

Kandorya

Règles de fiefs version 4.0

Date : 23/05/2017

Introduction

Tant de chose sont arrivées sur Kandorya en si peu de temps...

Orya est perdu, nous en avons maintenant la certitude. Tous nos foyers sont maintenant en proie à la géhenne.

Les Mulkesh nous ont suivis en grand nombre, leurs vellétés totalitaires sont encore plus forte que jamais. Ils utilisent des machines étranges, ont même contaminés une partie des habitants avec ce que l'on appelle le Mal Vert... Mais les Kandoryens ne tremblent pas, ils ont infligé de sévère revers aux prétentions des Mulkesh et le Mal Vert a été vaincu.

Les Natifs aussi ont leur mot à dire et nous ne savons pas quel va être leur réaction à notre égard.

Après 4 ans de guerre, les peuples venus d'Orya se sont combattus encore une fois apportant la défaite à La Fédération au profit des forces du Pacte des Empires du Levant. Mais le Pacte s'est séparé et les 2 derniers Haut Baron de La Fédération sont partis, nul ne sait quel avenir se réalisera.

Mais nous n'avons plus le choix, il nous faut maintenant nous établir de manière pérenne sur notre nouvelle terre, que dis-je, notre patrie.

A notre arrivée, cette terre regorgeait de richesses, la terre était noire, certains sont même parvenus à faire jusqu'à 3 récoltes par an !

Malheureusement, les dissensions entre les colons et les autres malheurs ont vite fait de transformer ce pays de Cocagne en terres dévastées. L'or et le minerai qui affleuraient du sol et que l'on pouvait ramasser très facilement ont maintenant disparus. Idem pour le bois et la nourritures, nos ressources ont été très mal gérées. Il faut maintenant fournir bien plus d'efforts pour subvenir à nos besoins. De plus, les stocks d'outils et d'armes apportés d'Orya sont presque épuisés, et il n'y a que quelques forges éparses pour les reconstituer.

Et dire que les temps de malheurs ne sont pas derrière nous, je ne sais pas ce que l'avenir nous réserve mais je pense pouvoir dire que nous risquons de souffrir.

Camille le Barde

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	6
Tours de jeu	7
Avant le début du jeu	7
Premier tour : printemps (premier jour du GN*)	7
Deuxième tour : été (second jour du GN*)	7
Troisième tour : automne (troisième jour du GN*)	7
Inter-jeu : hiver	7
Fiefs et domaines	8
Fief	8
Déclaration d'un domaine	8
Types de Domaines	8
Création d'un domaine	9
Vassalité	9
Droits des suzerains et Seigneur	10
Liste des droits	10
Délégation de droits	10
Jouer les titres de noblesses	11
Mort d'un seigneur	11
Cas particulier : Edenorya	11
Unités	12
Créer une unité	12
Actions des unités	12
Caractéristiques des unités	13
Décès du dirigeant d'une unité	13
Dissolution d'unité	13
Délégation d'action	13
Sièges et attaques	14
Déclenchement	14
Effet d'un siège	14
Valeur de défense d'un fief	14

Résolution Immédiate	14
Résolution de siège en fin de phase d'Automne	15
Siège avec de multiples groupes	15
Lever un siège	16
Mort du dirigeant d'une unité participant à un siège	16
Conséquence de la prise d'un fief	16
Bâtiments	17
Ressources	17
Niveau des bâtiments	17
Améliorer un bâtiment	18
Listes de bâtiments	18
Producteur de ressources	18
Bâtiments commerciaux	19
Bâtiments militaires	19
Bâtiment produisant des savoirs	21
Annexes	23
Conseils	23
Le jeu de fief en 10 points	23

1. Glossaire

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

Domaine : ensemble de fiefs cohérent continus (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 : *unité* pouvant réaliser des actions variées comme se déplacer, "produire", "bâtir" et combattre.

Unité militaire : unité à vocation militaire, elle peut réaliser des actions restreintes comme se déplacer et combattre.

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 représenté par 10 émissaires envoyés à la foire d'Edenorya. Les premiers ont autorité sur leur territoire, les seconds disposent d'une unité pouvant agir sur le jeu de fief. Bien sur le seigneur a besoin de nombreuses unités pour exploiter ses mines, ses champs, construire ses fortifications et faire la guerre. Il faudra donc qu'ils s'entendent, sinon le seigneur pourrait bien se faire attaquer par ces unités sans terres et perdre la sienne.

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.

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 base.
- Le jeu comporte 3 tours. Une unité peut réaliser 3 actions par tour.
- Le jeu de fief ne se joue que pendant la foire d'été. La diplomatie est possible pendant les interkandos.
- La carte du jeu sera représentée sur la table de la maison des fiefs.
- Un tableau d'affichage sera présent afin de présenter les évènements que l'organisation jugera bon de soumettre à votre diligence.
- Chaque unité et chaque fief disposera d'une fiche récapitulant toutes les informations (déplacements, bâtiments construits, unités présentes sur un fief etc). Ces fiches sont et resteront en la possession des organisateurs.
- Les dirigeants possèdent des étiquettes permettant de "signer" des autorisations à un autre personnage : droit de passage, droit d'exploitation de mine, etc.
- Il est possible au Seigneur de consulter la fiche de son fief ou d'un fief voisin en envoyant une unité en éclaireur.

- Le jour de rangement de la foire (le dimanche a priori), tous les éléments du jeu de fief doivent être rendus à l'organisation pour inventaire. Tous les éléments non rendus seront invalides pour l'année suivante.

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 mer.

Chaque unité est représentée sur la carte.

Le type de l'unité est connu sur la carte :

1. Cavalier + gardes spéciaux (et supérieur)
2. Archer
3. Machine de guerre
4. Unité de base

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

Les actions et les déplacements sont réalisés en **temps réel** sur la carte et sont notés sur la fiche de fief ainsi que sur la fiche d'unité.

Les ressources obtenues le sont **immédiatement** et données au joueur réalisant l'action de récolte.

Les **sièges** sont publiquement représentés sur la carte. Les rapports de force des sièges sont affichés à l'extérieur de la maison des fiefs. Les affichages des rapports de force ne sont pas en valeur absolue et sont gérées par l'organisation.

2.4. Résider sur un fief

- Résider sur un fief doit avoir un sens en jeu pour le personnage résidant.
- 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 à la maison des fiefs. 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 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 joueurs peut devenir citoyen avec accord des dirigeants.

3. Tours de jeu

Le jeu se déroule sur 3 tours pendant lesquels les unités peuvent réaliser 3 actions.

3.1. Avant le début du jeu

- Déclaration des dirigeants de Fief
- Déclaration des domaines
- Déclaration et placement des unités
- Déclaration de résidences et bonus associés (les joueurs préparent leurs groupes et donnent le résultat en lien avec les feuilles de personnages). Il sera aussi possible de réaliser cette action le premier tour.

3.2. Premier tour : printemps (premier jour du GN*)

- 1 tour d'action par unité
- Aucune agression n'est possible

3.3. Deuxième tour : été (second jour du GN*)

- 1 tour d'action par unité
- Les agressions sont possibles : déclaration de siège, attaque d'unité, etc.

3.4. Troisième tour : automne (troisième jour du GN*)

- 1 tour d'action par unité
- Résolution de siège en fin de tour
- Dissolution de toutes les unités en fin de tour

3.5. Inter-jeu : hiver

L'ensemble du matériel de jeu de fief doit être rendu à la maison des fiefs le lendemain du 3eme jour. Tout matériel non rendu sera inutilisable pour les années suivantes.

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.
- Des préparatifs pour l'année suivante peuvent être entrepris
- Des événements peuvent survenir sur les fiefs

*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.

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 base qui sera positionnée sur son Fief. Cette unité n'obéit qu'au seigneur. Le seigneur peut prêter serment à un suzerain afin d'augmenter la puissance du suzerain.

4.2. Déclaration d'un domaine

La déclaration de Domaine se fait en début de jeu, et pas en cours de 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.

4.3. Types de 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 constitués 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.

	Titre de dirigeant	Unité offerte par le Domaine	Nombre de Fiefs minimaux reliés	Compétence gratuite
Fief	Seigneur	1 unité de base	1	
Baronnie	Baron	1 archer	2	Ressource 1
Duché	Duc	1 cavalier	4	+
Royaume	Roi	1 Garde royale	8	+ Eloquence (1 fois par jour)
Empire	Empereur	1 Garde impériale	16	+ Eloquence (3 fois par jour)

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

Toutes personnes 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.

Exemple :

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 fief des duchés peut s'organiser en 2 Baronnie.

On aura donc pour ce cas-là :

- 8 Fiefs
- 7 Domaines : 1 royaume, 2 duchés, 4 baronnies ;
- 15 nobles : 1 roi, 2 Duc, 4 Barons et 8 Seigneurs ;
- 15 unités : 1 garde royale, 2 cavaliers, 4 archers et 8 unités de bases.

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.

4.4. Création d'un domaine

Le Domaine est créé avant le premier tour de jeu et ne peut pas être créé pendant le jeu. Les Fiefs d'un Domaine doivent être contigus. Une île est considérée comme contiguë à toutes les îles et territoires côtiers de sa mer.

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 Baronnie qui eux même sont composés de 2 Fiefs.

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

Exemple : le territoire d'une Baronnie, constitué de 2 fiefs, ne peut être partagés entre 2 Duchés.

4.5. Vassalité

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

Exemple : 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 son unité met 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.

Pour faire sécession, il faut déclencher une guerre civile et conquérir militairement son propre territoire.

4.6. Droits des suzerains et Seigneur

Une unité ne peut agir sur un fief sans l'accord de son dirigeant ou de son suzerain. Le seul cas particulier est l'attaque.

4.6.1. 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*). Un personnage ne peut résider que sur un unique fief.
- Autoriser les unités à se déplacer.
- Autoriser l'exploitation des bâtiments.
- Autoriser la construction de bâtiments.

Le Seigneur d'un fief peut payer ses intendants pour consulter l'état de son fief (2 po). Cette action ne peut pas être réalisée par le Suzerain du fief.

Exemple : le Duc de Brime peut autoriser une unité à exploiter une mine d'or sur n'importe quel fief de son duché. De même le Baron de Hill peut autoriser une unité à exploiter une mine d'or sur n'importe quel fief de sa baronnie.

4.6.2. Délégation de droits

En présence physique d'un dirigeant à la maison des fiefs, toute action est valide avec accord verbal de ce dernier.

En l'absence de la présence physique, un papier doit être rédigé.

Cet accord doit être écrit et peut ou non porter mention de l'unité ayant l'autorisation. Il est infalsifiable mais il est volable ou destructible. Il porte mention ou non d'un tour spécifique (printemps/été/automne). Il porte une mention sur l'étendue de l'accord : traverser le territoire, miner, bâtir, etc.

L'accord est certifié par une étiquette portant mention "Duc/Baron/Seigneur de XXX" ou juste un numéro correspondant au Domaine ou Fief correspondant. Cette étiquette est délivrée par l'organisation.

Il est conseillé que les éléments suivants soient clairement visibles sous peine de graves abus :

- Tour d'action : 1/2/3
- Numéro ou nom du Domaine ou Fief
- Numéro de l'unité bénéficiant de l'accord
- Type d'action : minage d'or/construction de XXX/...
- Signature du seigneur/suzerain

En dernier ressort, l'interprétation de l'organisation fait foi.

Note : la prise du fief annule toutes les autorisations précédentes. Les nouvelles autorisations devront porter une nouvelle certification différente des premières.

4.7. Jouer les titres de noblesses

Les titres de Barons/Duc/Roi/Empereur doivent être joués ainsi que les liens de vassalités. Cependant la terminologie des titres n'est en aucun cas imposée dans le cadre du jeu.

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

4.8. 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.

Exemple : 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.

Dans le cas où le Seigneur de Fief décède et n'a aucun Suzerain ou aucun Suzerain vivant, c'est alors le dirigeant de la plus grande force militaire sur le Fief qui s'en empare automatiquement. En cas d'absence d'unités militaire, ce sera la première unité militaire présente sur le Fief.

4.9. Cas particulier : Edenorya

Edenorya pour de multiples raisons n'est pas prenable à travers le jeu de fief.

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

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

Si les personnages n'ont pas de fief de résidence, l'unité apparaîtra à Edenorya (cela ne fait pas automatiquement des résidents d'Edenorya). Ce cas doit rester exceptionnel.

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

5.2. Actions des unités

Note : les 2 mers comptent comme une case à part entière et les unités peuvent se déplacer dessus.

Nom	Coût	Notes
Déplacement terrestre	1 nourriture par fief traversé	1 unité de cavalerie peut pour 1 action se déplacer sur 2 fiefs.
Déplacement maritime	1 nourriture et 1 bois par territoire traversé	Aucune unité spéciale n'a de bonus sur cette action. Le déplacement est considéré comme maritime si le départ ou l'arrivée concerne une case mer.
Abandonner un siège et se déplacer	1 nourriture 5PO	Cela concerne uniquement les unités attaquantes.
Eclaireur	5 PO	Permet de consulter la fiche d'un fief où l'unité se trouve ou la fiche d'un fief adjacent.
Récolter/produire	1 outil	Seulement pour les unités de base.
Améliorer l'unité		Voir les bâtiments spécifiques : camp d'entraînement et atelier d'ingénierie
Bâtir		Voir bâtiments
Commencer un siège*	1 nourriture 2 armes 5 PO	Cela ne concerne que la première unité commençant un siège, les autres unités doivent réaliser l'action "rejoindre un groupe lors d'un siège"
Rejoindre un groupe lors d'un siège	1 arme 5 PO	Il est possible de changer de groupe de siège pour une nouvelle action (voir règles de siège ci-dessous).
Trahison ! Attaquer une unité au sein d'un même fief	1 arme 5 PO	Aucun siège ne doit être en cours sur ce fief. Les unités attaquantes doivent avoir été autorisées à résider sur le fief. Les unités attaquantes doivent avoir deux fois plus de force que la force en défense de l'unité cible. Aucune fortification n'est prise en compte.

Note : lors de la déclaration d'un siège, toutes les unités militaires passent en défense gratuitement. Ceci inclut même les unités qui n'appartiennent pas au Fief ou au Domaine. Aucune unité ne peut quitter le fief en dehors des unités attaquantes avec l'action "quitter un fief assiégé".

Note pour les mouvements :

Toute unité peut se déplacer d'un fief adjacent à l'autre, en respectant les limites suivantes :

- Il doit avoir l'autorisation d'un des nobles gérant le Fief traversé (un Fief peut appartenir à une Baronnie, elle-même à un Duché ; le seigneur, le baron ou le duc peuvent autoriser à traverser leurs territoires)
- S'il n'a pas l'autorisation, il doit commencer un siège

5.3. Caractéristiques des unités

Force : puissance militaire de l'unité

Action : nombre d'action par tour de jeu

Spécial : voir description

Unité	Obtention	Action	Force	Spécial
Unité de base	10 personnages ou obtenue par un Fief	3	10	Peut "produire" ou "bâtir" (les autres unités ne le peuvent pas)
Archer	Unité entraînée ou obtenue par une Baronnie	3	10	Se met automatiquement en défense lors d'un siège. Dispose d'un bonus de 10 en force pour la défense.
Cavalier	Unité entraînée ou obtenue via un Duché	3	20	Se met automatiquement en défense lors d'un siège. Peut traverser 2 fiefs pour une seule action.
Engin de siège	Unité entraînée dans un Atelier d'ingénierie	3	10	Se met automatiquement en défense lors d'un siège. Lors d'un siège, annule un niveau de la fortification du fief attaqué (compte alors pour 0 en attaque). Compte pour 0 en défense.
Garde Royale	Unité obtenue via un Royaume	4	30	Se met automatiquement en défense lors d'un siège. Peut traverser 2 fiefs pour une seule action.
Garde Impériale	Unité obtenue via un Empire	5	40	Se met automatiquement en défense lors d'un siège. Peut traverser 2 fiefs pour une seule action.

5.4. Décès du dirigeant d'une unité

Si un personnage dirigeant d'une unité vient à mourir, son unité est désorganisée pour le reste de l'année. Elle continuera les actions en cours ou automatiques mais ne pourra pas recevoir de nouveaux ordres.

Note : lorsqu'un dirigeant perd son Domaine (militairement ou par décision du suzerain ou pour une autre raison), il conserve son unité jusqu'à la fin de l'année en cours.

5.5. Dissolution d'unité

Une unité dissoute disparaît du jeu de fief en cours. Elle pourra être formée à nouveau l'année suivante si les conditions sont toujours réunies. Ses bonus sont perdus.

Toutes les unités rattachées au bâtiment garnison ne sont pas dissoutes en hiver. Tous les bonus de ces unités sont conservés.

5.6. Délégation d'action

Il est possible pour les dirigeants d'unité de déléguer leurs actions du tour en cours. Pour cela, il leur faut donner les cartes actions de leur unité à un autre personnage.

Les actions pouvant être déléguées sont : mouvement, produire et bâtir. Les autres actions requiert obligatoirement la présence du dirigeant d'unité.

La délégation d'action n'est pas possible pour les unités militaires ou pour les unités de bases issues des fiefs.

Les cartes de délégation d'action sont non volables.

6. Sièges et attaques

6.1. Déclenchement

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 peuvent rejoindre un groupe d'attaquant existant ou créer un nouveau groupe d'attaque. La défense est nommée "groupe de défense".

6.2. Effet d'un siège

Il est impossible d'entraîner, commercer, produire ou de bâtir sur un fief assiégé.

6.3. Valeur de défense d'un fief

Un fief a toujours une valeur de défense naturelle de 20, ceci représente les actions de la population contre un envahisseur.

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

- bonus apporté par les fortifications : chaque niveau de fortification apportant 40 points
- la force des unités modifiés par certains cas particuliers (archer, engin de siège, ...)
- sa défense naturelle.

Exemple : un fief possède 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 20. Soit un total de $80 + 20 + 20 = 120$.

Note : la défense d'une fortification est toujours active même en absence d'unités militaires 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. C'est un cas particulier, le cas général étant un siège qui sera réglé à la fin de l'automne.

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.

Exemple : un fief n'a pas de fortification et un archer y est présent, le fief a donc une défense de $20+20=40$.
2 cavaliers arrivent et commencent un siège en payant 3 armes, 1 nourriture et 10PO. Ils représentent alors une force d'attaque de 40, le siège débute.
2 cavaliers alliés arrivent (2 nourritures) et ils payent 2 armes et 10 pièces d'or afin qu'ils rallient la défense du siège. La force de défense est maintenant à 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.

Exemple : un fief n'a pas de fortification et un archer y est présent. Le fief a donc une défense de $20+20=40$.

4 cavaliers se déplacent sur le fief (soit 4 nourritures), commencent un siège en payent 5 armes, 1 nourriture et 20 pièces d'or. Ils représentent alors une force d'attaque de 80, l'unité d'archer est alors dissoute. Les forces en présence pacifient rapidement le fief et peuvent en commencer immédiatement son exploitation.

6.5. Résolution de siège en fin de phase d'Automne

Pour les sièges déclarés en été : la force la plus puissante gagne le fief, toutes les unités perdantes sont dissolues.

Pour les sièges déclarés en automne : le fief ne peut être pris par un siège, 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, l'automne débute tout juste mais 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 Duc 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. De plus il a 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 10PO et 3 armes dépensés par l'ex-Duc sont une bien maigre consolation.

6.6. 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 de l'automne, 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 de l'automne, 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. A la fin de l'automne, si le rapport des forces ne change pas, le fief sera attribué à "Richard d'Elune" suite à sa victoire.

6.7. Lever un siège

Les unités assiégeantes peuvent partir d'un fief en payant le coût normal de départ de siège. Lorsque plus aucune unité n'est présente dans le cas des attaquants, le siège prend fin.

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

6.8. 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.

6.9. Conséquence de la prise d'un fief

Le nommé du groupe victorieux deviendra seigneur du Fief. En cas de mort du nommé, 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).

Les unités n'ayant pas participées au siège ne sont pas affectées.

7. Bâtiments

7.1. Ressources

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

Les matières premières : elles sont issues du sol des fiefs

- Nourriture : issues des champs, elles permettent principalement aux unités de se déplacer
- Bois : issues des forêts, elles permettent principalement de construire des bâtiments
- Lingot de fer : issues des mines de fer, elles permettent la construction de bâtiment et la fabrication d'objet
- Lingot d'or : issues des mines d'or, elles permettent de frapper monnaies.
- 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 construire ou récolter des ressources
- Armes : permet aux unités militaires d'être formées et de combattre
- Savoirs : ils sont réalisés dans des bâtiments spéciaux et sont indispensables pour faire évoluer un bâtiment vers un niveau supérieur.

Les ressources sont symbolisées en jeu par des cartes. Elles représentent les ressources et peuvent être échangées. Elles sont infalsifiables et sont involables.

7.2. 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	Palissade	Faible
2	Ferme et élevage	Fortin	Moyen
3	Ferme avec engrais	Château	Développé
4	Coopérative agricole	Forteresse	Très développé
5	Plaine céréalière	Krak	Extraordinaire
6 (inaccessible)	"Pourquoi ils jouent avec la lave les petits messieurs ?"		

Les fiefs nouvellement découverts, sauf exception, commencent avec tous leurs niveaux de bâtiments à 0. Tout est à faire, ce sera donc "long" d'y faire quelque chose.

7.3. 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, ...).

Pour passer un bâtiment au niveau supérieur, il faut payer : 1 action "bâtir", 1 outil, 1 bois, 1 fer et 1 savoir, le tout multiplié par le niveau à atteindre. Les actions "bâtir" doivent venir d'unités différentes. Les savoirs doivent être identiques et ne doivent pas être ceux qui ont été utilisés pour les niveaux précédents.

Exemple : passer une fortification du niveau 2 au niveau 3 coûte : 3 bois, 3 fer, 3 actions bâtir, 3 outils et 3 savoirs différents de ceux utilisés pour construire les niveaux 1 et 2. 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.

7.4. Listes de bâtiments

7.4.1. Producteur de ressources

Les bâtiments qui sont décrits dans cette section sont ceux produisant des ressources.

Sur certains fiefs, il ne sera pas possible de construire les bâtiments associés. Par exemple : une mine d'or ne peut être construite que sur un territoire aurifère.

Nom	"Pouvoir"
Scierie	Produit du bois
Ferme	Produit de la nourriture
Mine de fer	Produit des lingots de fer
Mine d'or	Produit des lingots d'or
Champs des merveilles	Produit des ressources rares (voir guildes)

Pour la mine de fer, la scierie et la ferme les productions suite à l'action "produire" sont (le premier chiffre indique le niveau du bâtiment) :

1. Produit 1 ressource par action. Limité à 1 action par tour.
2. Produit 1 ressource par action. Limité à 3 actions par tour.
3. Produit 2 ressources par action. Limité à 3 actions par tour.
4. Produit 2 ressources par action. Limité à 5 actions par tour.
5. Produit 3 ressources par action. Limité à 5 actions par tour.

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

1. Produit 1 ressource par action. Limité à 1 action par tour.
2. Produit 1 ressource par action. Limité à 2 actions par tour.
3. Produit 1 ressource par action. Limité à 3 actions par tour.
4. Produit 1 ressource par action. Limité à 5 actions par tour.
5. Produit 1 ressource par action. Limité à 8 actions par tour.

L'exploitation de l'or demande des efforts considérables, il est donc nécessaire d'utiliser 2 actions "produire" au lieu d'une. Les productions sont les suivantes :

1. Au plus 1 production par année. 2 tour sont nécessaires pour produire 1 lingot.
2. Au plus 1 production par année.
3. Limité à 1 action par tour. Au plus 2 productions par année.
4. Limité à 1 action par tour. Au plus 3 productions par année.
5. Limité à 2 actions par tour. Au plus 5 productions par année.

7.4.2. Bâtiments commerciaux

Nom	"Pouvoir"
Comptoir commercial	<p>A chaque tour, le seigneur du fief peut réaliser une transaction d'une unique ressource (vendre ou acheter) à la maison des fiefs à un prix affiché (ces prix évoluent en fonction de l'offre et la demande).</p> <p>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</p>
Relais d'approvisionnement	<p>A chaque tour, permet au seigneur de faire bénéficier à une unité d'un mouvement gratuit pour partir du fief (sans dépenser ni nourriture ni d'action). Les restrictions habituelles s'appliquent (pas de siège, il faut l'accord du seigneur, ...).</p> <p>Niveau 1 : permet de réaliser 1 mouvement Niveau 2 : permet de réaliser 2 mouvements Niveau 3 : permet de réaliser 4 mouvements Niveau 4 : permet de réaliser 7 mouvements Niveau 5 : permet de réaliser 12 mouvements</p>

7.4.3. Bâtiments militaires

Nom	"Pouvoir"
Camp d'entraînement	<p>Chaque tour, le bâtiment apporte des points de formation selon le niveau (non cumulable d'un tour à l'autre).</p> <p>Niveau 1 : 1 point de formation. Niveau 2 : 2 points de formation. Niveau 3 : 3 points de formation. Niveau 4 : 6 points de formation. Niveau 5 : 9 points de formation.</p> <p>Ces points de formations peuvent être dépensés pour former une unité pour les coûts suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entraîner en archer : <ul style="list-style-type: none"> - 1 point de formation - une action de formation - une arme

	<ul style="list-style-type: none"> - une nourriture - 10 pièces d'or - Entraîner en cavalerie : <ul style="list-style-type: none"> - 3 points de formation - une action de formation - 2 armes - 2 nourritures - 20 pièces d'or <p>On peut également augmenter la force des unités militaires existantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - +5 à l'unité : une action de formation, 3 points de formation, 1 arme, 10 pièces d'or - +10 à l'unité : une action de formation, 4 points de formation, 2 armes, 20 pièces d'or - +20 à l'unité : une action de formation, 5 points de formation, 4 armes, 30 pièces d'or <p>Note : les améliorations ne sont pas cumulables</p>
Forge	<p>Suite à une action produire d'une unité, la forge permet de réaliser des productions.</p> <p>1 production peut-être soit 1 arme soit 5 outils.</p> <p>Coût : chaque production coûte 1 lingot de fer et 1 ressource de bois (donc 1 production de 5 outils coûte 1 fer et 1 bois et 1 production d'arme coûte 1 fer et 1 bois).</p> <p>Niveau 1 : 1 production par action. Limité à 1 action par tour.</p> <p>Niveau 2 : 1 production par action. Limité à 2 actions par tour.</p> <p>Niveau 3 : 2 productions par action. Limité à 2 actions par tour.</p> <p>Niveau 4 : 2 productions par action. Limité à 3 actions par tour.</p> <p>Niveau 5 : 3 productions par action. Limité à 3 actions par tour.</p> <p>A partir du niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les personnages forgerons habitant le fief, commencent le GN avec 8 munitions d'Armes de Siège et 2 renforts d'armure niveau 1 <p>A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les personnages forgerons habitant le fief, commencent le GN avec 16 munitions d'Armes de Siège et 2 renforts d'armure niveau 2
Garnison	<p>Permet de rattacher une unité afin qu'elle ne soit pas dissoute à l'arrivée de l'hiver.</p> <p>Les unités ainsi conservées consomment une nourriture (sauf pour les cavaleries, les unités royales ou impériales qui en consomment deux) qu'il faut payer avant la fin de l'automne.</p> <p>Niveau 1 : permet de conserver 1 unité</p> <p>Niveau 2 : permet de conserver 2 unités</p> <p>Niveau 3 : permet de conserver 4 unités</p> <p>Niveau 4 : permet de conserver 7 unités</p> <p>Niveau 5 : permet de conserver 12 unités</p> <p>Note : il est toujours nécessaire que les conditions de création</p>

	soient respectés pour l'année suivante (nombre de joueur, domaine, ...)
Fortifications	Bonus en défense : +40 par niveau Niveau 1 : +40 en défense Niveau 2 : +80 en défense Niveau 3 : etc

7.4.4. Bâtiment produisant des savoirs

Pour l'ensemble de ces bâtiments, les productions sont les suivantes compte tenu du niveau du bâtiment :

1. Produit 1 ressource par action. Limité à 1 action par tour.
2. Produit 1 ressource par action. Limité à 2 actions par tour.
3. Produit 2 ressource par action. Limité à 2 actions par tour.
4. Produit 2 ressources par action. Limité à 3 actions par tour.
5. Produit 2 ressources par action. Limité à 5 actions par tour.

Nom	"Pouvoir"
Temple	Permet de produire des savoirs "foi" Permet de plaire aux divinités Limite les événements aléatoires néfastes sur le Fief
Atelier de transmutation	Concentre les savoirs d'alchimie, herboristerie, ... Pour le moment seul l'alchimie y est suffisamment développé, mais d'autres pourront venir. Permet de produire des savoirs "artisanat de transmutation". A partir du niveau 2 : durant le GN fait baisser l'acquisition d'un secret alchimique de 2 PE, pour l'ensemble des alchimistes du groupe possédant le fief (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) : <ul style="list-style-type: none"> - 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 inédite. Cette formule est unique et n'est enseigné que par lui. Ses effets doivent obligatoirement être déterminés en accord avec l'orga Règles avant le GN.
Ecole de magie	Permet de produire des savoirs "magie" A partir du niveau 2 : <ul style="list-style-type: none"> - le bassin magique des résidents du fief augmente de 2. A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) :

	<ul style="list-style-type: none"> - le bassin magique des résidents du fief augmente de 5. Un unique résidant 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. Il doit connaître des sorts apportant 10 points de magie à son bassin.
Bibliothèque	<p>Permet de produire des savoirs "savoir"</p> <p>A partir du niveau 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durant le GN, 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 futures). La réponse de l'Organisation sera aussi précise que possible.
Atelier d'ingénierie	<p>Permet de produire des savoirs "ingénierie"</p> <p>A chaque tour, ce bâtiment permet d'entraîner des unités en engin de siège pour le coût de</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 armes - 1 outil - 2 bois - 1 fer - 1 savoir d'ingénierie - 10 pièces d'or - une action de l'unité entraînée <p>Niveau 1 : permet d'entraîner 1 unité par tour Niveau 2 : permet d'entraîner 1 unité par tour Niveau 3 : permet d'entraîner 2 unités par tour Niveau 4 : permet d'entraîner 2 unités par tour Niveau 5 : permet d'entraîner 3 unités par tour</p>
Dispensaire/hôpital	<p>Permet de produire des savoirs "connaissance du corps"</p> <p>A partir du niveau 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les résidents du fief ont un PV supplémentaire.

8. Annexes

8.1. **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 !
- Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait !
- Lorsque les stocks d'outils seront épuisés, il ne restera que les forges pour en produire de nouveaux !
- Vous n'avez pas de fief, attaquez-en un !
- Le 3eme 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 !
- Un siège commencé tôt permet de bloquer l'économie de vos adversaires
- N'autorisez pas de trop nombreuses troupes à venir chez vous

8.2. **Le jeu de fief en 10 points**

Les points essentiels à savoir 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 base.
3. Le jeu comporte 3 tours. Une unité peut réaliser 3 actions par tour.
4. Déplacer une unité coûte 1 action et 1 nourriture par fief traversé.
5. 1 outil permet à une unité non militaire de réaliser 1 action "bâtir" ou "produire".
6. Pour 1 bois, 1 fer et 1 action "produire", une forge produit 1 arme ou 5 outils.
7. Les armes servent à former des unités militaires au sein des camps d'entraînement et à combattre.
8. Pour améliorer un bâtiment, le coût est égal à 1 bois, 1 fer, 1 savoir et 1 action "bâtir" le tout multipliés par le niveau suivant.
9. Un Domaine (baronnie, duché, royaume ou empire) est composé de fiefs contigus et/ou de Domaines plus petits.
10. Les sièges sont résolus à la fin du 3eme tour.