

Kandorya

Règles de fiefs version 4.4



Date : 01/06/2021

Introduction

Quelque part dans une taverne à Edenorya peu avant la 11^{ème} foire.

J. Alors, quoi de nouveau depuis l'été dernier ?

A. L'automne a été sans histoire, malgré les changements de l'été dernier.

J. Les changements ? Malgré les orages et les routes bloquées ?

A. Oh que oui, le Royaume de Blanche Cîme a finalement réussi à unifier ses 2 blocs de territoires en négociant avec le Méridion le fief de Kazk Dorm.

J. Le Méridion ? Tu dois faire erreur, le volcan appartient au Protectorat !

A. Ah non, malheureux, depuis la mort du duc du Protectorat Amalrike de Blanchecorne l'été dernier, la Baronne Neelen de Nivelles et le seigneur de Kazk Dorm ont prêté serment de vassalité au roi du Méridion. Ce départ n'a pas beaucoup plu au Protectorat d'ailleurs.

J. Le roi du Méridion a donc 10 fiefs sous son autorité et celui de Blanche Cime 11, sacrés morceaux.

A. D'autres changements ?

J. Non, tous ces changements sont politiques, les troupes n'ont pas pu sortir avec le mauvais temps, peut-être que cela changera cette année avec la bonne saison.

A. J'espère surtout que les seigneurs vont réussir à développer le commerce de manière sérieuse...

J. Moi aussi ... moi aussi... Tu as vu que le conseil des géomètres s'est réuni récemment. Ils ont trouvé beaucoup d'erreurs dans les cartes actuelles qui sont probablement liées aux grands cataclysmes de ces dernières années. Ils auraient même changé la manière d'indexer les cartes, ça discute beaucoup !

A. Oui, c'était étonnant qu'aucune erreur n'ait été annoncée en 10 ans et que personne n'avait mis de l'ordre dans ces cartes anarchiques. Et sinon, des rumeurs intéressantes ?

J. Certains navigateurs pensent enfin pouvoir découvrir le passage du grand Nord ce qui permettrait enfin de terminer la cartographie de l'île !

A. Oui ce serait bien, cela permettrait aussi d'ouvrir de nouveaux territoires à coloniser ... et à propos des brumes ?

J. ... Tu en as aussi entendu parler... Rien de bien précis, au Nord, les mages sont nerveux, les milices font des patrouilles, mais rien de bien précis pour le moment ...

A. Je me rendrais donc au Nord pour voir de quoi il en retourne.

Tables des matières

Glossaire	5
Dynamique de jeu	5
Qu'est-ce que le jeu de fief ?	5
Organisation générale	5
Représentation physique de la carte	6
Résider sur un fief	7
Ressources	7
Tours de jeu	9
Avant le début du jeu	9
Premier jour	9
Jours suivants	9
Dernier jour	9
Inter-jeu	9
Fiefs et domaines	11
Fief	11
Domaines	11
Création d'un domaine	12
Vassalité	13
Droits des suzerains et seigneurs	13
Liste des droits	13
Délégation de droits	14
Jouer les titres de noblesses	14
Mort d'un seigneur	14
Cas particulier : Edenorya	15
Unités	16
Créer une unité de population	16
Formation des unités militaires	16
Déplacement des unités	16
Caractéristiques des unités	17
Unité de population en désordre civil	17
Sièges et conquêtes	18
Déclencher un siège	18
Effet d'un siège	18
Valeur de défense d'un fief	18
Résolution Immédiate	18
Résolution d'un siège déclaré au tour précédent	19
Abandonner un siège	20
Mort du dirigeant d'une unité participant à un siège	20
Conséquence de la fin de siège	20

Que l'on gagne ou l'on perde	20
Si le siège est remporté par les assiégés	20
Conséquence de la prise d'un fief	21
Révolte des populations et guerre civile	21
Bâtiments	23
Niveau des bâtiments	23
Améliorer un bâtiment	23
Activation des bâtiments	24
Liste des bâtiments	24
Bâtiments produisant des matières "premières"	24
Bâtiments produisant des savoirs	25
Autres bâtiments	27
Actions spéciales	28
Réduire d'un niveau un bâtiment	28
Modifier le savoir utiliser sur un bâtiment existant	28
Annexes	29
Unités et cas spéciaux	29
Marchands généraux	29
Conseils	30
Le jeu de fief en 10 points	31
FAQ	31
Comment se débarrasser d'unité de population gênante ?	31
Comment obtenir un fief ?	31
Cas particuliers	32
Siège avec de multiples groupes	32
Principaux changements depuis la version 4.3	32
Principaux changements depuis la version 4.2	33

1. Glossaire

Fief : plus petit élément de territoire, il est dirigé par un seigneur.

Seigneur : dirigeant d'un fief. Il a toute autorité dessus ainsi que sur les populations qui y vivent.

Domaine : ensemble de fiefs contigus sous la même autorité (duché, royaume, ...).

Suzerain : il s'agit du dirigeant d'un *domaine*. Un duc est le dirigeant d'un duché, le baron est le dirigeant d'une baronnie, etc.

Unité de population : groupe de population sur un fief permettant de réaliser des actions de production sur les fiefs.

Unité militaire : permet d'attaquer ou de défendre un fief.

2. Dynamique de jeu

2.1. Qu'est-ce que le jeu de fief ?

Depuis que les colons d'Orya arpentent Kandorya, ils n'ont cessé d'explorer ses terres et de se battre pour elles. Le jeu de fief rend compte de ces 2 aspects et permet de jauger qui est la puissance dominante sur Kandorya.

Les personnages pouvant y jouer sont : ceux possédant un fief, nommés seigneurs, et ceux représentant les peuples de Kandorya représentés par 10 émissaires envoyés à la foire d'Edenorya. Les premiers ont autorité sur leur territoire, les seconds disposent d'une population permettant d'agir sur le jeu de fief. Bien sûr, le seigneur a besoin de nombreuses populations pour exploiter ses mines, ses champs, bâtir ses fortifications et faire la guerre. Il faudra donc qu'ils s'entendent, sinon le seigneur pourrait bien voir ses populations se révolter et perdre son fief.

Le jeu de fief permet aux factions et peuples d'Orya et de Kandorya de mesurer leur influence.

Pour participer au jeu de fief, la compétence noble est obligatoire.

Les résumés des opus précédents sont [ici](#).

2.2. Organisation générale

- Avec l'accord du seigneur, chaque personnage réside sur un fief.
- 10 personnages dont 1 noble permettent de créer une unité de population.
- Le jeu comporte un tour par jour de jeu.
- Le jeu de fief ne se joue que pendant la grande foire d'été. La diplomatie est possible pendant les interkandos.
- La carte du jeu est représentée sur la table de la maison des fiefs.
- Un tableau d'affichage sera présent afin de présenter les événements que l'organisation jugera bon de soumettre à votre diligence.
- Chaque fief disposera d'une fiche récapitulant toutes les informations (bâtiments construits, allégeance, etc). Ces fiches sont et resteront en la possession des organisateurs.
- Il est possible au seigneur de consulter la fiche de son fief ou d'un fief voisin en réalisant une action d'éclaireur.

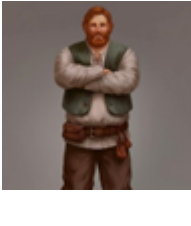
- Le jour de rangement de la foire (le jour après le dernier jour de jeu donc), tous les éléments du jeu de fief doivent être rendus à l'organisation pour inventaire (ils vous seront donc restitués l'année suivante). Tous les éléments non rendus seront invalides.
- Les organisateurs se trouvent au niveau du Concordat dans un bâtiment appelé "la maison des fiefs". Lorsque la maison des fiefs est ouverte, cette zone et la file d'attente sont hors-jeu bien qu'il soit possible d'y parler à des fins de négociation/commerce. Il est bien sûr interdit de s'y cacher d'éventuels poursuivants...

2.3. Représentation physique de la carte

La carte des fiefs de Kandorya ne change pas (voir annexes).

Les mers ne peuvent pas être conquises. Une unité peut stationner sur une case de mer.

Chaque unité est représentée sur la carte.

	Garde royale ou impériale		Cavalerie		Archer
	Engin de siège		Unité de population		

Chaque unité militaire possède un numéro qui est clairement visible sur le pion présent sur la carte.

Chaque unité militaire possède un étendard représentant son domaine. Il est conseillé aux joueurs de nous les communiquer afin que nous prenions nos dispositions afin de les utiliser sur la carte.

Les fortifications, camp d'entraînement et ateliers d'ingénierie sont représentés sur la carte car ils font partie du dispositif militaire visible.

Les actions et les déplacements sont réalisés en temps réel sur la carte.

Les ressources obtenues le sont immédiatement.

Les sièges sont publiquement représentés sur la carte. Les rapports de force des sièges seront visibles à la maison des fiefs. Les affichages des rapports de force ne sont pas en valeur absolue et sont gérés par l'organisation.

De nombreux événements sont également visibles sur la carte par des pions spéciaux, ce sont alors des événements publics et vous pouvez donc poser des questions

sur leur nature (tempête, invasion, révolte, ...). Pour plus de détails, une action d'éclaireur sera nécessaire.

2.4. Résider sur un fief

- Résider sur un fief doit avoir un sens en jeu pour le personnage y résidant tout au long de l'année.
- Les personnages ne sont pas obligés de résider sur un fief.
- Afin de bénéficier des avantages liés à un fief, un joueur doit déclarer la résidence de son personnage. Cette dernière est inscrite sur la feuille de personnage avec les bénéfices associés.
- La déclaration de résidence sur un fief peut être effectuée avant le début du GN et jusqu'à la fin du premier tour. Les moyens de s'inscrire seront diffusés ultérieurement. Une fois communiqué, il est demandé aux joueurs de s'inscrire AVANT le GN afin de ne pas bloquer la maison des fiefs.
- La résidence sur un fief sera reconduit d'une année sur l'autre via les données transmises à l'organisation (se référer aux instructions sur le forum).
- La résidence et les bénéfices associés ne peuvent changer en cours de GN pour un personnage.
- Pour résider sur un fief, l'accord d'un des dirigeants est nécessaire. (Voir section "Droit des propriétaires de domaines et fiefs").
- Le dirigeant d'un domaine ou d'un fief doit obligatoirement y résider.
- Edenorya est un fief, et donc tout joueur peut devenir citoyen avec l'accord de ses dirigeants.

2.5. Ressources

Les ressources sont utilisées principalement pour bâtir les bâtiments et faire agir les unités. Elles sont réparties dans 2 catégories : les matières premières et les objets.

Les matières premières issues du sol des fiefs :

- Nourriture : issues des champs, elles permettent principalement aux unités de se déplacer ;
- Bois : issues des forêts, elles permettent de bâtir des bâtiments et de fabriquer des objets ;
- Minerai : fer, cuivre, étain, plomb, charbon, ..., ils permettent la construction de bâtiments ainsi que la fabrication d'objets comme ~~les outils ou~~ les armes ;
- Lingot d'or : issues des mines d'or, ils ont une valeur marchande reconnue de 50 pièces d'or (voir suppléments aux règles sur le commerce) ;
- Ressources rares : issues des "champs des merveilles", elles sont indispensables à la plupart des préparations des guildes.

Objets : ils sont fabriqués dans les forges et les bâtiments spéciaux

- ~~Outils : permet aux unités d'agir pour bâtir ou produire des ressources ;~~
- Armes : permet aux unités militaires d'être formées et de combattre ;
- Savoirs : ouvrages et artisans spécialisés, ils sont formés dans des bâtiments spéciaux et sont indispensables pour faire évoluer un bâtiment vers un niveau supérieur afin d'en améliorer sa production.

Les ressources sont symbolisées en jeu par des cartes. Elles représentent les ressources sous forme de contrat commercial et peuvent être échangées librement entre personnages. Elles sont infalsifiables.

Les ressources suivantes ne peuvent pas être volées : nourriture, bois, minerai, armes et savoirs. Elles doivent être rendues en fin de jeu à l'orga fief, sinon elles seront inutilisables.

Si votre personnage décède, vous avez l'obligation de remettre ses ressources fiefs à l'orga fief (pour rappel les autres possessions vont au PC orga), il décidera ensuite à qui reviennent les ressources (suzerains/vassaux/autres).

Les ~~outils et~~ ressources rares sont les mêmes que ceux du jeu de guildes et obéissent donc aux mêmes règles : elles peuvent être volées et sont perdues d'une année sur l'autre.

Les lingots d'or sont physiquement présents sur la foire et peuvent être volés au même titre que les pièces de monnaie.

3. Tours de jeu

Le jeu se déroule sur l'ensemble du GN pendant lesquels les unités peuvent réaliser 1 action par tour.

3.1. Avant le début du jeu

- Déclaration des dirigeants de fief ;
- Possibilité de déclarer les domaines ;
- Déclaration de résidences et bonus associés (les joueurs préparent leurs groupes et donnent le résultat en lien avec les feuilles de personnages).

3.2. Premier jour¹

- 1 tour d'action ;
- Aucune agression n'est possible (hors révoltes et guerre civile) ;
- Déclaration des domaines non encore déclarés ;
- Déclaration et placement des unités de population pour les fiefs et les domaines ;
- Jusqu'à la fermeture de la maison des fiefs, il sera possible de déclarer les résidences pour un groupe de 10 personnages.

3.3. Jours suivants

- Avant 11h, il sera possible de déclarer les résidences pour un groupe de 10 personnages qui ne seraient pas déjà inscrit ;
- 1 tour d'action ;
- Les agressions sont possibles : déclaration de siège, attaque d'unité, etc ;
- A la fin du tour : résolution des sièges déclarés le tour précédent

3.4. Dernier jour

- Avant 11h, il sera possible de déclarer les résidences pour un groupe de 10 personnages qui ne seraient pas déjà inscrit ;
- 1 tour d'action ;
- A la fin du tour :
 - Résolution de tous les sièges en cours ;
 - Dissolution des unités.

Note : il est d'usage que ce tour termine tôt, autour de 18h00. Ceci afin de permettre aux belligérants de prendre connaissance des résultats des dernières batailles et aux perdants de réagir avant la fin de la foire.

3.5. Inter-jeu

L'ensemble du matériel de jeu de fief doit être rendu à la maison des fiefs le lendemain du dernier jour de jeu. Tout matériel non rendu sera inutilisable pour les années suivantes.

¹ Attention, la durée pourra changer légèrement en fonction des impératifs liés à l'organisation. Dans tous les cas, les horaires seront communiqués et affichés avant le début du jeu.

Entre 2 Kandorya :

- Pas de conflit ou de déplacement d'unité ;
- Les domaines et fiefs peuvent changer de dirigeant
 - En jeu, pendant un événement Kandorya : succession, mariage, assassinat, etc. La communication devra être assurée par le joueur en charge du domaine ou du fief ;
 - En dehors du jeu (il faudra néanmoins avoir une explication en jeu) : en cas de changement de joueur ou au sein d'un même camp ;
- Des préparatifs pour l'année suivante peuvent être entrepris ;
- Des événements peuvent survenir sur les fiefs.

4. Fiefs et domaines

4.1. Fief

Un fief est dirigé par un seigneur. Au début du jeu, le seigneur aura à sa disposition une unité de population qui sera positionnée sur son fief.

Un seigneur peut prêter serment à un suzerain afin d'augmenter la puissance du suzerain.

4.2. Domaines

Les domaines sont des groupements de fief ou de domaines plus petits. Par exemple, une baronnie est constituée de fief et un duché peut être constitué de fiefs et/ou de baronnies.

Les dirigeants de domaine possèdent des compétences gratuites du fait de leur statut. A la perte de leur statut, le personnage perd la compétence gratuite associée. Les compétences sont cumulatives par rapport à l'importance du titre de noblesse.

Les domaines permettent d'avoir une unité en plus des populations et autres unités militaires déjà présentes. Ces unités issues des domaines nécessitent néanmoins de la nourriture afin de les recruter. Ce recrutement peut se faire à n'importe quel moment sur l'un des fiefs du domaine qui n'est pas en état de siège.

Type de domaine	Titre du dirigeant	Unité liée au domaine	Nourriture nécessaire pour former l'unité	Nombre de fiefs minimaux reliés	Compétence liée au titre (cumulatif)
Fief	seigneur	1 unité de population	0	1	
Baronnie	baron	1 archer	1	2	Richesse 1
Duché	duc	1 cavalier	1	4	+ 1PV*
Royaume	roi	1 garde royale	2	8	+ Éloquence (1 fois par jour)
Empire	empereur	1 garde impériale	2	16	+ Éloquence (2 fois par jour)

*Dans la limite des 5 PVs maximum

Éloquence : Vous pouvez utiliser l'annonce "Éloquence !"

Toute personne vous entendant doit arrêter toute action (parler, marcher, se battre) et doit vous écouter. Vous disposez de (5) minutes au maximum pour parler (et juste parler).

Si des éléments extérieurs viennent agresser des personnes vous écoutant, le charme est rompu.

L'immunité contre Aura de majesté fonctionne aussi contre Éloquence.

Un royaume doit être composé de 8 fiefs contigus et d'un roi. Chacun de ses fiefs a un seigneur.

Ensuite ces fiefs peuvent former d'autres domaines. Par exemple, on peut avoir 2 duchés avec 4 fiefs chacun. Chaque pair de fief peut alors s'organiser en baronnie.

On aura donc pour ce cas-là :

- 8 fiefs ;
- 7 domaines : 1 royaume, 2 duchés, 4 baronnies ;
- 15 nobles : 1 roi, 2 ducs, 4 barons et 8 seigneurs ;
- 15 unités : 1 garde royale, 2 cavaliers, 4 archers et 8 unités de population.

De même, un royaume peut être la composition de

- 8 fiefs sans aucun niveau intermédiaire
- 4 fiefs sans niveau intermédiaire et 1 duché lui-même composé de 2 baronnies
- 4 baronnies
- etc.

4.3. Création d'un domaine

La déclaration de domaine (baronnie, duché, Royaume ou Empire) se fait en début de jeu ou avant le jeu.

- Les fiefs d'un domaine doivent être contigus (même par la mer) ;
- Tous les fiefs côtiers et les îles d'une même mer sont considérés comme contiguës. Les fiefs côtiers ou les îles appartenant à la mer de l'Ouest ne sont pas contiguës à ceux de la mer de l'Est ;
- Un nom doit être attribué au domaine ;
- Un personnage n'est le dirigeant que d'un unique domaine, il ne peut cumuler plusieurs titres. Il ne peut pas non plus être seigneur de fief ;
- Un dirigeant de domaine doit avoir la compétence Noble.

Les domaines de niveau supérieur peuvent englober des domaines de niveau inférieur. Un royaume peut donc contenir 2 duchés qui eux-mêmes sont composés de 2 baronnies qui eux même sont composés de 2 fiefs.

Un domaine ne peut appartenir à 2 domaines différents de niveau supérieur.

En jeu, les représentants des fiefs ou leurs suzerains doivent se rendre à la maison des fiefs pour officialiser la création du domaine avec la personne qui sera à sa tête.

Le territoire d'une baronnie, constitué de 2 fiefs, ne peut être partagé entre 2 duchés.

4.4. Vassalité

Un dirigeant est reconnu vassal lorsque son territoire est englobé dans un domaine plus vaste. Le dirigeant de ce domaine est nommé suzerain.

La baronnie de Hill dirigée par Hector est intégrée dans le duché de Brime. Le duc de Brime est le suzerain du baron de Hill. Le baron de Hill est le vassal du duc de Brime. En sus, le baron de Hill est aussi le suzerain des seigneurs qui sont liés aux deux fiefs de sa baronnie.

En jeu, le vassal doit avoir un lien de hiérarchie envers son suzerain.

Un vassal peut à tout moment être démis de son titre par son suzerain, il conserve le contrôle de ses unités militaires et perd tout droit sur son ancien territoire.

Note : le point précédent est laissé à l'appréciation en jeu par les groupes de personnages formant les domaines. En cas de désaccord, cette règle s'appliquera, libre aux personnages d'utiliser d'autres moyens légaux ou illégaux pour imposer leur point de vue ou exprimer leurs désaccords sur les choix du suzerain.

4.5. Droits des suzerains et seigneurs

Tout suzerain peut commander une unité militaire possédée par un vassal. Un seigneur ou suzerain peut déléguer ce droit à un tiers.

Les seigneurs, barons et ducs peuvent donner des ordres aux unités de population sur leur territoire, les rois et empereurs ne le peuvent pas (ils sont trop éloignés de ces basses besognes).

4.5.1. Liste des droits

Les droits dont disposent les propriétaires de domaines et fiefs sont les suivants, ces droits s'appliquent sur le domaine et sur les fiefs des vassaux :

- Autoriser les personnages à résider (voir la section Créer une unité de population). Un personnage ne peut résider que sur un unique fief ;
- Autoriser les unités d'autres domaines à se déplacer sur son territoire ;
- Regarder l'état courant du fief en terme de construction et de production ;
- Réaliser une action d'éclaireur sur un territoire limitrophe à son territoire ou à l'une de ses unités. Cette action permet pour 5 pièces d'or d'avoir accès à la fiche de fief ainsi qu'aux rumeurs du fief. Si une unité est sur une case de mer, elle a accès à tous les territoires limitrophes de cette case de mer ;
- Diriger une unité militaire contrôlée par un vassal. Ce droit peut être délégué à un tiers.

Le seigneur d'un fief (ou son suzerain jusqu'au duc) peut

- Payer 2 pièces d'or à ses intendants pour poser une question particulière sur son fief ainsi que de disposer des rumeurs y prenant source ;
- Déplacer une population de son fief vers un autre fief pour 1 nourriture ;
- Améliorer un bâtiment ou activer un bâtiment sur son fief.

4.5.2. Délégation de droits

Les délégations de droits doivent être réalisées à la maison des fiefs par la personne ayant autorité pour réaliser cette délégation.

4.6. Jouer les titres de noblesses

Les titres de baron/duc/roi/empereur doivent être joués ainsi que les liens de vassalité. Cependant la terminologie des titres n'est en aucun cas imposée dans le cadre du jeu.

Le Daimyo Hachisu est le dirigeant du duché de Macao, et régulièrement ses 2 Shoguns, dirigeants des baronnies lui rendent hommage publiquement.

4.7. Mort d'un seigneur

Si un Noble meurt, son Suzerain peut décider du nouveau dirigeant.

Si le plus haut Suzerain meurt, le domaine est en "vacance", il faudra que les vassaux des domaines se mettent d'accord pour "nommer" un nouveau suzerain. Cette nomination doit être réalisée avec la présence de tous les vassaux directs. Ses unités militaires seront réparties entre les différents vassaux directs une fois qu'ils se seront mis d'accord dans cette répartition et qu'ils auront officialisé cette décision à la maison des fiefs. En attendant cette décision, les unités militaires ne peuvent que défendre le fief où elles se situent.

Le roi de Brime décède suite à un empoisonnement. Ses 2 ducs peuvent décider de conserver le royaume en nommant un successeur au roi de Brime (son fils ?) ou alors de partir chacun de leur côté et acter la dissolution du royaume. En attendant que les ducs se mettent d'accord, l'unité royale et les 2 cavaleries recrutées du roi décédé resteront sur place à défendre le territoire. Les 2 ducs peuvent également décider de se répartir l'autorité sur les unités militaires sans choisir immédiatement un successeur.

Dans le cas particulier où le seigneur de fief décède et n'a aucun Suzerain ou aucun Suzerain vivant, les règles suivantes s'appliquent :

- le dirigeant de la plus grande force militaire sur le fief s'en empare automatiquement dès que leurs représentants se rendent à la maison des fiefs ;
- En cas d'absence d'unités militaire (aucun archer, cavalier, garde, ...), ce sera la plus grande force d'unités non militaires présentes sur le fief dès que leurs représentants se rendent à la maison des fiefs ;
- Tant qu'il n'a pas de nouveau seigneur : le fief est considéré libre d'accès.

4.8. Cas particulier : Edenorya

Edenorya pour de multiples raisons n'est pas prenable à travers les mécanismes normaux du jeu de fief, sa conquête nécessite de se mettre en relation avec l'organisation.

Le territoire d'Edenorya est libre de passage pour le coût de traversée normal.

Tous les fiefs voisins d'Edenorya sont considérés comme contiguës pour la gestion des domaines.

Edenorya ne bénéficie pas de l'unité de population gratuite associée à son fief.

Edenorya est un fief dirigé par le conseil de la ville, si l'on souhaite que son personnage y réside, il faut en faire la demande.

5. Unités

5.1. Créer une unité de population

10 personnages dont au moins 1 noble résidant sur le même fief peuvent créer une unité de population sur leur fief de résidence.

Si les personnages n'ont pas de fief de résidence, l'unité apparaîtra à Edenorya (cela ne donne pas pour autant le statut de résident d'Edenorya). Ce cas doit rester exceptionnel.

Dans tous les cas, une unité de population est dirigée par le noble.

Un dirigeant de domaine ou un seigneur de fief peut également créer une unité de population obtenue par le regroupement de 10 personnages en plus de celle obtenue par son fief. Ainsi 1 personnage peut diriger un maximum 2 unités de population.

5.2. Formation des unités militaires

La formation d'une unité militaire peut être réalisée par n'importe qui ayant autorité sur le fief où le recrutement est effectué y compris les rois et empereurs. Aucun siège ne doit avoir lieu sur le fief pour que le recrutement se réalise et un camp d'entraînement est nécessaire.

L'unité nouvellement formée peut immédiatement agir.

Pour former une unité de population en unité militaire sur un fief, il est nécessaire de payer :

- Pour un archer ou une cavalerie :
 - 1 unité de population sur le fief n'ayant pas déjà agit (hors déplacement) ;
 - 1 arme ;
 - 1 nourriture ;
 - 1 action sur un camp d'entraînement du fief (voir section bâtiments).
- Pour un engin de siège :
 - 1 unité de population sur le fief n'ayant pas déjà agit (hors déplacement) ;
 - 1 arme ;
 - 1 nourriture ;
 - 1 action sur l'atelier d'ingénierie du fief (voir section bâtiments).

Note : l'unité militaire redevient une unité de population normale à la fin du dernier tour et revient sur son territoire d'origine pour l'année suivante. Il faudra à nouveau la former afin d'en faire une unité militaire.

5.3. Déplacement des unités

Le déplacement d'une unité coûte une nourriture par territoire traversé. Si le territoire de destination est une case de mer, le déplacement coûte alors 1 bois supplémentaire.

Pour réaliser un déplacement d'un territoire à un autre, il est nécessaire d'y être autorisé. L'autorisation est automatique si l'unité appartient au même domaine traversé (même baronnie, même duché, même royaume ou même empire), sinon, il faut avoir l'accord d'un noble ayant une autorité sur le territoire de destination.

La plaine d'Edenorya et les mers sont libres de passage. Chaque mer compte comme une case à part entière et les unités peuvent s'y déplacer dessus.

L'unité de population d'un seigneur de fief ne peut pas se déplacer, elle est obligée de rester sur son fief d'origine. Si l'unité de population est devenue une unité militaire, elle peut tout de même se déplacer.

5.4. Caractéristiques des unités

Force : puissance militaire de l'unité

Spécial : voir description

Unité	Formation	Force	Spécial
Unité de population	10 personnages ou obtenue par le seigneur de fief	10	Permet d'activer un bâtiment sur le fief où elle se situe. Ne peut pas réaliser de siège en dehors d'une action de révolte.
Archer	Unité entraînée ou obtenue par une baronnie	10	Dispose d'un bonus de 10 en force pour la défense.
Cavalier	Unité entraînée ou obtenue via un duché	10	Dispose d'un bonus de 10 en force pour l'attaque.
Engin de siège	Unité entraînée dans un Atelier d'ingénierie	0	Lors d'un siège, annule un niveau de la fortification du fief attaqué.
Garde royale	Unité obtenue via un royaume	20	Dispose d'un bonus de 10 en force pour l'attaque. Elle est considérée comme une unité d'élite et résiste mieux aux effets de corruptions.
Garde impériale	Unité obtenue via un empire	20	Dispose d'un bonus de 10 en force pour l'attaque. Elle est considérée comme une unité d'élite et résiste mieux aux effets de corruptions. Ignore le premier effet négatif spécial la concernant.

5.5. Unité de population en désordre civil

Le désordre civil représente le fait qu'une unité de population est totalement désordonnée et est incapable d'agir et incapable de défendre son fief.

Le seul moyen de mettre fin à un désordre civil est de payer 2 nourritures par unité concernée.

Un désordre civil persiste d'une année sur l'autre.

~~Si un fief n'a pas de seigneur nommé pendant une année complète, alors une unité de population passe en désordre civil.~~

6. Sièges et conquêtes

6.1. Déclencher un siège

Pour déclencher un siège, il faut avoir une unité militaire sur le fief et dépenser 1 arme par unité participante à l'attaque.

Lors du déclenchement d'un siège, un nom de personnage est donné au groupe attaquant. Ce dernier sera nommé seigneur de fief en cas de victoire.

Toutes unités militaires peuvent rejoindre un groupe d'attaquant existant ou créer un nouveau groupe d'attaque.

Toutes les unités militaires présentes sur le fief au moment du déclenchement passent automatiquement en défense.

Après le déclenchement, le coût pour rejoindre un siège est d'une arme par unité militaire souhaitant rejoindre l'assiégé ou l'assiégeant.

6.2. Effet d'un siège

Il est impossible d'entraîner des unités militaires, de commercer, de produire ou de bâtir sur un fief assiégé ainsi que pour les assiégés de quitter le territoire par une action de déplacement.

6.3. Valeur de défense d'un fief

La valeur de défense d'un fief est égale à la somme de

- bonus apporté par les fortifications : chaque niveau de fortification apporte 40 points ;
- la force des unités modifiés par certains cas particuliers (archer, engin de siège, ...) ;
- sa défense naturelle apportée par sa population est égale à 10 points par unité de population qui n'est pas en désordre civil, ceci représente les actions de la population contre un envahisseur.

Un fief possède 1 unité d'archer soit 20 de défense, 2 unités de population soit une défense naturelle de 20, un bâtiment de fortification de niveau 2 soit 2×40 de défense et une cavalerie avec une valeur de défense de 10.
Soit un total de $20 + 20 + 80 + 10 = 130$.

Note : la défense d'une fortification est toujours active même en absence d'unité militaire en défense sur le fief.

6.4. Résolution Immédiate

Lorsque le rapport de force est clairement en faveur de l'attaquant ou du défenseur, la résolution est alors immédiate.

Si la force de défense atteint le double de la force de l'attaque, toutes les unités attaquantes sont dissolues et le siège est immédiatement levé.

Un fief a 2 unités de population, n'a pas de fortification et un archer y est présent, le fief a donc une défense de $20 + 20 = 40$.

2 cavaliers arrivent sur le fief et commencent un siège en payant 2 armes. Ils représentent alors une force d'attaque de 40, le siège débute.

2 archers alliés d'un fief voisin se déplacent pour 2 nourritures et payent 2 armes afin qu'ils rallient la défense du siège. La force de défense est maintenant de 80, les unités attaquantes sont immédiatement détruites.

Si la force d'attaque atteint le double de la force de défense, toutes les unités en défense sont dissolues et le fief est conquis.

Un fief a 2 unités de population, n'a pas de fortification et deux cavaliers y sont présents. Le fief a donc une défense de $20 + 10 + 10 = 40$.

4 cavaliers se déplacent sur ce fief (soit 4 nourritures) et commencent un siège en payant 4 armes. Ils représentent alors une force d'attaque de 80 contre 40 en défense, les 2 cavaliers en défense sont alors détruits et 1 unité de population passe en désordre civil. Les forces en présence pacifient rapidement le fief et peuvent en commencer immédiatement son exploitation.

6.5. Résolution d'un siège déclaré au tour précédent

Pour les sièges déclarés au tour précédent : la force la plus puissante gagne le fief, toutes les unités perdantes sont dissolues.

Pour les sièges commencés au dernier tour de jeu : le fief ne peut être pris par un siège hors résolution immédiate, toutes les unités attaquantes sont dissolues.

Le baron D'Arone reçoit le rapport de ses éclaireurs envoyés sur le fief indépendant d'Elune au sud de sa capitale. Il ricane, ces fous n'ont pas encore exploité leurs mines d'or. Il envoie alors un messenger offrir sa "protection" au seigneur d'Elune contre 50 pièces d'or. Ses troupes n'ont que peu de chance d'écraser le fief avant l'hiver, mais peu importe, son pouvoir de nuisance est certain.

Le seigneur d'Elune n'entend pas se laisser bousculer de la sorte, la tête du messenger sera une réponse suffisamment claire pour ce baron devenu baron-bandit. Une attaque sur Elune serait une perte sèche en hommes et en ressources...

Le seigneur d'Elune a fini les négociations avec John de Primstone pour l'exploitation de ses mines. Il découvre avec stupeur les 2 cavaliers assiégeant son fief. Ses 2 unités d'archers tiendront bon à condition que d'autres unités ne viennent pas renforcer le siège... de plus le bilan est lourd : 100 pièces d'or de manque à gagner sur l'exploitation des mines, et ses archers sont bloqués sur le territoire, ils auraient été bien utiles à la défense d'un fief allié. Il a également payé en avance John de Primstone, ce dernier n'acceptera certainement pas de rembourser...

Le seigneur d'Elune regrette amèrement d'avoir sous-estimé l'opiniâtreté du baron d'Arone. Les quelques armes dépensées par l'ex-baron sont une bien maigre consolation.

6.6. Abandonner un siège

Les unités assiégeantes peuvent partir d'un fief en payant le coût normal d'un déplacement afin de rejoindre un territoire limitrophe qui n'est pas en état de siège (il est nécessaire d'être autorisé à s'y déplacer). Les unités ne pourront plus faire de déplacement ce tour-ci.

Lorsque plus aucune unité n'est présente dans les assiégeants, le siège prend fin.

Note : dans le cadre de la résolution immédiate, les derniers assiégeants à partir seront détruits sans pouvoir retraiter (dommage).

6.7. Mort du dirigeant d'une unité participant à un siège

Une unité continuera l'action en cours que ce soit la défense ou l'attaque d'un fief. Elle continuera aussi à se mettre automatiquement en défense si c'est une unité militaire.

6.8. Conséquence de la fin de siège

6.8.1. Que l'on gagne ou l'on perde

La fin d'un siège a 2 conséquences :

- Pour le vainqueur, une perte d'unité militaire qui se réalisera dans cet ordre : cavaliers, cavalerie ducale, archers, archers issus des baronnies, armes de sièges (dans ce cas très précis les armes de siège compte comme unité avec 10 en force), unités royales puis les unités impériales (certaines unités spéciales peuvent s'insérer dans cette liste selon leur nature).
- L'impossibilité aux unités sur le territoire de se déplacer ce tour-ci le temps qu'elles se réorganisent. Ceci inclut également les unités nouvellement recrutées ce tour-ci.

Note : si les assiégés gagnent immédiatement dès la déclaration du siège, alors les unités assiégés peuvent toujours se déplacer ce tour-ci car il n'y a pas eu de siège !

6.8.2. Si le siège est remporté par les assiégés

Lorsqu'un siège est gagné par les assiégés, ils perdent en unité la force en attaque de l'assiégeant, cette perte est diminuée de 40 points par niveau de fortification non neutralisée par une arme de siège.

1. 5 cavaliers (5*20) et 1 engin de siège attaquent 1 fief ayant 2 archers en défense (2*20), 2 cavaliers (2*10), 2 unités de population (2*10) et 2 niveaux de fortifications (2*40). Soit un total de 100 en force d'attaque contre 120 en force de défense (40+20+20+80-40). Le défenseur amène 4 archers en défense (4*20) en renfort et a désormais le double de la force de l'attaquant : les troupes attaquantes sont alors immédiatement détruites. Les troupes en défense perdent la force en attaque moins les fortifications non neutralisées soit 100 moins 1*40, soit un total de 60 soit 2 cavaliers (2*10) et 2 archers (2*20).
2. 3 cavaliers (3*20) attaquent 1 fief ayant 3 unités de populations (3*10) et 1 niveau de fortifications (1*40), on a 60 en force d'attaque contre 70 en défense. Un siège commence. A la fin du 3eme tour, le siège est résolu en faveur de l'assiégeant, la force attaquante est détruite. La force en défense perd 80-40 soit 40 points, vu que le fief ne dispose d'aucune unité militaire, aucune perte n'est à déplorée.

6.8.3. Conséquence de la prise d'un fief

Le nominé du groupe victorieux deviendra seigneur du fief. En cas de mort du nominé, les règles de décès de seigneur de fief s'appliquent.

Lorsqu'un fief est conquis par la force, les bâtiments de fortifications perdent un niveau ainsi que le bâtiment de plus haut niveau (en cas d'égalité, il sera choisi aléatoirement).

Le nouveau seigneur peut également reconnaître un suzerain à la maison des fiefs.

Lors de la conquête d'un fief, une unité de population passe automatiquement en désordre civil. Le vainqueur peut se livrer au pillage et gagner 10 pièces d'or par unité de population supplémentaire qu'il décide de passer en désordre civil.

La force attaquante perd en unité l'équivalent de la force en défense en y incluant les niveaux de fortifications non neutralisés par une arme de siège.

1. 5 cavaliers (5*20) attaquent 1 fief ayant 2 archers en défense (2*20) et 1 unité de population (10), on a 100 en force d'attaque contre 50 en défense. Le fief est pris immédiatement, la force attaquante perd 50 de force, soit 2 cavaliers. Les archers en défense sont détruits, l'unité de population passe en désordre civil. Le fief a désormais 3 cavaliers en défense (3*10) soit une force de défense de 30.
2. 3 cavaliers (3*20), 2 archers (2*10) et 2 engins de siège (2*0) attaquent 1 fief ayant 1 archer en défense (20), 2 unités de population (2*10) et 2 niveaux de fortification (2*40), on a 80 en force d'attaque contre 120 en force de défense réduit à 40 grâce aux engins de siège qui annulent les 2 fortifications. Le fief est donc pris immédiatement, la force attaquante perd le restant des forces de défense soit 40, soit 2 cavaliers. L'archer en défense est détruit, une unité de population passe en désordre civil, et le vainqueur décide de piller le territoire en faisant passer la seconde unité en désordre civil afin de gagner 10 pièces d'or. La fortification est diminuée d'un niveau pour atteindre le niveau 1 et un autre niveau de bâtiment est réduit de 1. La force de défense du fief est désormais égale à 1 niveau de fortification (40), 1 cavalier (10) et 2 archers en défense (2*20) soit un total de 90.

6.9. Révolte des populations et guerre civile

Si aucun siège n'est en cours sur le fief, le chef d'une unité de population originaire du fief (**elle est sur son fief d'origine et peut avoir agit pour activer un bâtiment**) peut en payant une nourriture et une arme soit neutraliser un niveau de fortification, soit déclencher un siège avec une force d'attaque égale à 10.

Au plus 2 niveaux de fortifications peuvent être neutralisés par des unités de population en révolte.

Cette action peut également être réalisée par le seigneur lui-même avec l'unité de population du fief sous son contrôle avec les mêmes règles. S'il dispose d'appui militaire sur le fief, le gain du siège n'en sera que facilité.

1. 4 unités de population sont présentes sur un fief avec une fortification de niveau 2. Si 3 des unités de populations prennent les armes, les 2 niveaux de fortifications sont neutralisés et un siège peut commencer en opposant les 10 de force d'attaque au 10 de force de défense représentée par la dernière unité de population fidèle au seigneur.
2. 3 unités de population sont présentes sur un fief sans fortification. Si 2 des unités de population prennent les armes, un siège commence avec 20 en force d'attaque contre 10 de force de défense, le fief est alors immédiatement pris. L'unité en défense passe alors en désordre civile suite à la prise du fief.
3. 3 unités de population sont présentes sur un fief sans fortification et avec un archer stationné n'appartenant pas au seigneur. Si 2 des unités de population prennent les armes, un siège commence avec 20 en force d'attaque contre 30 de force de défense (10 pour l'unité de population restée loyale et 20 pour l'archer passant en défense). En absence de renfort, le siège sera alors résolu à la fin du tour suivant en faveur des défenseurs.

Notes :

- Les révoltes sont le seul cas où un siège peut débuter au premier tour de jeu avec les attaques et reconquêtes liées, c'est donc un cas très spécial ;
- Le seigneur de fief ne contrôle pas les autres unités de population présentes sur le fief, seul le noble les dirigeant peut déclencher une révolte ;
- Si une unité de population a été enregistrée de manière irrégulière sur le fief dans le but d'organiser une révolte, c'est de la triche et les joueurs en subiront les conséquences.

Le seigneur ou suzerain peut également se déclarer en guerre civile : ses unités militaires ne peuvent alors plus être contrôlées par l'un de ses suzerains jusqu'à ce que le conflit cesse d'une manière ou une autre, comme la mort du révolté par exemple. Cette décision est fortement publique au niveau de la maison des fiefs.

L'année précédente, le duc de Brime avait conquis un territoire voisin en réquisitionnant l'archer du baron de Hill ainsi qu'une cavalerie que le baron avait formée avec ses deniers. Le duc ayant autorité sur les unités militaires du baron, cela ne pose aucun problème.

Cette année le baron décide de ne plus obéir à son duc et se déclare en guerre civile, le duc a toujours autorité sur les fiefs du baron et peut décider de le déchoir de son titre, en riposte le baron pourrait décider de prendre de force ses propres terres à l'aide de ses seigneurs et devenir réellement indépendant. Nul doute que ses 2 hommes chercheront un terrain d'entente pour ne pas en arriver là.

7. Bâtiments

7.1. Niveau des bâtiments

Chaque fief peut avoir plusieurs bâtiments. Les bâtiments sont de différents types : fortification, forge, ferme, ...

Chaque bâtiment a un niveau permettant de mesurer son développement. L'échelle des niveaux est la suivante, avec un exemple pour les fermes et les fortifications :

Niveau	Ferme	Fortifications	Adjectif générique
0	Inexistant		
1	Ferme	Château	Faible
2	Ferme et élevage	Forteresse	Moyen
3	Ferme avec engrais	Krak	Développé
4	Coopérative agricole	Ville fortifiée	Très développé
5	Plaine céréalière	Réseau de fortifications	Extraordinaire
6 (spécial)	"Pourquoi ils jouent avec la lave les petits messieurs ?"		

Les fiefs nouvellement découverts, sauf exception, commencent avec tous les niveaux de bâtiments à 0. Tout est à faire, ce sera donc "long" d'y développer une économie.

Sur certains fiefs, il ne sera pas possible de bâtir les bâtiments associés. Par exemple : une mine d'or ne peut être construite que sur un territoire aurifère, une scierie uniquement si des forêts exploitables existent, ...

7.2. Améliorer un bâtiment

Pour améliorer un bâtiment, il faut des ouvriers, des matières premières ainsi qu'un savoir-faire particulier sous forme de savoirs (ingénierie, magie, foi, ...). Ces savoirs représentent les outils spécifiques ou les experts nécessaires à son bon fonctionnement.

Même s'il est possible d'améliorer plusieurs fois par tour un bâtiment, les avantages liés à ces améliorations ne seront disponibles que le tour de jeu suivant.

Pour améliorer un bâtiment au niveau supérieur, il faut payer : ~~1-outil~~, 1 bois, 1 minéral et 1 savoir, le tout multiplié par le niveau à atteindre. Il est nécessaire d'avoir sur le fief au moins le niveau à atteindre en unité de population sans désordre civil. Les savoirs doivent être identiques et ne doivent pas être ceux déjà utilisés pour les niveaux précédents.

Note : il n'est donc pas nécessaire d'activer une unité de population !

Améliorer une fortification du niveau 2 au niveau 3 coûte : 3 bois, 3 minerais et 3 savoirs différents de ceux utilisés pour bâtir les niveaux 1 et 2. Il est également nécessaire d'avoir au moins 3 unités de population sur le fief afin de réaliser cette construction. Le niveau 1 de la fortification a été construit à l'aide du savoir de l'ingénierie, le niveau 2 à l'aide de la foi et le niveau 3 à l'aide de savoirs magiques.

7.3. Activation des bâtiments

Certains bâtiments peuvent produire des ressources comme le bois ou le minerai. Ils demandent des ouvriers pour pouvoir être activés. Ces ouvriers sont des unités de populations affectées à ce bâtiment. Cette unité ne peut alors ni se déplacer ni être formée militairement pour ce tour.

Les bâtiments nécessitant cette activation sont marqués d'un astérisque *.

7.4. Liste des bâtiments

7.4.1. Bâtiments produisant des matières "premières"

Bâtiments produisant des matières premières basiques	"Pouvoir"
Ferme*	Produit de la nourriture
Mine de minerai*	Produit du minerai
Scierie*	Produit du bois

Les productions sont (le premier chiffre indique le niveau du bâtiment) :

1. Produit 2 ressources.
2. Produit 4 ressources.
3. Produit 6 ressources.
4. Produit 9 ressources.
5. Produit 15 ressources.

Bâtiments produisant des matières rares	"Pouvoir"
Mine d'or*	Produit des lingots d'or (voir annexes commerce)
Champs des merveilles*	Produit des ressources rares (voir annexes commerce)

Pour la mine d'or, les productions sont les suivantes selon le niveau :

1. Produit 1 lingot d'or. Limitée à 1 activation par année.
2. Produit 1 lingot d'or. Limitée à 2 activations par année.
3. Produit 1 lingot d'or. Limitée à 3 activations par année.
4. Produit 2 lingots d'or. Limitée à 2 activations par année.
5. Produit 2 lingots d'or. Limitée à 3 activations par année.

Pour le champs des merveilles, les productions sont les suivantes :

1. Produit 1 ressource rare.
2. Produit 2 ressources rares.
3. Produit 3 ressources rares.
4. Produit 5 ressources rares.
5. Produit 8 ressources rares.

Note : les ressources sont tirées au hasard par l'organisation.

7.4.2. Bâtiments produisant des savoirs

Pour l'ensemble de ces bâtiments une activation est nécessaire. Leurs productions sont les suivantes compte tenus du niveau du bâtiment :

1. Produit 2 savoirs.
2. Produit 3 savoirs.
3. Produit 5 savoirs.
4. Produit 7 savoirs.
5. Produit 10 savoirs.

Nom	"Pouvoir"
Atelier d'ingénierie*	Permet de produire des savoirs "ingénierie" A chaque tour, ce bâtiment permet également d'entraîner des unités en engin de siège. Niveau 1 : permet d'entraîner 1 engin de siège par tour Niveau 2 : permet d'entraîner 1 engin de siège par tour Niveau 3 : permet d'entraîner 2 engins de siège par tour Niveau 4 : permet d'entraîner 2 engins de siège par tour Niveau 5 : permet d'entraîner 3 engins de siège par tour
Atelier de transmutation*	<i>Concentre les savoirs d'alchimie, herboristerie, ... Pour le moment seul l'alchimie y est suffisamment développée, mais d'autres pourront venir.</i> Permet de produire des savoirs "artisanat de transmutation". Pour les personnages alchimistes habitant le fief, les effets suivants s'appliquent : A partir du niveau 2 : - Fait baisser l'acquisition d'un secret alchimique de 2 PE (le secret alchimique est le même pour tous). Le secret alchimique doit être un secret du livret de règles. A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) : - Diminue l'acquisition d'un secret de 4 PE (non cumulatif avec le niveau 2) ; - Le responsable du bâtiment (compétence Alchimiste et la connaissance d'au moins 5 formules alchimiques) gagne le bénéfice de la création d'un secret alchimique inédit. Cette

	formule est unique et n'est enseignée que par lui (cela donnera lieu à une nouvelle formule dans le livret de règles). Ses effets doivent obligatoirement être déterminés en accord avec l'orga règles avant le GN.
Bibliothèque*	Permet de produire des savoirs "érudition" A partir du niveau 4 : - Durant la foire d'été, le responsable de la Grande Bibliothèque (possède Identification et Mythe & Légendes) peut poser une question concernant directement le scénario/une quête en cours (même sur des événements futurs). La réponse de l'organisation sera aussi précise que possible.
Dispensaire*	Permet de produire des savoirs "connaissance du corps" A partir du niveau 4 : - Les résidents du fief ont un PV supplémentaire.
Ecole de magie*	Permet de produire des savoirs "magie" Pour les personnages mages habitant le fief, les effets suivants s'appliquent A partir du niveau 2 : - Augmente de 1 le nombre de sorts lançables en Phase 1 (soit 1-4 en phase 1 puis 5-7 en Phase 2, 8-10 en Phase 3, etc...) A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) : - Augmente de 2 le nombre de sorts lançables en Phase 1 (soit 1-5 en phase 1 puis 6-8 en Phase 2, 9-11 en Phase 3, etc...) - Un unique résident du fief gagne le bénéfice de la création d'un sort inédit. Ce sort est unique et n'est enseigné que par lui. Ses effets doivent obligatoirement être déterminés en accord avec l'orga règles avant le GN (cela donnera lieu à un nouveau sort dans le livret de règles). Il doit connaître au moins 6 sorts.
Temple*	Permet de produire des savoirs "foi" Permet de plaire aux divinités Limite les événements aléatoires néfastes sur le fief

7.4.3. Autres bâtiments

Nom	“Pouvoir”
Camp d'entraînement	Chaque tour, le bâtiment permet de former des unités de population en unité militaire. Niveau 1 : 1 unité par tour. Niveau 2 : 2 unités par tour. Niveau 3 : 3 unités par tour. Niveau 4 : 5 unités par tour. Niveau 5 : 8 unités par tour.
Comptoir commercial	A chaque tour, le seigneur du fief ou un de ses suzerains peut réaliser une transaction d'une unique unité de ressource (vendre ou acheter) à la maison des fiefs à un prix affiché. L'achat et la vente sont limités par les stocks disponibles (voir annexes “marchands généraux” ci-dessous). Niveau 1 : permet de réaliser 1 transaction. Niveau 2 : permet de réaliser 2 transactions. Niveau 3 : permet de réaliser 4 transactions. Niveau 4 : permet de réaliser 7 transactions. Niveau 5 : permet de réaliser 12 transactions.
Forge	La forge permet de réaliser des productions de 3 ressources de fief armes. Coût : chaque production coûte 1 ressource de minerai et 1 ressource de bois. Niveau 1 : produit 1 production. Niveau 2 : produit 2 productions. Niveau 3 : produit 3 productions. Niveau 4 : produit 5 productions. Niveau 5 : produit 8 productions. Pour les personnages forgerons habitant le fief, les effets suivants s'appliquent A partir du niveau 2 : - Ils commencent la foire d'été avec 8 munitions d'Armes de Siège et 2 renforts d'armure niveau 1 A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) : - Ils commencent la foire d'été avec 16 munitions d'Armes de Siège et 2 renforts d'armure niveau 2
Fortifications	Bonus en défense : +40 par niveau Niveau 1 : +40 en défense Niveau 2 : +80 en défense Niveau 3 : etc

7.5. Actions spéciales

7.5.1. Réduire d'un niveau un bâtiment

Réduire un niveau de bâtiment nécessite ~~la moitié du niveau courant arrondi au supérieur en outils et~~ l'activation d'une unité de population.

- Réduire une fortification du niveau 5 au niveau 4 nécessite l'activation d'1 unité de population.
- Réduire une fortification du niveau 4 au niveau 0 nécessite l'activation de 4 unités de population.

7.5.2. Modifier le savoir utiliser sur un bâtiment existant

Modifier un savoir existant coûte le niveau à remplacer en ressource de savoirs ~~et un~~ outil.

La construction successive des 4 niveaux d'une école de magie a utilisé les savoirs suivants : niveau 1 en savoir de corps, niveau 2 en savoir d'ingénierie, niveau 3 en savoir de magie et niveau 4 en savoir de transmutation.

Si l'on souhaite remplacer le savoir de magie utilisée pour le niveau 3 du bâtiment par des savoirs de foi, il faut dépenser 3 savoirs de foi.

8. Annexes

8.1. Unités et cas spéciaux

Les unités spéciales sont :

- La tour du vieux magicien :
 - Elle ajoute 1 niveau de fortification supplémentaire au fief où elle est située ;
 - Elle génère 2 savoirs magiques par tour de jeu ;
 - Elle est placée sur un fief le premier tour de jeu ;
 - Elle peut se déplacer une fois par foire sur un territoire sans siège.
- Arbre géant du fief 25 (Miroir) :
 - Il ajoute 1 niveau de fortification supplémentaire au fief ;
 - Il génère 2 savoirs corps par tour de jeu ;
 - Il retire un niveau de scierie sur le niveau courant ;
 - Il ne peut pas se déplacer.

Guilde des alchimistes

- Fluidification aurifère (théopraste de guilde spécial) : permet de produire sur un unique fief la production d'or de l'ensemble de l'année ce tour-ci au lieu d'être limité à chaque tour. Le filon sera ensuite épuisé pour l'année en cours.

Graines de Nohmas : blés spéciaux poussant très rapidement.

Scierie gobeline "fiable" : ajoute un niveau de scierie en plus du niveau de base.

De nombreux bâtiments ayant une visée purement cosmétique sans effets particuliers... mais c'est vachement classe ! Regardez-moi ces belles statues !

8.2. **Marchands généraux**

Kandorya a de multiples pôles de commerces régionaux. Ces pôles sont stratégiques pour le commerce à travers toute l'île. Chaque pôle dispose d'un stock de ressources, ce sont au sein de ces stocks que les achats et les ventes de ressources sont réalisés. Un pôle ne peut pas avoir plus de 10 ressources d'un type donné, il refusera donc les achats et il faudra réaliser les ventes dans un autre pôle.

Ces pôles sont dirigés par un seigneur de fief qui délègue ce pouvoir à des marchands expérimentés, ces marchands sont appelés marchands généraux. Ils travaillent conjointement avec la maison des fiefs afin d'assurer le développement de l'économie de Kandorya. Ils sont désignés le soir du premier tour de jeu. Ils peuvent être révoqués à tout moment par le seigneur du comptoire commercial au profit d'un autre personnage.

Les capacités des marchands généraux sont les suivantes :

- Ils participent à des réunions journalières qui déterminent à la hausse ou à la baisse le prix public des ressources sur les grands pôles commerciaux de Kandorya. A chaque tour, la rareté de chaque ressource est donc évaluée à la baisse ou à la hausse.

Rareté	Sur-abondance	Abondance	Courant	Normal	Rare	Très rare	Pénurie	Epuisé
Prix en PO	3	5	7	10	15	20	25	30

- Ils sont autorisés à réaliser 5 transactions par tour de jeu au même titre qu'un comptoir commercial ;
- Toutes ressources achetées par leur pôle commercial régional leur permettront de gagner 10% du montant total des ventes de la journée. Ces taxes leur seront données le lendemain par la maison des fiefs. Ces 10% sont inclus dans le prix de vente des ressources et ne s'y ajoutent pas.



Localisation des 6 zones de commerces stratégiques sur la pointe Sud de Kandorya.

8.3. Conseils

- Une ressource d'aujourd'hui vaut plus qu'une ressource demain !
- Un fief sans défense est un fief pris !
- Un fief est plus facile à prendre qu'à perdre !
- Une armée puissante ne le doit qu'à une économie puissante !
- Pas de forge, pas d'armes. Pas d'armes, pas de guerre !
- Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait !
- Vous n'avez pas de fief, attaquez-en un !
- Le dernier tour arrive, proposez votre protection contre quelques pièces d'or.

- Quand le vent tourne et qu'un siège se lève, ne soyez jamais parmi les derniers à partir !
- Regardez bien à l'est puis à l'ouest avant de traverser avec vos armées !
- Un siège commencé tôt permet de bloquer l'économie de vos adversaires
- N'autorisez pas de trop nombreuses troupes à venir chez vous

8.4. Le jeu de fief en 10 points

Les points essentiels à connaître pour le jeu de fief sont :

1. Avec l'accord du seigneur ou son suzerain, chaque personnage réside sur un fief.
2. 10 personnages dont 1 noble permettent de créer une unité de population qui fournira la main d'œuvre à leur fief de résidence.
3. Un domaine (baronnie, duché, royaume ou empire) est composé de fiefs contigus et/ou de domaines plus petits.
4. Les unités de population permettent d'améliorer et d'activer les bâtiments.
5. Pour améliorer un bâtiment, le coût est égal à 1 bois, 1 minerai et 1 savoir le tout multiplié par le niveau suivant.
6. Pour 1 bois et 1 minerai, une forge produit 3 armes.
7. Déplacer une unité coûte 1 nourriture par fief traversé.
8. Les armes servent à entraîner des unités militaires à partir des unités de population ainsi qu'à combattre.
9. Le jeu comporte 1 tour par jour de jeu à l'été.
10. Les sièges sont résolus à la fin du dernier tour de jeu.

8.5. FAQ

8.5.1. Comment se débarrasser d'unité de population gênante ?

Il peut arriver des cas où vous ne souhaitez pas que des unités de population hostile puissent résider sur vos terres, pour vous en débarrasser, vous pouvez

- les déplacer ailleurs (une unité de population ne peut pas se déplacer seule) ;
- pendant l'été, neutraliser le chef de l'unité (si à l'inter il devait disparaître l'unité de population devra en choisir un nouveau avec l'accord du seigneur en place) ;
- déclencher un siège sur votre propre fief afin de le piller et mettre en désordre civil les unités de population ciblées (cela vous fera perdre aussi des niveaux de bâtiments).

8.5.2. Comment obtenir un fief ?

Vous pouvez obtenir un fief de différentes manières : en achetant un fief à quelqu'un, en négociant avec un seigneur pour devenir son vassal, en réalisant des scénarios qui permettent d'en obtenir un (exploration sur l'occulus par exemple), en créant une révolte sur un fief, ...

8.6. Cas particuliers

8.6.1. Siège avec de multiples groupes

Tous les groupes se combattent mutuellement dans l'ordre inverse de l'arrivée.
Le groupe défenseur sera toujours le dernier à combattre.

Cas 1

Sur un fief, un siège est lancé par John de Primstone avec 3 cavaleries, le groupe d'attaque sera donc "John de Primstone".

Le groupe de défense dispose de 1 archer soit 40 points de défense, il n'y a pas de fortification présente.

Plus tard, un nouveau siège est lancé au nom des "Richard d'Elune" avec 2 cavaleries et 2 armes de sièges.

Plus tard, un nouveau siège est lancé au nom des "Ezeckiel" avec 3 cavaleries.

Nous avons donc les groupes suivants :

- Groupe de défense : 40
- John Primstone : 60
- Richard d'Elune : 60 et 40 pour sa défense (les armes de sièges apportent 0 en défense)
- Ezeckiel : 60

A la fin du 3eme tour, le dernier groupe (Ezeckiel) attaquera l'avant dernier et sortira vainqueur. Puis le groupe des "Ezeckiel" affronteront les "John de Primstone", les forces étant équivalentes, les 2 groupes sont détruits. Le fief défenseur est alors laissé en l'état.

Cas 2

- Groupe de défense : 90
- John Primstone : 60
- Richard d'Elune : 120

Les "John de Primstone" sont immédiatement détruits du fait que l'attaquant a 2 fois plus de force d'attaque. A la fin du 3eme tour, le fief sera pris par les "Richard d'Elune" sans problème.

Cas 3

- Groupe de défense : 30
- John Primstone : 60
- Richard d'Elune : 70

Le fief est immédiatement pris par les "John de Primstone" car ils disposent de 2 fois plus de force que les défenseurs. Si le rapport des forces ne change pas, le fief sera attribué à "Richard d'Elune" suite à sa victoire.

8.7. Principaux changements depuis la version 4.3

Ci-dessous les principaux éléments modifiés ainsi qu'une courte explication, d'autres raisons nous ont poussés à réaliser ces modifications, mais nous ne pouvons pas tous les lister.

- Du fait que le jeu dure plus de 3 jours, le terme 3eme jour a été remplacé par dernier jour. De même, un siège qui aura duré 2 tours pourra donner la prise du fief et non pas seulement au dernier jour de jeu.
- Les unités de populations n'ont plus 3 actions mais peuvent soit devenir une unité militaire soit activer un bâtiment pour qu'il puisse produire des ressources.
- Afin de simplifier le système, les outils ne sont plus ni produits ni utilisés au sein du jeu de fief.
- Afin de limiter les optimisations au sein d'un même tour, les avantages liés à une augmentation de niveau d'un bâtiment ne seront disponibles que le tour de jeu suivant au lieu d'immédiatement.
- Tous bonus non listés dans la section sur "unités et cas spéciaux" ne seront pas pris en compte, si vous en avez un, merci de nous contacter.
- Intégration du rôle des marchands généraux dans les règles.

8.8. Principaux changements depuis la version 4.2

Ci-dessous les principaux éléments modifiés ainsi qu'une courte explication, d'autres raisons nous ont poussés à réaliser ces modifications, mais nous ne pouvons pas tous les lister.

- Trahison : cette action n'a jamais été utilisée en 2 ans en dehors d'action contre des unités PNJs. Elle est complexe à mettre en œuvre ou à apprécier, elle est donc retirée.
- Relais d'approvisionnement : très peu ont été construits et cela alourdit le système pour la fin de jeu. Les pertes en vis-à-vis des 3 construits seront rendus sous forme de ressource en jeu. De même, les unités gardées au sein des relais seront remboursées au coût de la formation de l'unité militaire.
- Délégation d'unité de population : très peu utilisé depuis 2 ans et alourdit considérablement le système de population, il est remplacé au bénéfice des actions sur le fief sous la gestion des seigneurs de fief.
- Délégation de droits : très peu utilisé depuis 2 ans et demande une organisation conséquente, mieux vaut que les joueurs viennent directement nous voir pour validation.
- Accord entre les seigneurs : très peu utilisé et souvent à proximité de la maison des fiefs, les accords devront être désormais transmis en personne par le responsable aux orgas fiefs, à la maison des fiefs.
- Gestion des unités militaires : il était très compliqué d'appliquer les règles à la lettre pour la gestion d'armée à tel point qu'il nous a semblé préférable de considérablement simplifier le système : les suzerains peuvent désormais commander les troupes des vassaux.
- Système d'action par unité : cela demandait de gérer une liste précise de quelle unité à fait quoi et cassait le rythme du jeu. Désormais les actions de déplacement coûtent une nourriture par territoire traversé, une unité militaire ne peut faire qu'un unique

siège par tour et les populations fournissent leur capacité de travail directement au fief.

- Autorisation aux ducs et barons de gérer l'économie : cela permettra d'assouplir la gestion des territoires entre les différents seigneurs, barons et ducs qui avec 35° à l'ombre en ont besoin.
- Révolte : plusieurs fois des joueurs se sont posés la question de comment réaliser des révoltes simplement afin de se libérer du suzerain, l'ancien système demandait des ressources colossales pour un résultat aléatoire. Il est désormais plus lisible et plus simple : avec l'accord des nobles responsables des populations présentes et quelques armes, il sera possible de faire tomber un fief.
- Guerre civile : il est possible à un seigneur ou suzerain d'officialiser le fait que ses unités militaires n'obéissent plus à ses suzerains, cette disposition existait déjà dans les règles précédentes car une unité militaire ne pouvait être dirigée que par son dirigeant sans délégation possible.
- Perte consécutive à un siège chez le vainqueur : les pertes ne sont pas énormes mais permettent tout de même de "ralentir" un rouleau compresseur et de faciliter la reprise du territoire perdu.
- Rééquilibrage des forces des unités militaires : cela permet de simplifier la vision sur la carte et jauger la défense en place.
- Désordre civil : cela permet de mieux marquer les territoires conquis et permettre plus d'effet de jeu sur les territoires.
- Produire 3 armes au lieu d'1 au sein des forges : la production d'armes était possible mais assez complexe à mettre en œuvre.
- Les comptoirs commerciaux ont désormais une limite dans ce qu'il est possible d'acheter dans le "marché" de l'île, il sera par contre toujours possible de vendre au prix officiel.
- Les unités militaires issues des domaines coûtent désormais de la nourriture et peuvent être payées à n'importe quel moment. Dans l'ancienne version, il était nécessaire de payer en or et ceux avant 17h le second jour.