

L'équipe de Terres Sauvages

Présente :

Exodus

« L'éveil des nations »

2025

Défense du monde

Livret 2

Version 1.0

Mai 2025

Sommaire

INTRODUCTION	P2
PARTIE 1 : LES ARMÉES	P3
PARTIE 2 : LES VÉHICULES ET LES DÉPLACEMENTS	P5
PARTIE 3 : LES ÉQUIPEMENTS	P6
PARTIE 4 : LES PÉRIODES DE COMMANDEMENT	P8
A/ Exploration, regroupement et raids	P8
B/ Déplacements de base des formations	P8
C/ Installation, équipements et fortifications	P8
D/ Attaques et combats	P9
E/ Caravanes et impôts	P11
PARTIE 5 : L'INFLUENCE	P13
PARTIE 6 : LA GÉOPOLITIQUE D'ACTÉON	P13
1/ La Grande Forêt et Fort Espérance (Centre des Terres Sauvages)	P13
2/ Une assemblée d'influence et d'équilibre	P14
3/ Une armée commune : le Flambeau Vert	P14
4/ Les cinq Duchés et les nomades	P15
5/ Les autres régions habitées (les régions neutres)	P18

Introduction

Les terres d'Actéon subissent constamment les assauts de chefs de guerre, de sorciers, et des créatures démoniaques. Il y a quelques années, le monde a bien failli sombrer sous l'action de seigneurs démons. Seule l'action concertée des Duchés de Fort Espérance a réussi à repousser les armées du mal.

Depuis lors, les Duchés ont formé une alliance qui tente de maintenir l'équilibre et parfois d'anéantir les menaces qui pèsent sur Fort Espérance et même le monde d'Actéon. Chaque région envoie un impôt, et des combattants regroupés en armées qui sont mises sous le commandement du Conseil des Ducs de Fort Espérance. Ce conseil est constitué de nobles qui ont choisi de mettre leur ressources en commun pour établir une stratégie contre les menaces de toutes sortes. Toutefois, certains nobles plus aventureux, voire corrompus, profitent parfois de cette position pour s'enrichir ou s'emparer de territoires.

Le conseil n'est ouvert qu'aux nobles, bien que le public puisse y assister.

À la création du personnage, ou lorsque celui-ci est anobli en jeu, il doit choisir un suzerain et un duché auquel il est rattaché. Il peut aussi être issu d'une autre région du monde d'Actéon habitable, mais il ne pourra pas jouer à Fort Espérance. Il devra créer un groupe en dehors de

la ville et le faire valider par l'organisation. Dans le cas où il fait parti des nomades, il place un caravansérail dans une des régions libres avec l'accord du noble ayant le rang le plus élevé de cette région, ou à 3 cases de n'importe quelle zone occupée par un autre noble (voir Partie 6 sur la géopolitique d'Actéon).

L'activité "Défense du monde" se passe intégralement au Quartier Général des Armées Coalisées, à Fort Espérance. Vous y trouverez la carte du monde explorable d'Actéon. Il y aura 5 périodes de commandement :

A = Exploration, regroupement et raids ; B = Déplacements de base des formations ; C = Installation, équipements et fortifications ; D = Attaques et combats ; E = Caravanes et impôts.
Ces 5 périodes de commandement forment un tour.

Chaque tour aura lieu selon ces horaires :

Vendredi : 21h30-23h30

Samedi : 10h-12h / 15h-17h

Dimanche : 10h-12h

Les nobles des régions non affiliées à Fort Espérance sont attendus au Quartier Général des Armées Coalisées en dehors des horaires indiqués ci-dessus, sauf s'ils ont été invités au Conseil des Ducs.

Partie 1 : **Les armées**

Il existe quatre types de formation : la bande, le détachement, le régiment, et l'armée.

Fort Espérance possède deux armées coalisées formées des troupes provenant des différentes régions d'Actéon. Une armée est constituée de deux ou de trois régiments. Chacun de ses régiments peut fonctionner de manière indépendante. Contrairement aux autres, les armées de Fort Espérance ne peuvent pas se diviser en formation plus petites que le régiment. Si le Conseil des Ducs arrive à réunir assez d'argent, il sera peut-être en mesure de financer une autre armée.

Au début de chaque réunion du Conseil des Ducs (chaque tour), les nobles peuvent investir de l'influence pour prendre le contrôle d'une armée coalisée. Cette phase se passe comme une vente aux enchères. Le noble qui remporte l'enchère dirige l'armée de Fort Espérance comme bon lui semble. Une armée de Fort Espérance refusera de conquérir un territoire. On recommence ensuite avec les armées suivantes.

Chaque noble présent lors du rassemblement de Fort Espérance a lui aussi mandaté une bande, un détachement ou un régiment. Ces groupes peuvent se rassembler pour former de plus grosses formations. Deux bandes forment un détachement, deux détachements forment un régiment. Deux ou trois régiments forment une armée. Chaque formation peut accomplir différentes actions. Si une formation est détruite, elle perd son ou ses véhicules, ses équipements, ainsi que les ressources et objets qu'elle transporte.

La bande

Une bande peut se déplacer, explorer, se former en caravane ou se regrouper avec une autre bande pour former un détachement. Une bande peut se déplacer en utilisant un véhicule ou des montures. Une bande qui s'est formée en caravane ne peut plus attaquer, explorer, ou se regrouper avec une autre bande ou caravane jusqu'à qu'elle ait rejoint Fort Espérance ou la capitale de sa région d'origine.

Coût de création et d'entretien : 50 sauvageons.

Le détachement

Un détachement peut se diviser en deux bandes, se déplacer, se fortifier, lancer des raids, attaquer une autre formation ou se regrouper avec un autre détachement pour former un régiment. Un détachement peut se déplacer en utilisant des véhicules ou des montures. Il faut deux véhicules identiques pour que le détachement puisse en profiter.

Coût de création et d'entretien : 100 sauvageons.

Le régiment

Un régiment peut se diviser en deux détachements, se déplacer, occuper une ville ou un port, se fortifier, attaquer une autre formation ou se regrouper avec un ou deux autres régiments pour former une armée. Un régiment peut utiliser des véhicules ou des montures et chariots. Il faut quatre véhicules identiques pour que le régiment puisse en profiter.

Coût de création et d'entretien : 200 sauvageons.

L'armée

Une armée peut se diviser en plusieurs régiments, se déplacer, occuper une région, se fortifier dans une ville ou dans une forteresse, faire le siège d'une ville ou d'une forteresse. Une fois par rassemblement, une armée peut conquérir un territoire. Une armée qui conquiert un territoire ne peut plus bouger avant le prochain rassemblement, et elle est réduite à la taille d'un détachement. Une armée peut utiliser des véhicules ou des montures et chariots. Il faut quatre véhicules identiques par régiment composant l'armée pour que l'armée puisse en profiter.

Coût de création et d'entretien : Le nombre de régiments X 200 sauvageons.

La caravane

Voir Partie 4 ; E/ Caravanes et impôts.

Coût d'entretien : 50 sauvageons.

Le caravansérail

Le caravansérail est un regroupement armé de caravanes armé par les nobles nomades. Un caravansérail est composé de minimum un détachement. Les barons, marquis et comtes nomades peuvent transformer leur détachement ou régiment en caravansérail au début de n'importe quel tour. Ils ont alors la force équivalente à leur ancienne formation. On parle d'un détachement caravansérail ou régiment caravansérail. Il n'y a pas d'armée caravansérail. Les caravansérails ne sont plus scindables en de plus petites unités, et ne peuvent plus devenir autre chose qu'un caravansérail. Un caravansérail peut cependant accomplir les actions liées à

son type de formation. Exemple : un caravansérail détachement sera en mesure de mener des raids dans la région qu'il occupe. Un caravansérail qui est battu en combat est détruit. Habituellement, les caravansérails tentent de rester neutres pour tirer profit du passage et du commerce.

Coût d'entretien : 100 sauvageons pour le caravansérail détachement, et 200 sauvageons pour le caravansérail régiment.

Noblesse

Chaque noble issu des Duchés commence le jeu avec le commandement d'une formation suivante : Chevalier : 1 Bande ; Baron ou marquis : 1 Détachement ; Comte : 1 Régiment ; Duc : 2 Régiments ; Roi : 3 Régiments.

Partie 2 :

Les véhicules et les déplacements

Une formation se déplace de 2 à 5 territoires par tour lorsqu'elle est à pied, la vitesse exacte dépend de sa taille. Certains territoires ralentissent le déplacement.

Les montagnes, les marais, la traversée de cours d'eau, et les terres boueuses doublent les déplacements (par exemple, traverser une case de montagne comptera pour deux déplacements au lieu d'un). Les terres gelées et les déserts comptent également double, mais une formation qui s'y arrête en dehors d'une ville, d'une forteresse ou d'un caravansérail perd une partie de ses effectifs, ce qui réduit sa taille. Une bande qui termine son mouvement en dehors d'une ville ou d'une forteresse dans un désert ou dans les terres gelées est détruite. Un caravansérail peut se déplacer de deux territoires par tour. Il est affecté par les terrains difficiles comme les autres formations.

Montures

Une formation pourvue de montures peut se déplacer de 2 territoires supplémentaires par tour.

Coût de création et d'entretien : 5 sauvageons par tour pour une bande.

Montures et chariots

Une formation pourvue de montures et de chariots peut se déplacer de 1 territoire supplémentaire par tour.

Coût de création et d'entretien : 20 sauvageons par régiment par tour.

Bateaux

Une formation se déplaçant en bateau double sa distance de déplacement tant qu'elle se déplace sur un territoire contenant de l'eau.

Coût de création et d'entretien : 20 sauvageons par tour pour une bande.

Sous-marin

Une formation se déplaçant en sous-marin double sa distance de déplacement tant qu'elle se déplace sur un territoire entièrement constitué d'eau. La formation ne peut pas être attaquée lorsqu'elle est sur un territoire contenant de l'eau.

Le sous-marin est un véhicule, mais il compte aussi comme un équipement.

Une formation en sous-marin reçoit 1 bonus stratégique lorsqu'elle attaque une formation en bateau.

Coût de création et d'entretien : 20 sauvageons + 5 charbons par tour pour une bande.

Dirigeable

Une formation se déplaçant en dirigeable double sa distance de déplacement et n'est pas affectée par la nature du terrain. Un dirigeable n'est pas capable de traverser un territoire montagneux.

Coût de création et d'entretien : 20 sauvageons + 10 charbons par tour pour une bande.

Des formations possédant des véhicules différents peuvent se regrouper pour devenir une plus grosse formation, mais pour que cette formation puisse profiter des véhicules, il faut que tous les véhicules soient identiques. Si ce n'est pas le cas, la formation se déplace à la vitesse de son élément le plus lent.

Partie 3 :

Les équipements

Les équipements permettent aux diverses formations d'accomplir leurs missions avec plus de facilité. Une formation ne peut avoir qu'un équipement actif à la fois. Elle peut en changer au début de chaque tour pour peu que le noble à qui elle appartient paie le coût du nouvel équipement. La plupart des équipements ont aussi un coût d'entretien. Si ce coût n'est pas payé, l'équipement est abandonné, perdu ou autre. Les équipements ne sont pas transférables d'une formation à une autre.

Sous-marin

Une formation se déplaçant en sous-marin double sa distance de déplacement tant qu'elle se déplace sur un territoire entièrement constitué d'eau. La formation ne peut pas être attaquée lorsqu'elle est sur un territoire contenant de l'eau.

Le sous-marin est un véhicule, mais il compte aussi comme un équipement.

Une formation en sous-marin reçoit 1 bonus stratégique lorsqu'elle attaque une formation en bateau.

Coût de création et d'entretien : 20 sauvageons + 5 charbon par tour pour une bande.

Camp fortifié

Une formation qui dresse un camp fortifié à chaque arrêt se déplace de 2 territoires de moins par tour. Cette formation est considérée comme fortifiée après chaque déplacement.

Coût de création et d'entretien : 5 sauvageons + 5 bois par tour pour une bande.

Armuriers et forgerons

Une formation qui possède des armuriers et forgerons gagne un avantage stratégique.

Coût de création et d'entretien : 5 sauvageons + 1 fer par tour pour une bande.

Artillerie

Une formation qui possède de l'artillerie se déplace de 1 territoire de moins par tour. Cette formation est capable de lancer un combat contre une autre formation même si elle est éloignée d'un territoire plutôt que sur un territoire adjacent.

Coût de création et d'entretien : 10 sauvageons par tour pour une bande.

Engins de siège

Une formation qui possède des engins de siège se déplace de 1 territoire de moins par tour. Cet équipement annule 1 bonus de fortification du défenseur.

Coût de création et d'entretien : 10 sauvageons par tour pour une bande.

Hôpital de campagne

Une formation qui possède un hôpital de campagne peut soigner ses effectifs même si elle n'est pas dans une région des cinq Duchés.

Coût de création et d'entretien : 10 sauvageons par tour pour une bande.

Vêtements fourrés

Une formation qui possède des vêtements fourrés ne souffre pas du froid dans les terres gelées.

Coût de création et d'entretien : 5 sauvageons par tour pour une bande.

Guides locaux

Une formation qui possède des guides locaux se déplace d'un territoire de plus par tour.

Coût de création et d'entretien : 5 sauvageons par tour pour une bande.

Guides des courants astraux

Une formation qui possède des guides des courants astraux peut utiliser les portails pour se déplacer à travers le monde.

Coût de création et d'entretien : 10 sauvageons par tour pour une bande.

Forteresse

Un territoire conquis peut accueillir une forteresse. Une forteresse a la puissance militaire d'un régiment et peut être équipée de Armuriers et forgerons, Artillerie, Engins de siège, et Hôpital de campagne. Une forteresse qui n'est pas entretenue pendant tout un rassemblement devient une ruine et perd tous ses équipements.

Une forteresse est un équipement de territoire. Une forteresse peut attaquer toutes les formations adjacentes à son territoire.

Coût de création et d'entretien : 50 sauvageons par rassemblement.

Partie 4 :

Les périodes de commandement

A/ Exploration, regroupement et raids

Exploration

Une bande qui lance une exploration découvre tous les lieux d'intérêts sur ce territoire et les territoires adjacents. La bande peut apposer un glyphe de localisation sur le territoire. Ce glyphe permettra à un Guide des courants astraux de s'y transporter avec une équipe de recherche, de sauvetage ou d'enquête. Poser un glyphe coûte 10 sauvageons. Il disparaît à la fin du rassemblement.

Certaines parties du monde nécessitent des véhicules spécifiques pour y accéder : Dirigeable pour les zones de type Ciel, Bateau pour les zones de type Mer, Sous-Marin pour les zones de type Abysses, Portail pour les zones de type "Monde Parallèle".

Regroupements

Toute formation adjacente à une formation alliée peut se regrouper avec elle.

La nouvelle formation perd 1 en mouvement par formation qu'elle a intégré ce tour-ci.

S'il s'agit d'une scission, toutes les formations générées perdent 1 en mouvement. Si elles se divisent encore par la suite, on applique le même malus.

Raids

Un détachement qui ne s'est pas déplacé et ne s'est pas scindé ce tour-ci peut lancer des raids dans la région qu'il traverse. Sa formation s'empare alors d'un des impôts au hasard présents dans la région et d'une poignée de sauvageons accompagnant les impôts en question. Le butin est associé à la formation qui faisait des raids et cette formation peut le ramener à Fort Espérance, sur ses terres d'origines, ou le transmettre à une caravane.

B/ Déplacements de base des formations

La bande : 5 territoires par tour

Le détachement : 4 territoires par tour

Le régiment : 4 territoires par tour

L'armée : 3 territoires par tour

La caravane : 5 territoires par tour

Le caravansérail : 2 territoires par tour

C/ Installations, équipements et fortifications

S'installer

Une armée peut s'installer sur un territoire qu'elle traverse. L'armée perd un détachement et ne peut plus bouger avant le prochain rassemblement si elle fait ce choix.

Les cases de type Mer, Ciel ou Abysses ne peuvent pas être choisies pour l'installation.

Si plusieurs armées décident de s'installer sur une même case, une seule pourra en prendre possession. Le conflit résultant de ces intérêts antagonistes doit être réglé diplomatiquement ou militairement par une bataille (voir la partie Attaques et combats).

Le coût d'installation est de **50 sauvageons** pour la plupart des territoires, mais il peut monter à **75 sauvageons** pour un territoire "spécial" ou un territoire "secret". Une fois l'installation effectuée, s'il n'y a pas de conflit dessus, elle génère un "Titre de Propriété" et le territoire rejoint les terres du noble qui l'a conquis.

Chaque Titre de Propriété est individuel, échangeable/transférable mais non volable, car toutes les conquêtes sont enregistrées par les administrations des régions libres et par celle de Fort Espérance. Le titre est héréditaire à la mort du personnage, le testament doit être enregistré et déposé à la banque, et sera remis aux héritiers par celle-ci. Dans le cas où il n'y aurait aucun héritier, le titre revient au noble de plus haut rang de la région présent lors du rassemblement. Il sera requis pour la phase d'exploitation et pourra être utilisé dans le jeu principal pour affirmer un statut social (tel que la noblesse).

Un Titre de Propriété généré durant un tour ne peut pas être utilisé pour la phase d'exploitation du même tour. Le territoire lié ne pourra être exploité qu'à partir du tour suivant.

Un territoire conquis peut accueillir une forteresse.

Équiper

Un noble peut envoyer de l'équipement à une formation qu'il commande. Pour qu'un équipement soit effectif, il faut que toutes les composantes de la formation en soient équipées. Une formation ne peut bénéficier que d'un équipement actif même si elle en possède plusieurs.

Se fortifier

Les détachements, les régiments et les armées peuvent se fortifier si ces formations n'ont pas bougé ce tour-ci.

Un détachement peut se fortifier n'importe où.

Un régiment ne peut se fortifier que dans des ruines, dans un caravansérail, dans une forteresse, ou dans une ville.

Une armée ne peut se fortifier que dans un caravansérail, dans une forteresse, ou dans une ville.

Une formation qui est fortifiée gagne 1 bonus stratégique.

Une formation qui se fortifie dans une ville ou dans une forteresse gagne 2 bonus stratégiques.

D/ Attaques et combats

Une formation qui termine son mouvement peut lancer une attaque sur un territoire adjacent à celui qu'elle occupe.

Une formation qui en attaque une plus petite gagne le combat. Elle ne subit aucun dommage.

La formation qui perd est réduite à la taille inférieure (exemple : un régiment est attaqué par une armée. Après le combat, il est réduit à la taille d'un détachement), et cette formation s'éloigne d'un territoire.

Une bande qui perd un combat est détruite.

Toute formation vaincue perd son ou ses butins.

Une formation qui était fortifiée et qui perd un combat est détruite.

Deux formations de même taille qui s'affrontent et qui ont les mêmes avantages stratégiques passent toutes les deux à la taille inférieure. Le défenseur s'éloigne d'un territoire sauf s'il était fortifié : dans ce cas, il reste sur place et c'est l'attaquant qui recule.

Avantages stratégiques

Certaines circonstances peuvent influencer sur le résultat du combat. Chaque avantage stratégique apporte un bonus équivalent à l'une de ces composantes.

Exemple : Un détachement qui a un avantage stratégique sera considéré comme étant composé de trois bandes au lieu de deux. Il gagnera donc une confrontation contre un autre détachement. Plusieurs avantages stratégiques de types différents peuvent se cumuler. Les bandes ne peuvent jamais profiter de plus d'un avantage stratégique à la fois. Les détachements, régiments et armées peuvent cumuler plusieurs avantages stratégiques différents. Les avantages stratégiques peuvent être de plusieurs types, mais une formation ne peut bénéficier que d'un avantage de chaque type.

Avantages de type équipement

Les équipements qui procurent un avantage stratégique sont les suivants : sous-marin (contre bateau uniquement) +1 ; Armuriers et forgerons +1 ; Camp fortifié +1.

Avantage de type fortification

Une formation qui est fortifiée gagne 1 bonus stratégique.

Une formation qui se fortifie dans une ville ou dans une forteresse gagne 2 bonus stratégiques.

Une formation qui se fortifie dans les montagnes gagne un bonus stratégique supplémentaire.

Une formation qui termine son mouvement sur la case d'un caravansérail et qui a payé son loyer à son propriétaire est considérée comme fortifiée. Un caravansérail peut accueillir un nombre illimité de caravanes, mais une seule formation militaire à la fois.

Soin et recrutement

Une formation qui commence son tour dans une région des Duchés ou dans une forteresse, et qui a subi une réduction d'effectifs récupère un niveau de formation. Exemple : une armée composée de deux régiments s'est fait attaquer par une armée plus grande. Elle a donc été réduite à un régiment. Elle s'est ensuite fait attaquer par un régiment et a donc été réduite comme l'autre régiment à l'état de détachement. Au début de son tour, comme elle est dans une région des Duchés, elle recrute et soigne ses blessés et récupère donc un niveau de formation. De détachement, elle repasse à régiment. Au tour suivant, si elle est toujours dans une région des Duchés, elle repasse au statut d'armée. Une armée équipée d'un hôpital de campagne récupère un niveau de formation au début de chaque tour, où qu'elle soit. Une armée qui commence son tour dans un caravansérail équipé d'un hôpital de campagne récupère une formation si elle a payé un loyer supplémentaire au propriétaire.

E/ Caravanes et impôts

Caravanes

Après la phase de combat, une formation qui a remporté une victoire a une chance de s'emparer d'un butin récupéré sur le champ de bataille. Il s'agit souvent de pièces d'armures et d'armes, mais parfois il peut s'agir de biens plus précieux comme de l'argent, des ressources ou des objets particuliers. Ce butin reste attaché à la formation qui l'a récupéré. Il peut être ramené à Fort Espérance par une caravane ou par la formation qui l'a trouvé, ou il peut être renvoyé vers la région d'origine du noble pour acquérir 3 points d'influence. Une formation peut transmettre son ou ses butins à une caravane qui est située sur un territoire adjacent. Une caravane ne peut transmettre sa cargaison qu'à une autre caravane. Une caravane se déplace de 5 cases par tour au maximum. Les caravanes qui démarrent d'un caravansérail ont automatiquement un bonus de guides locaux pour leur prochain déplacement uniquement (sans avoir à payer un coût supplémentaire). Ce mouvement peut être réduit si vous traversez des terrains difficiles tels que des marais, des montagnes...

Si une de vos caravanes traverse une case appartenant à un autre joueur, ce dernier pourra, s'il le souhaite, attaquer cette caravane pour s'emparer de sa cargaison. Cette situation pourra être réglée diplomatiquement (droit de passage, taxe...) ou militairement par une bataille de type "Attaque de caravane". Une caravane qui parvient sur le territoire de Fort Espérance devra être escortée sur la dernière partie du trajet par des combattants mandatés par un ou plusieurs nobles. Une fois parvenue dans Fort Espérance, la cargaison est transférée à la banque où elle devient disponible pour ses mandataires. Si elle est attaquée sur le trajet, les attaquants s'empareront du butin, qui équivaudra à la moitié de la cargaison d'origine. Le reste est détruit dans l'attaque.

Bataille de type "Attaque de caravane".

Une caravane interceptée en dehors des terres de Fort Espérance déclenche une bataille de type "Attaque de caravane". Les belligérants peuvent accéder à la caravane pour l'attaquer ou la défendre lors de la prochaine période en s'y transportant grâce au portail de Fort Espérance. Les nobles peuvent utiliser 1 point d'influence pour transporter 10 personnes. Le trajet jusqu'à la zone de combat se fait sous forme d'esprit. Le portail se referme et renvoie les explorateurs vers leur point de départ après une heure.

Bataille de type "Attaque/Défense de territoire"

Lorsque deux forces sont égales, il est nécessaire de les départager par l'envoi réel de renforts depuis Fort Espérance. Aura donc lieu un combat sur le champ de bataille. Les belligérants peuvent accéder au territoire ciblé pour l'attaquer ou le défendre lors de la prochaine période en s'y transportant grâce au portail de Fort Espérance. Les nobles peuvent utiliser 1 point d'influence pour transporter 10 personnes. Le trajet jusqu'à la zone de combat se fait sous forme d'esprit. Le portail se referme et renvoie les explorateurs vers leur point de départ après une heure. L'armée vainqueure s'empare ou libère le territoire. La formation battue est détruite.

L'astrolabe des Sages

Une fois par jour, le Conseil des Ducs peut activer l'astrolabe des Sages. L'astrolabe ne peut être activé qu'à une heure précise et ouvre un portail vers n'importe quel endroit des régions libres ou occupées par un régiment ou une armée. Il n'y a pas de limite au nombre de personnes pouvant traverser le portail. Les défenseurs de Fort Espérance peuvent l'emprunter pour faire face aux diverses menaces qui se profilent à l'horizon. Les nobles doivent désigner la cible par un vote qui obtient la majorité des voix. Le territoire devient alors accessible le lendemain. L'astrolabe est ancré par magie au Quartier Général des Armées Coalisées.

Les impôts

Les nobles sont tous issus des Duchés de Fort Espérance ou d'un des peuples nomades. Si à la fin d'un des tours de défense, la région d'origine d'un noble est libre de toute menace, celle-ci envoie un impôt vers la banque de Fort Espérance. La banque remet l'impôt au noble de la région concernée ayant le titre le plus élevé. Dans le cas où plusieurs nobles ont le même niveau hiérarchique, il est remis à celui qui a le plus d'influence. Ce noble peut choisir ce qu'il fait de cet impôt. Une région n'envoie un impôt qu'une fois par rassemblement. L'impôt est toujours composé de la même manière.

- 80 sauvageons
- Des ressources de base
- Une ressource rare
- Un objet particulier

Si la région subit des raids, l'impôt est amputé d'un de ces versements au hasard. C'est l'auteur des raids qui reçoit ce qui est dérobé.

Si une ou plusieurs villes d'une région sont occupées, c'est l'occupant qui perçoit la ressource de cette ou ces villes. Dans ce cas, la région ne paie pas son impôt puisque Fort Espérance n'aura pas fait son travail.

Revenus d'un caravansérail

Les propriétaires d'un caravansérail perçoivent un impôt tiré au hasard entre les 4 possibilités d'impôt ci-dessus le dimanche. Comme les autres nobles, ils ne perçoivent cet impôt qu'une fois par rassemblement. Par contre, le propriétaire d'un caravansérail peut demander un loyer aux caravanes et formations militaires qui font halte chez lui. Les loyers sont à payer en direct au représentant du caravansérail représenté au conseil.

Les loyers sont habituellement situés aux alentours des tarifs suivants, bien qu'ils soient liés au bon vouloir du noble nomade auquel il appartient. Si le caravansérail possède un hôpital de campagne, il peut le mettre à disposition de ses clients.

- Arrêt de caravane : 5 Sauvageons
- Arrêt de formation militaire : 5 Sauvageons par bande composant la formation
- Soins de l'hôpital de campagne : 1 Sauvageon par bande composant la formation + le loyer de base

Partie 5 :

L'influence

L'influence ne peut s'échanger que de noble à noble et n'est pas volable. Elle permet de prendre le contrôle des armées de Fort Espérance, de transporter des combattants au travers d'un portail pour attaquer ou défendre une caravane ou un territoire, et d'anoblir des personnes ou de se hisser dans la hiérarchie de la noblesse.

Au début de chaque rassemblement, les nobles reçoivent leurs points d'influence. Chaque territoire en plus du premier apporte 3 points d'influence supplémentaires à son propriétaire. Au début de chaque réunion du Conseil des Ducs (chaque tour), les nobles peuvent investir de l'influence pour prendre le contrôle d'une armée coalisée. Cette phase se passe comme une vente aux enchères. Le noble qui remporte l'enchère dirige l'armée de Fort Espérance comme bon lui semble. On recommence ensuite avec les armées suivantes. Plusieurs nobles peuvent s'associer pour fournir de l'influence à l'un d'entre eux.

Un noble peut anoblir un personnage pour un certain coût d'influence. La personne devient noble mais ne bénéficie pas d'influence avant le prochain rassemblement. Un noble ne peut anoblir quelqu'un qu'à un rang inférieur au sien et en commençant par le titre de chevalier. Exemple : un comte peut faire de quelqu'un un chevalier, ou un duc peut faire passer un baron au statut de comte.

Faire de quelqu'un un chevalier coûte 10 points d'influence.

Faire d'un chevalier un baron coûte 25 points d'influence.

Faire d'un baron un comte coûte 50 points d'influence.

Se hisser au rang de duc coûte 100 points d'influence.

Les points d'influence ne sont valables que pour l'année en cours.

Note : Les joueurs ayant participé au wargame de l'édition 2024 et possédant des titres de propriété doivent prendre la compétence noblesse pour participer à nouveau. Ils pourront conserver leurs possessions de l'année précédente.

Partie 6 :

La géopolitique d'Actéon

1/ La Grande Forêt et Fort Espérance (Centre des Terres Sauvages)

Au cœur d'Actéon, là où les arbres centenaires se dressent comme des piliers du monde ancien, Fort Espérance surgit, en son Sud, tel un bastion de pierre et de volonté, de la grande Forêt des Terres Sauvages. Fondée par les survivants du Grand Chamboulement, la cité s'est imposée comme le cœur battant de la civilisation renaissante des Terres Sauvages.

Marchands, érudits, soldats et réfugiés d'origines diverses s'y sont unis, forgeant une société pragmatique, animée par la coopération et la soif de compréhension. Dans ses murs résonne

l'écho d'innombrables langues, et dans ses salles de conseil se dessinent les espoirs d'un monde nouveau. Tous ces réfugiés sont issus des régions sud du monde d'Actéon, des régions ravagées par le Grand Chamboulement, au point de ne plus être habitables. On peut citer Barbériade, une île-continent polluée par des gazs volcaniques et balayée par des pluies acides, Arkendia, brûlée par le soleil et des vents d'origine inconnue, et l'île d'Etherend dont personne n'arrive à s'approcher à cause des violentes tempêtes balayant ses côtes.

Fort Espérance est le centre névralgique des Terres Sauvages. Pour mieux gérer ses ressources, elle a divisé son territoire en cinq grands Duchés.

Ces Duchés, bien que nés du même berceau, ont grandi selon leur environnement, leurs épreuves et leurs dirigeants.

Et tous, malgré leurs différences, tiennent encore la Grande Forêt contre les assauts des ténèbres, contre les Drakmoriens... et peut-être contre eux-mêmes.

“Quand le murmure des arbres se tait, les voix des puissants résonnent.”

Dans le cœur palpitant de Fort Espérance, le Quartier Général des Armées Coalisées accueille à intervalles réguliers et solennels l'un des moments les plus cruciaux du royaume forestier : **le Conseil des Ducs**.

2/ Une assemblée d'influence et d'équilibre

Chaque duché de la Grande Forêt, Sylvalombre, Ashenroche, Viridia, Noctebrume et Ethelran y envoie son **duc légitime** ou, si les circonstances ou les intérêts politiques le dictent, un **représentant noble**, souvent un cousin de sang, un vassal élevé au rang de baron, ou un seigneur de confiance. Cette tradition, établie après les premières décennies de l'expansion de Fort Espérance, permet une **souplesse diplomatique** tout en assurant la continuité du pouvoir.

Ces représentants, bien que de rang inférieur, ne sont pas de simples messagers : ils disposent de **pleins pouvoirs délégués**, et leurs paroles sont inscrites aux **Chroniques de l'Expansion**, le registre officiel du royaume. Mais leur légitimité est fragile : mal conseiller ou trahir les intérêts du Duché peut valoir disgrâce ou bannissement.

3/ Une armée commune : le Flambeau Vert

Le Conseil n'est pas qu'un théâtre de joutes oratoires ou d'ambitions feutrées : il a une fonction vitale. Chaque duché contribue, selon ses moyens, à l'entretien et au commandement d'une armée commune stationnée à Fort Espérance : le Flambeau Vert, force d'intervention et de pacification du royaume.

Cette armée est dirigée par un Maréchal élu parmi les cinq Duchés pour une période donnée, sous contrôle du Conseil. Si les tensions entre Duchés sont trop fortes, le poste revient au roi de Fort Espérance.

Le Duché d'Ashenroche — Le Fer et la Braise

Position : Sud-Est de la Grande Forêt, non loin de Fort Espérance.

Ashenroche est rude, forgé dans les flammes de la survie. Ici, les colons ont dû arracher la roche à la forêt, bâtir des murs de pierre noire et forger les outils d'une existence impitoyable. C'est le duché **le plus martial**, formant les meilleurs fantassins de la région. Les forges y tournent jour et nuit, et l'on dit que le métal d'Ashenroche chante sous la main des maîtres forgerons.

Duc : *Dargan Lorn*, ancien forçat devenu seigneur. Brutal mais juste, il a gagné sa légitimité par la sueur et l'acier. Sa garde est connue sous le nom des "**Cœurs de cendre**".

Le Duché de Viridia — Les Racines et les Chants

Position : Nord-Est du territoire sur les contreforts des monts d'Istenberg.

Viridia est un duché paisible. Là-bas, les arbres semblent parler, les fontaines brillent d'une lumière douce, et les sages murmurent que l'âme de la forêt s'y souvient de l'Âge d'Or. Le duché abrite les herboristes, les guérisseurs et les érudits. Il entretient des relations anciennes avec le Culte de Tedra, dont quelques autels sont dissimulés dans ses bois. On raconte que certaines clairières y sont hors du temps, et que les voyageurs imprudents peuvent y perdre des jours... voire des années.

Duc : *Maelis d'Aevorn*, poétesse et botaniste, venue de Fort Espérance avec une poignée de rêveurs. Elle est surnommée "**la duchesse verte**" et gouverne par le conseil, la sagesse.

Le Duché de Noctebrume — Le Sang et la Meute

Position : Nord-Ouest, vers les Forêts Primitives.

Noctebrume est le duché le plus sauvage. Le sol y est fertile, mais les créatures y sont nombreuses, et certaines vieilles légendes parlent d'anciens pactes entre hommes et bêtes. Ses habitants vivent en communautés fermées. Les chasseurs de Noctebrume sont réputés pour traquer les bêtes cauchemardesques issues du Grand Chamboulement.

Duc : *Tharvin Ulred*, dit "**le Duc-Loup**", est un homme immense, toujours flanqué de deux molosses. Il aurait survécu à une nuit entière dans la Forêt des Brumes sans feu ni arme.

Le Duché d'Ethelran — Le Savoir et le Sceau

Position : À l'Est, aux abords de la Montagne du Destin.

Ethelran est le duché des érudits, des cartographes et des archivistes. C'est aussi le plus jeune, bâti autour des ruines d'un ancien temple découvert peu après le Grand Chamboulement. Le

duché abrite des **écoles**, des **laboratoires alchimiques** et une **bibliothèque gravée dans la roche**. Les habitants y étudient les courants magiques résiduels, tentant de comprendre les phénomènes liés aux artefacts anciens.

On y soupçonne une **présence discrète du Cercle**, bien que rien ne le prouve formellement.

Duc : *Ser Caldrim Vellorn*, noble exilé de l'île d'Irmindir, érudit passionné et collectionneur d'artefacts anciens. On le surnomme "**le duc sans bannière**", car il refuse les couleurs traditionnelles et fait flotter les parchemins plutôt que les étendards.

Les nomades

« Là où la terre dort encore, nous plantons les roues de nos vies. »

Dans les duchés enracinés dans les arbres séculaires de la Grande Forêt, là où les cartes s'effacent dans le vent, vivent ceux qu'on appelle grossièrement les **nomades**. Peuple sans terre issu de la grande exode mais pas sans mémoire, ils traversent les **clairières oubliées**, les **lignes de faille**, les **hautes savanes des Landes**, et même les abords des **Marais Oubliés**, installant leurs caravansérails sur les terres que le Grand Chamboulement a rendues instables, vierges, ou encore trop redoutées par les sédentaires.

Chaque groupe nomade voyage avec un **convoi de chariots couverts**, montés sur de solides roues de bois cendré, parfois tractés par des bêtes massives appelées **ursilons**, domestiquées pour résister aux marécages, aux dunes, ou aux sentiers forestiers. À la moindre halte jugée propice, ils dressent un **caravansérail**, un village temporaire fait de toiles chamarrées, de palissades mobiles, et de cercles communautaires.

Ces haltes, bien que venant de nomades, peuvent durer **des saisons entières**. Ils exploitent les ressources sans les épuiser, bâtissent des ateliers d'artisanat, accueillent des marchands errants, des éclaireurs en mission ou même des émissaires de duchés. Certains caravansérails deviennent si bien établis qu'ils laissent derrière eux des pierres votives ou des vestiges que les générations suivantes considèrent comme sacrés.

Le **Conseil des Ducs** leur a accordé, après bien des débats, un **siège par caravansérail**. Cet émissaire, qu'on nomme **Voix des Poussières**, est une figure respectée, formée dès l'enfance aux usages diplomatiques et aux codes des sédentaires .

Son rôle est de **défendre les droits des caravansérails** sur les territoires vierges ou disputés, **d'assurer la libre circulation** sur les routes naturelles du royaume, et surtout, de **garantir l'intégration des savoirs nomades** dans la stratégie d'ensemble du royaume, notamment en matière de repérage, de survie et de commerce.

Ils sont porteurs d'une **tradition orale**, transmise autour du feu par les bardes et conteurs qui gardent la mémoire des routes, des batailles, et des pactes anciens. Leurs récits sont parfois les seuls témoignages d'événements effacés par le chaos du Grand Chamboulement.

Extrait d'un chant nomade

*« Nous n'avons ni murs ni trônes,
Mais le ciel pour bannière,
La roue pour royaume,
Et les pierres pour mémoire.
Que la route se souviene de nos pas. »*

5/ Les autres régions habitées (les régions neutres)

Les Marais Oubliés

Position : Ouest.

Dans les vapeurs épaisses des marais se dissimulent les cités des Léprons, un peuple aux coutumes mystérieuses. Ils vivent dans des demeures organiques construites sur des pilotis de bois vivant ou des terriers boueux selon l'endroit, et conversent avec les esprits de la boue, des marais qu'ils honorent à travers chants, offrandes et autres actions mystérieuses.

Ils distillent des élixirs capables de guérir comme de tuer. Pacifiques mais énigmatiques, les Léprons n'apparaissent à l'étranger qu'en cas d'absolue nécessité lorsqu'ils sont dans leurs marais, mais s'il n'est pas rare de voir des bandes de Léprons se promener à travers toutes les Terres Sauvages.

Les Landes Boueuses

Position : Nord des Marais.

Dans ces plaines humides où la brume s'accroche au sol comme une malédiction, vivent les Dergariens, au sang dur et au cœur endurant. Leur peuple s'est organisé en **clans** vivants de l'élevage de bêtes semi-aquatiques et du travail de la terre.

Leur société repose sur le **Verbe Ancien**, une tradition orale transmise de génération en génération par les « Porteurs de Mémoire », qui récitent les lois et les serments lors des veillées.

Les Forêts Primitives

Position : Nord-Ouest.

Discrets et insaisissables, les Sildéari vivent dans la canopée des arbres géants, entre lierre, mousse et lumière tamisée. Ils sont gardiens de rites anciens, transmis par les **Gardiens de leur tradition**, et vivent en parfaite symbiose avec leur forêt sacrée.

Leurs villes suspendues, invisibles depuis le sol, n'ouvrent leurs ponts qu'aux cœurs purs ou aux alliés fidèles. Ils croient que l'âme de chaque vivant retourne à l'Arbre-Monde à sa mort, dans un cycle infini.

Vous y retrouverez également d'autres tribus aux coutumes plus guerrières voire barbares.

La Forêt de Glace et les Monts d'Istenberg

Position : Nord.

Au sommet des cimes gelées, dans le silence hurlant des vents polaires, les Varnes ont sculpté leurs citadelles dans la pierre et le givre. Le froid, chez eux, est un rite de passage. Leur société, rude mais équitable, élit ses chefs par épreuve de force, d'endurance ou d'honneur. Leurs légendes parlent de dragons des neiges et de constellations oubliées.

La Montagne du Destin

Position : Est.

Sur les flancs escarpés de cette montagne millénaire vivent les Azurims, un peuple mystique voué à la connaissance et à l'élévation spirituelle. Leurs monastères blancs, accrochés aux falaises comme des nids d'aigles, abritent des sages, des méditants et des oracles. Ils croient que chaque être possède une étincelle divine, que seule l'introspection peut révéler. On dit que les plus anciens d'entre eux peuvent lire le destin dans le vent.

Les Terres du Désespoir

Position : Extrême Ouest.

Là où le soleil semble hésiter à se lever, dans des vallées de cendre et de silence, les Morvanys ont érigé des bastions de pierre noire et d'austérité. Survivants d'un exil ancien, ils croient en la rédemption par la douleur et la prière. Leurs rites sont sévères, mais leur solidarité est sans faille. Ils n'oublient rien, ni les fautes, ni les dettes. Leur société est gouvernée par les **Juges-Pénitents**, qui interprètent les signes laissés par les anciens. Même les Drakmoriens n'osent se frotter à eux, chaque tentative d'invasion se soldant par un enlèvement dans une région sombre, stérile, et baignée d'une atmosphère pesante, presque oppressante. Même pour ces derniers, habitués aux environnements hostiles et volcaniques, ces terres semblent **inertes au feu sacré**, comme si **la corruption des prêtres de la furie ardente ne pouvait pas prendre racine**.

Les Landes Perdues

Position : Sud-Ouest.

Dans l'ombre des Monts de Sang, les Kalbraïms (nom donné par les habitants de Fort Espérance) ont creusé leurs royaumes sous la terre. Maîtres bâtisseurs, mineurs et ingénieurs, ils vivent dans des cités troglodytiques éclairées par des pierres-lumières. Ils échangent leurs métaux rares avec les autres peuples, mais se méfient des étrangers.

La Mer de Sable

Position : Sud.

Errants entre les dunes et les mirages, les Saurans sont des nomades du sable. Chaque caravane est un clan, chaque oasis, une histoire. Ils suivent les vents, les étoiles, et les murmures du désert.

Ils transmettent leurs savoirs à travers des chants, et possèdent une science fine de l'herboristerie et des bêtes des sables.

Les Terres Noires d'Abenfell

Position : Ouest.

Nés des volcans et nourris par la lave, les Drakmoriens sont un peuple puissant, organisé en castes et guidé par un ordre religieux fanatique voué aux puissances volcaniques. Leur société repose sur la force, l'ordre et le feu sacré.

Les prêtres puisent leur magie des entrailles du monde, et leur pouvoir corrompt peu à peu les terres qu'ils foulent. Leur objectif : dominer Actéon pour pouvoir survivre et imposer leur culte.

Les Îles d'Irmindir

Position : Est.

Gardiens des flots et des traditions anciennes, les Irmindiens vivent entre vents salés et falaises battues par les vagues. Le roi Aerion Vael'Kar guide un peuple digne et maritime, qui croit en l'équilibre entre les éléments.

Leur magie est discrète, leur histoire riche, et leurs navigateurs sont parmi les meilleurs du monde. Ils honorent les astres et les marées comme des messagers divins. Ils sont les premiers à avoir rencontré les Drakmoriens et à leur avoir tenu tête jusqu'à aujourd'hui. C'est par ailleurs le seul peuple qui puisse rivaliser au niveau de l'ingénierie et de la force militaire. Ils ont survécu au Grand Chambolement, il y a deux cents ans, grâce à leurs ports maritimes solidement ancrés dans des criques, à l'abri des catastrophes climatiques, avec une nourriture abondante garantie quand on est de bons pêcheurs.

Les Îles Vierges

Position : Sud-Est.

Jardins paradisiaques sauvés du chaos, les Îles Vierges sont le berceau d'une société douce et raffinée. Les Avelans vivent au rythme des saisons, entre musiques, arts et sciences naturelles. Leurs sages dirigent le peuple depuis la Maison des Brises, un conseil de paix et d'harmonie. Ils préfèrent la diplomatie à la guerre, mais savent se défendre quand les tempêtes grondent.