville</i>	15
<i>Famine</i>	15
REVENUS ET COÛTS	16
LES STRUCTURES	16
<i>Limite de construction</i>	16
<i>Actions de structure</i>	17
<i>Les structures communes</i>	17
LES LEADERS	20
L'UTILITÉ DES LEADERS	20
LES CARACTÉRISTIQUES DES LEADERS	20
<i>Caractéristiques des leaders civils</i>	20
<i>Caractéristiques des leaders militaires</i>	20
<i>Caractéristiques des magiciens</i>	20
<i>L'âge et le vieillissement</i>	20
L'ENTRETIEN DES LEADERS	21
NOMBRE DE LEADERS.....	21
LES NOUVEAUX LEADERS	21
<i>Recruter un leader</i>	21
<i>Leader aléatoire</i>	21
TABLEAU DES LEADERS	22
LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES LEADERS	22
<i>Leaders civils</i>	22
<i>Leaders militaires</i>	23
<i>Caractéristiques spéciales</i>	24
AMÉLIORATION DES LEADERS.....	24
LE MARCHÉ DES LEADERS	24
LES UNITÉS CIVILES	25
RECRUTEMENT ET UTILISATION	25
LES DIFFÉRENTES UNITÉS CIVILES.....	25
LA SCIENCE	26
LES DOMAINE DE RECHERCHE	26
LES DÉCOUVERTES.....	26
<i>Recherche</i>	26
<i>Coût de la recherche</i>	26
<i>Les découvertes par domaine</i>	27
LA STABILITÉ	29
L'USAGE DE LA STABILITÉ.....	29
GAINS ET PERTES DE STABILITÉ.....	29
TEST DE STABILITÉ	29
RÉVOLUTION	30
LA RÉPUTATION	31
L'UTILITÉ DE LA RÉPUTATION	31
ÉVOLUTION DE LA RÉPUTATION.....	31
GAINS ET PERTES DE RÉPUTATION	31
LA GLOIRE	32
VOTRE OBJECTIF	32
GAINS ET PERTES DE GLOIRE.....	32
VICTOIRE AUTOMATIQUE	33
L'ÉCONOMIE	34

LES REVENUS DE BASE.....	34
<i>Revenus de base</i>	34
<i>Revenu des routes</i>	34
LE COMMERCE	34
<i>Les échanges entre les nations</i>	34
<i>Les caravanes</i>	34
L'INDUSTRIE	35
LES OPÉRATIONS CIVILES	36
TEST D'OPÉRATION.....	36
<i>Difficulté de l'opération</i>	36
<i>Test d'opération</i>	36
DESCRIPTION DES OPÉRATIONS CIVILES.....	36
<i>Agitation</i>	36
<i>Assassinat</i>	37
<i>Brigandage</i>	37
<i>Construction</i>	37
<i>Culture</i>	37
<i>Défrichage</i>	37
<i>Développement</i>	38
<i>Embauche</i>	38
<i>Embellissement</i>	38
<i>Espionnage</i>	38
<i>Essor urbain</i>	38
<i>Exploitation</i>	38
<i>Peuplement</i>	39
<i>Prospection</i>	39
<i>Recherche</i>	39
<i>Réseau routier</i>	39
<i>Revendication</i>	39
<i>Stabilisation</i>	39
<i>Urbanisation</i>	39
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS	40
LA DIPLOMATIE	41
LE NIVEAU DE RELATION.....	41
<i>Les différents niveaux de relation</i>	41
<i>Règles anciennes</i>	41
<i>La notion de Casus-Belli</i>	42
DIPLOMATIE ENTRE LES NATIONS JOUÉES	42
LES NATIONS MINEURES.....	42
LE COMMERCE.....	42
LES OPÉRATIONS DIPLOMATIQUES.....	43
<i>Accepter la paix</i>	43
<i>Accepter la rançon</i>	43
<i>Accepter la reddition</i>	43
<i>Accepter une paix blanche</i>	43
<i>Activer une alliance</i>	43
<i>Annexer une nation</i>	43
<i>Briser une alliance</i>	43
<i>Déclarer la guerre</i>	43
<i>Demander la paix</i>	44
<i>Demander une paix blanche</i>	44
<i>Dénoncer les accords</i>	44
<i>Établir une caravane</i>	44
<i>Rançonner un prisonnier</i>	44
<i>Reddition</i>	44
<i>Signer un contrat</i>	44
<i>Signer un pacte</i>	44

<i>Signer une alliance</i>	45
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS	45
CHRONOLOGIE DES OPÉRATIONS	46
LA GUERRE	48
LES ARMÉES	48
LE COÛT ET L'ENTRETIEN DES ARMÉES.....	48
<i>Recruter une unité</i>	48
<i>Recrutement automatique</i>	48
<i>L'entretien des unités</i>	49
<i>Les caractéristiques des unités</i>	49
TRAITS, POINTS FORTS ET FAIBLES	49
<i>Les Traits</i>	49
<i>Les Points forts</i>	51
<i>Les Points faibles</i>	51
<i>Points forts / faibles multiples</i>	51
<i>Listes des points forts et faibles</i>	51
<i>Combat en mer et débarquement</i>	51
LA RÉOLUTION DES CONFLITS	52
<i>Les mouvements</i>	52
<i>Les batailles</i>	52
<i>Les capacités spéciales</i>	52
<i>Étapes de la bataille</i>	54
EFFET DES COMBATS.....	55
<i>Raids</i>	55
<i>Prise de contrôle d'un territoire</i>	55
<i>Gain de gloire et compteur de guerre</i>	56
TEST DE PERTE.....	56
CONQUÊTE D'UN TERRITOIRE NEUTRE	56
<i>La défense passive du territoire</i>	56
<i>Conditions de prise de possession</i>	56
LES DÉPLACEMENTS MULTIPLES	56
<i>Qui attaque ?</i>	56
<i>Cas particuliers</i>	58
<i>Plus de deux participants</i>	59
<i>Au-delà de trois participants</i>	61
LES AUTRES OPÉRATIONS MILITAIRES.....	62
LA RÉOLUTION DES GUERRES	62
<i>Le Compteur de guerre</i>	62
<i>Les demandes de paix</i>	63
<i>Les paix automatiques</i>	63
LES OPÉRATIONS MILITAIRES	64
<i>Attaquer</i>	64
<i>Attaquer par tunnel</i>	64
<i>Défendre</i>	64
<i>Déplacer</i>	64
<i>Détruire une structure</i>	64
<i>Disperser</i>	64
<i>Intercepter</i>	64
<i>Piller</i>	64
<i>Raid</i>	64
<i>Raid tunnelier</i>	64
<i>Recruter</i>	64
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS	65
LA MAGIE	66
SOURCES ET FLUIDE	66
LES DIFFÉRENTES MAGIES.....	66
LANCER UN SORT	67

LES OPÉRATIONS MAGIQUES	67
<i>Apprendre une magie</i>	67
<i>Assécher une source</i>	68
<i>Booster la magie</i>	68
<i>Changer la couleur</i>	68
<i>Dévier la magie</i>	68
<i>Épuiser une source</i>	68
<i>Lancer un sort</i>	68
<i>Renforcer une source</i>	68
<i>Siphonner une source</i>	68
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS	68
LES ORDRES GÉNÉRAUX	70
LES OPÉRATIONS GÉNÉRALES.....	70
<i>Congédier un leader</i>	70
<i>Déplacer la capitale</i>	70
<i>Recruter un leader</i>	70
<i>Se soigner</i>	70
<i>S'entraîner</i>	70
TABLEAU DE SYNTHÈSE DES OPÉRATIONS	71
LES ÉVÈNEMENTS.....	72
LES ÉVÈNEMENTS NATIONAUX	72
<i>Tirage de l'évènement</i>	72
<i>Table des évènements nationaux</i>	72
LES ÉVÈNEMENTS MONDIAUX	74
<i>L'évènement mondial</i>	74
<i>Les menaces extérieures</i>	74
LA RÉOLUTION DES ACTIONS	75
LE DÉROULEMENT DU TEMPS	75
SURVOL RAPIDE DU TOUR DE JEU	75
PARTICULARITÉS DU PREMIER TOUR.....	75
TOUR DE JEU DÉTAILLÉ.....	75
ANNEXES	80
ANNEXE 1 – TABLE DES MATIÈRES DÉTAILLÉE	81
ANNEXE 2 – LISTE DES TABLEAUX	86
ANNEXE 3 – INDEX	88
ANNEXE 4 – TERRITOIRES	91
ANNEXE 5 – NATIONS MAJEURES.....	95
ANNEXE 6 – LÉGENDE DE LA CARTE MONDIALE.....	96

Annexe 2 – Liste des Tableaux

Tableau 1 : Effet de la possession et du contrôle sur les territoires	10
Tableau 2 : Valeur des ressources	13
Tableau 3 : Calcul du danger.....	14
Tableau 4 : Niveaux de priorité des villes	16
Tableau 5 : Villes.....	16
Tableau 6 : Structures et bâtiments	18
Tableau 7 : Nombre de leaders.....	21
Tableau 8 : Leader trouvé par une recherche active	21
Tableau 9 : Type des leaders aléatoires.....	21
Tableau 10 : Couleur de magie des leaders aléatoires.....	22
Tableau 11 : Capacités des leaders selon le niveau global.....	22
Tableau 12 : Tableau des talents.....	22
Tableau 13 : Tableau des Dons.....	23
Tableau 14 : Tableau des tactiques militaires	23
Tableau 15 : Caractéristiques spéciales des leaders.....	24
Tableau 16 : Unités civiles	25
Tableau 17 : Découvertes par domaine.....	26
Tableau 18 : Coût des sciences	27
Tableau 19 : Découvertes maritimes.....	27
Tableau 20 : Découvertes militaires	27
Tableau 21 : Découvertes sociales.....	27
Tableau 22 : Découvertes en physique	27
Tableau 23 : Découvertes magiques.....	27
Tableau 24 : Découvertes philosophiques	28
Tableau 25 : Découvertes en agriculture.....	28
Tableau 26 : Découvertes en économie.....	28
Tableau 27 : Gains et pertes de stabilité	29
Tableau 28 : Déclarer la guerre - effet sur la stabilité	29
Tableau 29 : Résultat du test de stabilité	29
Tableau 30 : Gains et pertes immédiat de réputation.....	31
Tableau 31 : Évolution du compteur de réputation.....	31
Tableau 32 : Gains de gloire ponctuels.....	32
Tableau 33 : Gains de gloire annuels.....	32
Tableau 34 : Gains de gloire par domination	32
Tableau 35 : Difficulté des opération selon le terrain.....	36
Tableau 36 : Tableau de synthèse des opérations civiles	40
Tableau 37 : Effets de la diplomatie	42
Tableau 38 : Casus Belli	42
Tableau 39 : Tableau de synthèse des opérations diplomatiques	45
Tableau 40 : Liste des traits.....	50
Tableau 41 : Liste des points forts / faibles	51
Tableau 42 : Attaque par tunnel	53
Tableau 43 : Rapport de force	54
Tableau 44 : Bonus défensifs.....	54
Tableau 45 : Bonus tactiques	54
Tableau 46 : Pertes au combat.....	55
Tableau 47 : Destin des leaders au combat.....	55
Tableau 48 : Test de perte	56
Tableau 49 : Compteur de guerre.....	62
Tableau 50 : Utilisation du compteur de guerre.....	63
Tableau 51 : Tableau de synthèse des opérations militaires.....	65
Tableau 52 : Apprendre une nouvelle magie.....	67
Tableau 53 : Test d'apprentissage de magie.....	67
Tableau 54 : Tableau de synthèse des opérations magiques	69
Tableau 55 : Recruter un leader	70

Tableau 56 : Trait recherché.....70
Tableau 57 : Entraînement.....71
Tableau 58 : Tableau de synthèse des opérations générales71
Tableau 59 : Table générale des événements nationaux72
Tableau 60 : Table des événements mondiaux.....74
Tableau 61 : Tour de jeu détaillé76

Annexe B – Index

A		E	
Agitateurs	14, 25	Economie	34
Akla	5	Empire des Gobelins	5
Armées.....	7, 48	Espions	25
Points faibles	51	Evènements	8, 72
Points forts	51	Evènements Mondiaux	74
Traits.....	49	Evènements Nationaux.....	72
Artistes.....	25	Exploitations	13
Assassins	25		
B		F	
Bâtiments.....	<i>Voir Structures</i>	Famine	15, 49
Brigands	14, 25	Fédération du Fer.....	5
		Fermes	13
C		Fluide	13
Capacité agricole	13		
Cité des Lumières.....	5	G	
Clans du Désert.....	5	Gloire	8
Coalition des Cités Lacustres	5	Victoire Automatique	33
Combat		Guerre	48
Bonus défensifs	54		
Bonus tactiques	54	I	
Débarquement	51, 54	Indépendance	14
Embuscade	54		
Infiltration.....	52	L	
Interception.....	52, 53	Leaders.....	8, 20
Mouvement.....	52	Âge.....	20
Pertes	55	Amélioration des leaders.....	24
Raid.....	53, 55	Commandement	20
Rapport de force	54	Compétence	20
Retraite.....	55	Contrôle.....	20
Rivière.....	52	Dons.....	20, 23
Survie des leaders.....	55	Entretien des leaders.....	21
Test de combat.....	55	Leader aléatoire	21
Tunnels	53	Leaders civils.....	20, 22
Compteur de guerre	62	Leaders magiques	<i>Voir Leaders/Magiciens</i>
Conquête d'un territoire neutre	56	Leaders militaires.....	20, 23
		Magiciens.....	20
D		Marché des leaders	24
Danger	14	Nombre de leaders	21
Découvertes.....	<i>Voir Science</i>	Puissance	20
Diplomates.....	25	Recruter un leader	21
Diplomatie	41	Stratégie	20
Accord commercial.....	41	Tactiques	20, 23
Alliance	41	Talents	20, 22
Casus-Belli	42	Viellissement.....	20
Demande de paix.....	63	Lune Noire.....	5
Guerre	41		
Niveau de relation	41	M	
Pacte de non-agression	41	Magie	8, 13, 66
Paix	41	Couleur	13, 66
Paix automatique	63	Fluide	66
Paix blanche	63	Lancer un sort	67
Paix inconditionnelle	63	Source	66
Paix négociée.....	63	Merisse	5
Domaine de Recherche.....	<i>Voir Science</i>		

Milice	25
N	
Nations	4
Niveau de ressource	13
O	
Opérations	8
Opérations Civiles	36
Agitation	36
Assassinat	37
Brigandage	37
Construction	37
Culture	37
Défrichage	37
Développement	38
Embauche	38
Embellissement	38
Espionnage	38
Essor urbain	38
Exploitation	38
Peuplement	39
Prospection	39
Recherche	39
Réseau routier	39
Revendication	39
Stabilisation	39
Urbanisation	39
Opérations Diplomatiques	43
Accepter la paix	43
Accepter la rançon	43
Accepter la reddition	43
Accepter une paix blanche	43
Activer une alliance	43
Annexer une nation	43
Briser une alliance	43
Déclarer la guerre	43
Demander la paix	44
Demander une paix blanche	44
Dénoncer les accords	44
Etablir une caravane	44
Rançonner un prisonnier	44
Reddition	44
Signer un contrat	44
Signer un pacte	44
Signer une alliance	45
Opérations Générales	70
Congédier un leader	70
Déplacer la capitale	70
Recruter un leader	70
S'entraîner	70
Se soigner	70
Opérations Magiques	67
Apprendre une magie	67
Assécher une source	68
Booster la magie	68
Changer la couleur	68
Dévier la magie	68
Epuiser une source	68
Lancer un sort	68
Renforcer une source	68
Siphonner une source	68
Opérations Militaires	64
Attaquer	64

Attaquer par tunnel	64
Déplacer	64
Détruire une structure	64
Disperser	64
Intercepter	64
Piller	64
Raid	64
Raid tunnelier	64
Recruter	64

P

Police	25
Population	13
Principauté du Nord	6
Production	12
Prospecteurs	25
Protectorat du Feu	6

R

Recrutement	48
Recrutement automatique	48
Réputation	8, 31
Ressources	7, 13
Agricole	13
Bois	13
Mer	13
Métal	13
Pierre	13
Précieux	13
Vendre des ressources	13
Revenus	34
Caravanes	34
Commerce	34
Industrie	35
Routes	14, 27, 34
Révolte	14
Révolution	30, 63
Royaume de Roc	6
Royaume de Sel	6
Royaume du Chêne	6
Royaumes Etoilés	6

S

Sages	25
Science	8, 26
Agriculture	28
Economie	28
Magie	27
Maritime	27
Militaire	27
Philosophie	28
Physique	27
Social	27
Seigneurs des Chevaux	6
Source	13
Stabilité	8, 29
Test de Stabilité	29
Structure	
Actions de structure	17
Structures	7, 16

T

Terrains.....	10
Terres de la Mère.....	6
Terres Grises.....	7
Territoires.....	7, 10
Test de perte.....	56
Tour de jeu.....	75
Première année.....	75
Tour de jeu détaillé.....	75
Tribus des Cols.....	7
Type de ressource.....	13

U

Unités civiles.....	25
---------------------	----

V

Val Tranquille.....	7
Villes.....	7, 15
Voltgard.....	7

Annexe A - Territoires

Code	Nom	Possédé	Terrain principal	Terrain secondaire	Côtier	Gelé	Archipel	Nom de la ville
AKL	Akla	Akla	plaine		X			Akla
ANA	Analak	-	plaine		X			
ATV	Akr'Tek'Vi	Terres Grises	terre morte					Akr'Tek'Vi
AVE	Avénie	Fédération du Fer	jungle					
AVL	Affluent du Vlang	Terres de la Mère	marais					
BCH	Bois des Chasseurs	-	forêt					
BES	Bois de l'Est	-	forêt					
BFR	Baie Froide	-	mer			X		
BHI	Baie de l'Higer	-	mer					
BLA	Bois des Lacs	-	forêt		X			
BLE	Bleuettes	-	montagnes			X		
BMU	Bois des Murmures	-	forêt		X			
BPL	Bois Pluvieux	Akla	forêt		X			
BPR	Bois Protégé	Royaumes Etoilés	forêt		X			Ostelivia
BSA	Bayous Sacrés	Terres de la Mère	marais					Akapatok
BSB	Bois Sableux	Voldarg	forêt		X			
BSE	Baie du Sel	-	mer					
BSO	Bosquet des Songes	Royaume du Chêne	forêt					
BTR	Bois des Tendres	Coalition des cités lacustres	forêt		X			
BVD	Bois Verdoyant	-	forêt					
BVE	Baie Verte	-	mer					
CAR	Collines d'Argent	-	collines	forêt	X			
CDE	Côtes du Désespoir	-	terre morte		X			
CDO	Côte Dorée	-	désert		X			
CDR	Collines de Drano	-	collines		X			
CFE	Cité du Feu	Protectorat du Feu	collines					Cité du Feu
CHU	Côte Humide	-	marais		X			
CLA	Cols de Lang	Tribus des Cols	montagnes	forêt				
COU	Collines aux Ours	Lune Noire	collines	forêt	X			Port Abrupt
CPU	Côte Puante	-	mer					
CVA	Chaud Val	Val Tranquille	collines		X			Longville
DDO	Détroit de Dong	Royaume de Sel	mer					
DES	Désert des Esprits	-	désert					
DGR	Désert Gris	-	terre morte					
DME	Douce Mer	-	mer					
DTT	Dra'Tok'Tik	Terres Grises	terre morte					
DVA	Dunes des Vaillants	Clans du Désert	désert					
DVL	Delta du Vlang	Terres de la Mère	marais		X			Tsilitrosk
EHL	Erg des Hommes-Libres	Clans du Désert	désert					Saranah
EHS	Erg de l'Homme Sage	Clans du Désert	désert					
FAR	Forêt des Araignées	-	jungle					

Code	Nom	Possédé	Terrain principal	Terrain secondaire	Côtier	Gelé	Archipel	Nom de la ville
FBO	Forêt du Bout	Royaume du Chêne	forêt					
FBR	Forêt Brûlée	-	collines	forêt	X			
FCA	Forêt des Cadavres	Principauté du Nord	forêt		X	X		
FCE	Forêt des Choses Etranges	-	jungle					
FFR	Forêt Froide	-	forêt			X		
FGI	Forêt de Givre	-	forêt			X		
FGR	Forêt des Grosses	Empire des Gobelins	jungle					
FIM	Forêt Impénétrable	-	jungle					
FIN	Forêt Interdite	-	forêt					
FLI	Forêt des Lièvres	Merisse	forêt		X			
FMN	Forêt Montante	-	forêt					
FMO	Forêt des Moustiques	Empire des Gobelins	jungle					
FOB	Forêt Obscure	-	forêt					
FSE	Forêt des Serpents	Empire des Gobelins	jungle					
FSO	Forêt des Souvenirs	Royaume du Chêne	forêt		X			Sessenia
GET	Golfe de l'Eté	-	mer					
GOB	Gobville	Empire des Gobelins	jungle					Gobville
GPA	Grande Plaine	Seigneurs des Chevaux	plaine					Vanimbourg
GRI	Grande Île	Royaume de Sel	forêt		X			
HBO	Hauts Bois	Royaume du Chêne	collines	forêt				
HNA	Hauts de Narten	-	collines		X			
HOR	Hornstad	Voltdarg	collines					Hornstad
HPL	Hautes Plaines	Seigneurs des Chevaux	collines					
HRO	Hauts des Roses	-	collines					
HRU	Hauts des Ruisseaux	Tribus des Cols	collines	forêt				
HVA	Hauts des Vautours	Tribus des Cols	collines	forêt				Fort-Vautour
IDN	Îles du Nord	-	mer	collines		X	X	
IGL	Îles de Glace	-	mer	marais	X	X	X	
ILO	Îles Longues	-	mer	forêt			X	
IPH	Île aux Phoques	-	collines		X			
IRI	Iris	Coalition des cités lacustres	mer	plaine			X	Iris
ISN	Île du Sel Nord	Royaume de Sel	collines	forêt	X			
ISS	Île du Sel Sud	Royaume de Sel	plaine		X			Haldheim
IST	Istar	Merisse	collines					Istar
KAD	Karn Adin	-	montagnes					
KAT	Karn Athur	Royaume de Roc	montagnes					Karn Athur
KKA	Karn Kastruk	Royaume de Roc	montagnes					Karn Kastruk
KTO	Karn Toren	Royaume de Roc	montagnes					Karn Toren
KVE	Karn Ven	-	montagnes	forêt				

Code	Nom	Possédé	Terrain principal	Terrain secondaire	Côtier	Gelé	Archipel	Nom de la ville
LDE	Landes Désolée	-	terre morte					
LEL	Lande des Elans	-	plaine		X			
LIM	Limis	Cité des Lumières	plaine		X			Limis
LIN	Lac Inférieur	-	mer					
LLA	Longue Lande	-	plaine		X			
LNO	Lac Noir	-	mer					
LOC	Large Occidental	-	mer					
LSD	Lande du Sud	-	plaine					
LSP	Lande des Spectres	-	plaine					
LSU	Lac Supérieur	-	mer					
LVO	Lande Voilée	-	plaine		X			
MAR	Marivie	Coalition des cités lacustres	plaine		X			Marive
MBA	Mer des Baleines	-	mer					
MBC	Montagnes Bleues Centrales	-	montagnes			X		
MBL	Montagnes Blanches	-	montagnes		X	X		
MBO	Montagnes Bleues Occidentales	-	montagnes			X		
MBR	Montagnes Bleues Orientales	-	montagnes			X		
MBT	Montagnes du Bout	-	montagnes					
MCD	Monts Cendrés	-	montagnes			X		
MCE	Mer des Cendres	-	mer					
MEN	Monts Enneigés	-	montagnes			X		
MER	Merisse	Merisse	plaine		X			Merisse
MFO	Monts Fortifiés	-	montagnes	forêt		X		
MGR	Mer Grise	-	mer					
MIC	Mer Intérieure Centrale	-	mer					
MIO	Mer Intérieure Occidentale	-	mer					
MIR	Mer Intérieure Orientale	-	mer					
MJV	Mok'Ji'Vik	-	terre morte					
MLZ	Marais des Lézards	-	marais		X			
MMO	Montagne des Morts	Principauté du Nord	montagnes			X		
MOR	Monts d'Or	Lune Noire	montagnes	forêt	X	X		
MTE	Mer des Tempêtes	-	mer					
NUR	Nurnie	-	collines	forêt				
OUE	Ouestie	Coalition des cités lacustres	plaine		X			
PCE	Passé des Cendres	-	montagnes	forêt				
PCO	Port Couchant	Cité des Lumières	plaine		X			Port Couchant
PCR	Pentes du Crachant	Protectorat du Feu	collines					
PGR	Plaine Grise	Principauté du Nord	plaine		X			Mornebourg
PIN	Pic Interdit	-	montagnes			X		
PLU	Plaine de la Lune	Lune Noire	plaine		X			Portes Noires

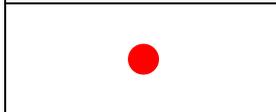
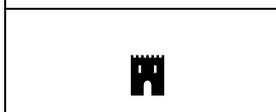
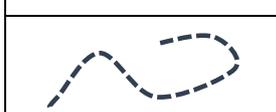
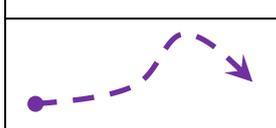
Code	Nom	Possédé	Terrain principal	Terrain secondaire	Côtier	Gelé	Archipel	Nom de la ville
PME	Prairies Méridionales	-	plaine					
PNO	Plaines Noires	Protectorat du Feu	collines					
POR	Plaine Orientale	-	plaine					
PPE	Plaine Perdue	-	plaine		X			
PRO	Pic Rouge	-	montagnes	forêt		X		
PSE	Plaine Sèche	Clans du Désert	désert					
PVA	Plat Val	Val Tranquille	plaine		X			Amiville
PVL	Plat du Vlang	Seigneurs des Chevaux	plaine					
RFE	Rivières de Feu	Protectorat du Feu	collines					
RLA	Région des Lacs	Lune Noire	marais		X			
SPO	Spongieux	-	marais		X			
STE	Stenovia	-	collines					
STI	Stirie	Fédération du Fer	forêt					
TAN	Terres des Anciens	Terres de la Mère	marais					
TDO	Terres Désolées	-	désert					
TEA	Trous d'Eau	-	marais					
TET	Terre des Etoiles	Royaumes Etoilés	plaine					Alanadaya
TIN	Terres Interdites	-	terre morte					
TPE	Terres Perdues	-	terre morte					
TPO	Terres Pourrissantes	-	marais		X			
VAA	Val Ancien	Val Tranquille	collines		X			Gaibuisson
VAL	Valem	Akla	plaine		X			Valem
VFO	Vieille Forêt	-	forêt					
VIL	Viltéver	Fédération du Fer	collines					Viltéver
VOL	Voltdarg	Voltdarg	collines		X			Voltdarg
VTR	Vik'Ti'Riki	Terres Grises	terre morte					Vik'Ti'Riki
WAN	Wandanie	Fédération du Fer	plaine					Wanders

Annexe 5 - Nations Majeures

Possédé	Contrôlé	Nation	Race	Capitale	Notes
		Akla	Humains	Akla	La plus militariste des Cités Libres
		Cité des Lumières	Humains	Limis	Puissante nation urbaine et riche, ancien gouverneur de l'Ouest
		Clans du Désert	Humains	Saranah	Clans nomades belliqueux vivant dans le désert
		Coalition des cités lacustres	Humains	Iris	Rassemblement de petites villes vivant de l'exploitation de la Mer Intérieure
		Empire des Gobelins	Gobelins	Gobville	Nation gobeline prompte à l'anarchie essayant de survivre aux dangers de la jungle
		Fédération de Fer	Hobgobelins	Viltéver	Puissante nation dirigée d'une main de fer par les descendants des soldats de l'Ancien Royaume
		Lune Noire	Humains	Portes Noires	Nation expansionniste pratiquant un culte maléfique
		Merisse	Humains	Merisse	Riche Cité Libre connue pour son goût des intrigues
		Principauté du Nord	Humains / Morts-vivants	Mornebourg	Nation pratiquant ouvertement la nécromancie
		Protectorat du Feu	Humains	Cité du Feu	Nation vivant sur les pentes du Crachant et tentant d'en maîtriser la puissance
		Royaume de Roc	Nains	Karn Kastruk	Nation des nains des montagnes de l'Est
		Royaume de Sel	Humains	Haldheim	Nation maritime vivant de la mer et de raids des régions côtières
		Royaume du Chêne	Elfes	Sessenia	Nation elfique isolationniste repliée dans les forêts du Nord
		Royaumes Etoilés	Elfes	Alanadaya	Puissante nation elfique urbaine, civilisée et magique
		Seigneurs des Chevaux	Humains	Vanimbourg	Nation rurale d'éleveurs de chevaux des plaines centrales
		Terres de la Mère	Hommes-lézards	Akapatok	Coalition de tribus d'hommes-lézards globalement pacifiques ayant réussi à domestiquer les marais
		Terres Grises	Hommes-rats	Vik'Ti'Riki	Nouvelle nation des hommes-rats perdue dans les Terres Mortes du Sud
		Tribus des Cols	Humains	Fort-Vautour	Tribus humaines guerrières survivant dans les montagnes de l'Est, connues pour leur sauvagerie et leur rusticité
		Val Tranquille	Halfelins	Gaibuisson	La nation tranquille des halfelins indolents
		Voltdarg	Humains	Voltdarg	La plus militariste des Cités Libres
-		Neutre (révolte ...)	-	-	Symbolise un territoire en révolte
Autres symboles		Nation mineure	Variable	Selon	Apparaissent selon les circonstances

Annexe 6 - Légende de la Carte Mondiale

Carte	Signification
	Archipel
	Collines
	Collines boisées
	Désert
	Forêts
	Jungle
	Marais
	Mer (Lac)
	Montagnes
	Montagnes boisées
	Plaine
	Terres Mortes
	Terres gelées
	Le Crachant (infranchissable)

Carte	Signification
	Rivière
	Rivière navigable
	Rivière de lave
	Ville
	Capitale
	Château
	Merveille
	Ouvrages défensifs
	Routes
	Caravane