

Kandorya

Règles de fiefs version 4.7



Date : 02/06/2024

Introduction

Quelque part dans une taverne à Edenorya peu avant la 14^{ème} foire.

V. *Eh, bah le mineur, ça fait longtemps qu'on t'avait pas vu au bar.*

L. *..... Ouaips.....*

V. *Bah, c'est pas la joie. Et ils sont où tes collègues ?*

L. *Ensevelis.....*

V. *Mais quoi? Comment? Qu'est-ce qu'il s'est passé ?*

L. *La mine a commencé à trembler, puis un hurlement et les autres ont été broyé....*

V. *Mais... c'est horrible, j'espère que les autres travailleurs vont bien. J'ai entendu parler d'un bûcheron qui se serait fait décapiter par un arbre qui bouge.*

L. *Boarf, cette terre est maudite, pourquoi on est venu au départ....*

V. *Tu vas loin, prends donc un verre, c'est moi qui régale ce soir.*

L. *Tu vas te ruiner très vite, je te le dit, c'est que le début de la tornade de merde qui va nous tomber dessus.*

V. *Je sais que tu as perdu des amis et collègues, mais je te pensais pas aussi proche des idées catastrophiques des flagellants Mulkesh.*

L. *Je suis réaliste moi, je crache sur les dieux et leurs apôtres. J'emmerde le Meridion! Je vomis sur Blanche-Cime. Que le Dominion se fasse raser! Et pour la Guilde des Marchands, je....*

V. *Tais toi ! Je veux pas d'ennuis avec la Guilde des Marchands.*

L. *En même temps, tu les payes tellement pour qu'ils oublient ton tripot de cartes et tes affaires avec les Abatucci.*

V. *Les Aba-quoi? Je comprends pas de quoi tu parles... Et puis la Guilde est partie prenante de ma salle des jeux. Ils ont financé la rénovation suite aux attentats d'Edenorya.*

L. *Vu comme ça, je comprends mieux pourquoi personne ne vient te contrôler....*

V. *Après, j'ai prévu de quoi pour pouvoir m'enfuir si jamais ça tourne vinaigre. J'ai laissé des sous à la Banque de Vendavel sous un autre nom et j'ai des amis qui sont partis dans les colonies du Nord. Tu devrais peut-être y aller, ça te changera d'air.*

L. *Possiblement... après je ne pense pas que cette île offre du répit à quiconque. Je vais signer un contrat avec un Noble pour vivre sur un Fief loin d'ici, pourvu que je sois pas envoyé dans une mine....*

V. *Tu sais, peut-être que si les nobles venaient payer un coup à boire aux gens des tavernes, ils auraient probablement plus d'informations sur ce qu'il se passe vraiment, au lieu des rapports de leur intendants qui sont bouffis par l'incompétence.*

L. *....*

V. *Bah quoi? Je sais plus de chose sur ce qu'il se passe au Royaume des mers que leur Reine sur ses hippocampes à paillettes !*

Tables des matières

1. Glossaire	5
2. Dynamique de jeu	6
2.1. Qu'est-ce que le jeu de fief ?	6
2.2. Organisation générale	6
2.3. Résider sur un fief	7
2.4. Ressources	8
3. Jouer au jeu de fief à Kandorya	9
3.1. Jouer un habitant de Kandorya	9
3.2. Jouer un personnage noble	9
3.3. Jouer un seigneur de fief	9
3.4. Jouer un suzerain	9
4. Tours de jeu	10
4.1. Avant le début du jeu	10
4.2. Premier jour	10
4.3. Jours suivants	10
4.4. Dernier jour	10
4.5. Inter-jeu	11
4.6. Fiches navettes	11
4.6.1. Fiches navettes de production	11
4.6.2. Fiches navettes militaire	11
4.6.3. Ordre d'exécution des ordres	11
5. Fiefs et domaines	12
5.1. Fief	12
5.2. Domaines	12
5.3. Création d'un domaine	13
5.4. Vassalité	13
5.5. Droits des suzerains et seigneurs	14
5.5.1. Liste des droits	14
5.5.2. Délégation de droits	14
5.6. Jouer les titres de noblesses	14
5.7. Mort d'un seigneur	14
5.8. Cas particulier : Edenorya	15
6. Conflits	16
6.1. Qu'est ce qu'un conflit ?	16
6.2. Alignement	17
6.2.1. Définition	17
6.2.2. Changement	17
6.2.3. Scission de 2 domaines	17
6.2.4. Fusion de 2 domaines	17
6.3. La réserve militaire	18
6.4. Comment défendre ?	18
6.5. Comment attaquer ?	18
6.6. Comment sont résolus les conflits ?	19
6.7. Résolution d'un conflit	19
6.7.1. Le défenseur a 2 fois ou plus de force : l'attaque échoue	19
6.7.2. L'attaquant a 2 fois ou plus de force : le fief est conquis	19

6.7.3. Sinon un siège est déclaré	19
6.8. Unités de population loyales et réfractaires	19
6.9. Exemples de conflit	20
6.9.1. Cas simple : sans fortification	20
6.9.2. Avec fortification et armes de siège	21
7. Bâtiments	22
7.1. Niveau des bâtiments	22
7.2. Améliorer un bâtiment	22
7.3. Activation des bâtiments	23
7.4. Liste des bâtiments	23
7.4.1. Bâtiments produisant des matières “premières”	23
7.4.2. Bâtiments produisant des savoirs	24
7.4.3. Autres bâtiments	26
7.5. Actions spéciales	27
7.5.1. Réduire d’un niveau un bâtiment	27
7.5.2. Modifier le savoir utilisé sur un bâtiment existant	27
8. Annexes	28
8.1. Points d'intérêt	28
8.1.1. Points d'intérêt d'entité	28
8.1.2. Points d'intérêt revendiqués	28
8.1.3. Les points d'intérêt neutres	28
8.1.4. Point d'intérêt mobile	29
8.2. Unités et cas spéciaux	29
8.3. Pôles de commerces régionaux	30
8.3.1. Marchands généraux	30
8.3.2. Prix des ressources	30
8.3.3. Stockage des ressources	31
8.3.4. Piraterie	31
8.4. Conseils	31
8.5. Le jeu de fief en 10 points	31
8.6. FAQ	32
8.6.1. Comment se débarrasser d'unité de population gênante ?	32
8.6.2. Comment obtenir un fief ?	32
9. Changements	33
9.1. Principaux changements depuis la version 4.6	33
9.2. Principaux changements depuis la version 4.5	33
9.3. Principaux changements depuis la version 4.4	33
9.4. Principaux changements depuis la version 4.3	33
9.5. Principaux changements depuis la version 4.2	34

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 : dirigeant d'un *domaine*. Un duc est le dirigeant d'un duché, un baron est le dirigeant d'une baronnie, etc.

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

Unité de population réfractaire : unité de population qui n'obéit plus aux ordres du seigneur de fief.

Force 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 se retrouver seul à exploiter 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 disponibles [sur le site kandorya.net](http://www.kandorya.net).

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.
- 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 en jeu, et il est possible d'y parler à des fins de négociation/commerce. **Les agressions et confrontations physiques n'y sont autorisées que par l'organisation.**
- Le jeu comporte un tour par jour de jeu dont les actions se résolvent simultanément en fin de journée.
- Le jeu de fief ne se joue que pendant la grande foire d'été. La diplomatie est possible pendant les inter-kandos.
- 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.
- Les ordres se donnent via des fiches navettes, à compléter quand bon vous semble et à ramener à la maison des fiefs en main propre auprès des orgas fiefs.
- 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 mers ne peuvent pas être conquises.

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

Les fortifications sont représentées sur la carte car elles font parties du dispositif militaire visible.

Les actions et les déplacements sont réalisés à la fin de chaque tour.

Les ressources obtenues sont disponibles en début de tour.

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 gérées 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.

2.3. Résider sur un fief

- Résider sur un fief doit avoir un sens en jeu pour le personnage.
- Les personnages ne sont pas obligés de résider sur un fief, même si cela est fortement conseillé, l'île de Kandorya étant peu hospitalière hors des fiefs.
- 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.
- 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 reconduite d'une année sur l'autre via les données transmises à l'organisation (se référer aux instructions sur le forum).
- La résidence peut changer au cours d'un GN, mais 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.

2.4. Ressources

Les ressources sont utilisées principalement pour bâtir les bâtiments. 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 : issus 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 armes ;
- Lingot d'or : issus 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

- Armes : permet d'assurer une attaque ou la défense de son territoire ;
- 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. Il en existe 6 différentes : ingénierie, artisanat de transmutation, érudition, connaissance du corps, magie et foi.

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 et définitivement perdues.

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 ressources rares sont les mêmes que celles du jeu de guildes et obéissent donc aux mêmes règles : elles peuvent être volées et sont perdues d'une année sur l'autre si elles ne sont pas stockées dans un entrepôt.

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

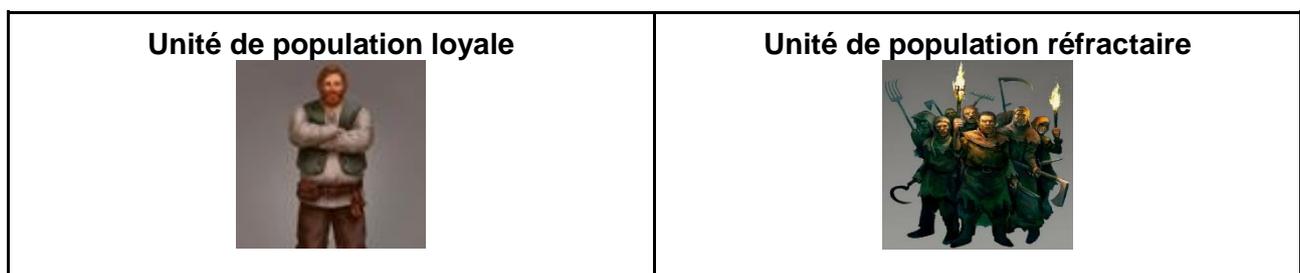
2.5. Unités de population loyales et réfractaires

Les unités de population loyales sont au service du seigneur pour faire fonctionner le fief. Les unités réfractaires sont opposées au seigneur de fief et feront tout pour le gêner.

Des éléments de scénarios peuvent faire basculer une population de loyale à réfractaire.

Pour faire passer une unité réfractaire à loyale, il est nécessaire de payer 2 nourritures par unité de population. Cette action peut être réalisée à n'importe quel moment.

Unités de population sur la carte de Kandorya



3. Jouer au jeu de fief à Kandorya

3.1. Jouer un habitant de Kandorya

Sur les différents événements de Kandorya, vous incarnez votre personnage, ce personnage habite tout au long de l'année sur un fief. 10 personnages dont un noble représente une population qui représente plusieurs centaines de personnes. L'ensemble de la population de Kandorya n'est donc pas présente à chaque GN, uniquement des représentants.

En termes de jeu, votre personnage doit le respect au seigneur de fief sur lequel il habite ainsi qu'à ses suzerains.

3.2. Jouer un personnage noble

Un noble a les compétences pour diriger un groupe d'hommes voir un fief et pour certains d'entre eux un empire. La plupart du temps, il est le représentant d'un groupe de population de plusieurs centaines d'individus dont 10 sont présents à Edenorya pendant le grand GN de l'été.

En termes de jeu, votre personnage doit le respect au seigneur de fief sur lequel il habite et doit aider du mieux qu'il le peut son seigneur pour développer ses terres.

3.3. Jouer un seigneur de fief

Un seigneur de fief est un noble qui a été nommé sur un fief ou qu'il a obtenu par d'autres moyens. Il a autorité sur le territoire et décide qui peut y habiter ou non. Il s'occupe aussi de son économie afin d'assurer son développement.

Si votre personnage a un suzerain, il lui doit obéissance et doit l'aider si possible à défendre son territoire.

3.4. Jouer un suzerain

Un suzerain a des vassaux et dirige un vaste domaine constitué de plusieurs fiefs contigus. Il a une autorité totale sur ses terres et les gens qui les occupent y compris les seigneurs de fief qu'il peut démettre de leur titre à n'importe quel moment.

4. Tours de jeu

Le jeu se déroule sur l'ensemble du GN.

Pour faciliter la fluidité du jeu, et éviter les files d'attente à la maison des fiefs, le dépôt des ordres se fera à l'aide d'une fiche navette qui sera communiqué aux joueurs en amont de l'événement, ou sera récupérable à la maison des fiefs. Elle devra être donnée en main propre aux orgas fiefs avant la fin de la journée.

4.1. Avant le début du jeu

- Envoie par les joueurs des fiches navettes de production tour 0. En l'absence de fiche navette rendue, l'organisation choisira au mieux les bâtiments activés pour le premier tour de production. Cette déclaration ne permet que et uniquement que de produire des ressources, pas de réaliser d'autres effets ;
- Déclaration et placement des unités de population pour les fiefs et les domaines ;
- 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).

4.2. Premier jour¹

- Récupération des productions des ressources de fief du tour 0 ;
- 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.
- Remise des fiches navettes de production et militaire.

4.3. Jours suivants

- Récupération des productions des ressources de fief du tour précédent ;
- Avant 11h, il sera possible de déclarer les résidences pour un groupe de 10 personnages qui ne seraient pas déjà inscrit ;
- Remise des fiches navettes de production et militaire.

4.4. Dernier jour

- Récupération des productions des ressources de fief du tour précédent ;
- Avant 11h, il sera possible de déclarer les résidences pour un groupe de 10 personnages qui ne seraient pas déjà inscrit ;
- Remise des fiches navettes de production et militaire **avant 19h²**. Ces fiches seront résolues le soir même et communiquées au plus tôt.

¹ Attention, les horaires d'ouvertures seront communiqués et affichés avant le début du jeu.

² Cette heure peut évoluer, mais sera bien plus tôt que les jours précédents.

4.5. 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.

Entre 2 foires d'été :

- Les domaines et fiefs peuvent changer de dirigeant (en présence et avec l'accord de l'orga fief)
 - 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.

4.6. Fiches navettes

Les actions sur le jeu des fiefs se feront via une fiche navette afin de fluidifier le jeu. 2 fiches navettes existent : les fiches de production et les fiches militaires.

En cas d'ordres contradictoires sur 2 fiches reçues, les ordres du suzerain sont prioritaires.

Les fiches navettes doivent être accompagnées des ressources nécessaires aux actions déclarées. Une certaine bienveillance de la part de l'organisation sera réalisée pour les erreurs de bonne foi.

4.6.1. Fiches navettes de production

Les fiches de production ont pour but de déclarer les bâtiments activés pour la production de ressources sur les fiefs ainsi que la construction des bâtiments.

Elles ne peuvent être remises que par les ducs, barons et seigneurs des fiefs. Aucune exception ne sera réalisée. Elles n'utilisent que les ressources remises avec la fiche navette.

4.6.2. Fiches navettes militaire

Les fiches militaires ont pour but de déclarer les déplacements défensifs et offensifs. Ces fiches peuvent être remises par n'importe quel seigneur ou suzerain, ainsi un seigneur peut mener une attaque seul contre un autre seigneur sur ses propres deniers. Elles contiennent :

- Les ressources en nourritures, armes, minerais et bois pour les réserves militaires ;
- Les forces militaires déplacées en défense ;
- Les ordres d'attaques.

4.6.3. Ordre d'exécution des ordres

Les ordres sont exécutés dans cet ordre

1. Production - Activation des bâtiments avec les populations sur le fief ;
2. Militaire - Calcul des réserves militaires ;
3. Militaire - Mise en place des unités en défense ;
4. Militaire - Préparation des campagnes militaires ;
5. Militaire - Résolution des campagnes militaires ;
6. Militaire - Résolution des sièges (dont les levers de siège) ;
7. Production - Sur les fiefs non assiégés à ce moment et non conquis ce tour :
 - 7.1. Construction des bâtiments ;
 - 7.2. Production des ressources.

5. Fiefs et domaines

5.1. 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.

5.2. 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 associée. Les compétences sont cumulatives par rapport à l'importance du titre de noblesse.

Type de domaine	Titre du dirigeant	Nombre de fiefs minimaux reliés	Compétence liée au titre (cumulatif)
Fief	seigneur	1	
Baronnie	baron	2	Richesse 1
Duché	duc	4	+ 1PV*
Royaume	roi	8	+ Éloquence (1 fois par jour) + Résiste Aura de majesté + Diminuer un effet néfaste sur son domaine une fois par tour
Empire	empereur	16	+ Éloquence (2 fois par jour) + Richesse 2

*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.

Le "résiste Aura de majesté" fonctionne aussi contre l'annonce "Aura de majesté" mais aussi à l'annonce "Éloquence".

Un royaume doit être composé de 8 fiefs contigus et d'un roi. Chacun de ses fiefs a à sa tête 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 ;

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.

5.3. 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 ;
- 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 ;
- Quand 2 domaines fusionnent pour réaliser un domaine plus vaste (2 duchés pour former un royaume), les fiefs doivent avoir un alignement mutuel "bienveillant" ou "alliance" (voir section [Alignement](#)) ;
- Un dirigeant de domaine doit avoir la compétence Noble.

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.

5.4. 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 perd tout droit sur son ancien territoire. Ce point empêche donc de rompre son serment de vassalité de manière unilatérale pour devenir indépendant.

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.

5.5. Droits des suzerains et seigneurs

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). Les rois et empereurs organisent leurs royaumes et empires et coordonnent leurs armées ainsi que la diplomatie.

5.5.1. 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 termes de construction et de production ;
- Réaliser une action d'éclaireur sur un territoire limitrophe à son territoire. Cette action permet pour 2 pièces d'or d'avoir accès à la fiche de fief ainsi qu'aux rumeurs du fief. Si un fief est sur un territoire côtier, il a accès à tous les territoires limitrophes de la mer adjacente ;

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, aucun des 2 fiefs ne doit être assiégé, les domaines doivent avoir une relation "bienveillant" ou "alliance" mutuellement ;
- Améliorer un bâtiment ou activer un bâtiment sur son fief à l'aide d'une fiche navette de production.

5.5.2. Délégation de droits

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

5.6. 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.

5.7. Mort d'un seigneur

Si un seigneur de fief meurt, son successeur est choisi par son suzerain. Si un Baron meurt, c'est le Duc qui désigne le nouveau, si le Duc meurt, c'est le Roi qui nomme le successeur ducale...

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.

Si le personnage ne vient pas pendant la grande foire d'été, cela a le même effet que la mort du personnage. Pour le cas du plus haut suzerain, il peut choisir son successeur sans en référer à ses vassaux.

Si le personnage est dans un état proche de la mort (mort imminente), l'organisation peut choisir que l'effet est assimilé à la mort permettant à ses vassaux de choisir un nouveau suzerain ou de partir chacun de leur côté. A son retour, il lui faudra peut-être reconquérir son titre et faire à nouveau reconnaître son autorité.

Le roi de Brime vient d'être empoisonné, il est dans un profond coma et nul ne sait s'il passera la nuit, pour beaucoup il est déjà mort. Ses 2 ducs peuvent décider de conserver le royaume en

nommant un successeur au roi de Brime, comme son fils par exemple, ou alors de partir chacun de leur côté et acter la dissolution du royaume.

Si le roi de Brime survit, il pourrait devoir demander à son fils de lui rendre sa couronne ou demander à nouveau à ses ducs de le reconnaître comme roi dans une cérémonie publique.

Dans le cas particulier où le seigneur de fief décède et n'a aucun suzerain ou aucun suzerain vivant, les règles suivantes s'appliquent dans l'ordre suivant :

- Les nobles dirigeant une population issues du fief désignent un nouveau seigneur ;
- Si le fief est à l'abandon, la Guilde des Marchands récupère la régence le temps de remettre en jeu le fief via la Maison des Fiefs.

5.8. 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.

Le conseil de la ville doit se présenter à la maison des fiefs en début de jeu pour s'identifier.

6. Conflits

6.1. Qu'est ce qu'un conflit ?

Un conflit est une opposition armée entre plusieurs domaines dont le but est d'affaiblir l'adversaire, de le vaincre ou de conquérir son territoire. Il peut être voulu par l'un des belligérants ou né d'une succession de malentendus comme un incident à une frontière entraînant une guerre généralisée.

Les forces militaires mobilisées en attaque ou en défense seront nourries par les stocks d'armes et de nourritures laissés en réserve. Il est donc important de laisser d'importants stocks afin que les troupes puissent attaquer.

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 de conquérir le fief, 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 dont le paiement sera réalisé par l'exploitation des mines. Il découvre avec stupeur les forces armées assiégeant son fief. Ses fortifications 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 plus aucune production sur son territoire.

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

Unités sur la carte de Kandorya

 <p>Force en défense sur un fief</p>	 <p>Force en attaque</p>	 <p>Engin de siège</p>
 <p>Siège</p>	 <p>Unité de population</p> <p>Loyale</p> <p>Réfractaire</p>	

6.2. Alignement

6.2.1. Définition

Chaque domaine de plus haut niveau déclare ses relations avec les autres domaines en définissant son alignement :

Alignement	Description	Effet
Alliance	Vous travaillez de concert sur tous les aspects : économiques, culturels, militaires, ...	Un fief voisin attaqué par votre allié recevra le soutien de vos troupes et si possible de vos armes de siège. Vous pouvez mettre des forces militaires en défense sur ses terres. Il n'est pas possible pour vous d'attaquer votre allié.
Bienveillant	Ce sont des gens très sympathiques, cultivés et leur vin est bon !	Vos forces peuvent aider l'autre domaine dans un coup de force si l'occasion se présente sur un fief voisin. Vos forces militaires ont un malus d'un point contre ce domaine lors d'un conflit.
Neutre	ils sont étranges, mais tant qu'ils restent chez eux ...	Aucun.
Agressif	Ils ne méritent que notre mépris et nous devrions leur nuire autant que possible.	Vos forces peuvent attaquer les fiefs si l'occasion se présente. Vos forces militaires ont un bonus d'un point contre ce domaine lors d'un conflit.
Guerre	Nous n'arrêterons qu'après la victoire totale !	Vos forces attaqueront autant que possible les fiefs ennemis s'ils jugent qu'ils peuvent remporter la victoire ou juste le gêner. Vos forces militaires ont un bonus de deux points contre ce domaine lors d'un conflit.

6.2.2. Changement

A chaque tour de jeu, le suzerain de plus haut niveau peut décaler d'un niveau son alignement avec un autre domaine. Si un domaine passe en état de "guerre" avec un autre, l'autre domaine descend sa relation d'un niveau automatiquement. Si un domaine quitte l'alignement "alliance" avec un autre domaine pour le niveau "bienveillant", l'autre domaine passe alors automatiquement lui aussi d'"alliance" à "bienveillant".

Pour des raisons scénaristiques ou de jeu, certains niveaux peuvent fluctuer par décision de l'organisation.

Les niveaux sont conservés d'une année à l'autre.

6.2.3. Scission de 2 domaines

En cas de scission d'un domaine en 2 domaines à cause de la mort du suzerain (ou d'autres causes), les nouveaux domaines auront les mêmes alignements avec les autres domaines déjà présents. Les 2 nouveaux domaines seront considérés comme alliés entre eux. Ils sont bien sûr libres de modifier leur alignement comme ils l'entendent.

6.2.4. Fusion de 2 domaines

2 domaines peuvent fusionner s'ils ont déjà leur alignement respectifs au niveau "bienveillant" ou "alliance". Cette fusion doit être réalisé en jeu avec la présence de l'orga fief.

6.3. La réserve militaire

La réserve militaire correspond à l'ensemble des forces dont dispose un domaine. Les forces disponibles sont égales à la somme des

- Gains obtenus par les camps d'entraînement ;
- Nombre de duché dans le domaine ;
- Autres bonus.

Cette force est disponible pour envahir militairement les domaines voisins mais elle peut aussi être mise en défense sur un fief.

Pour mobiliser ses forces, il sera nécessaire de dépenser des ressources de nourriture, d'armes et de bois.

Elle contient également les réserves de nourritures, bois et armes dont les forces armées auront besoin pour mener les assauts, il est donc impératif de les alimenter. Les forces armées peuvent puiser directement dans les productions du tour pour mener à bien leur campagnes militaires, y compris fabriquer des armes avec les ressources de bois et de minerai laisser en réserve.

6.4. Comment défendre ?

Chaque fief dispose d'une force de défense qui est la somme de :

- Niveau de fortification (voir la section [Autres bâtiments](#)) multiplié par 2 ;
- Chaque groupe de 2 populations loyales ;
- Les réserves militaires affectées à la défense du fief ;
- Les malus et bonus liés à l'alignement respectifs des 2 domaines ;
- Autres bonus.

Note : les niveaux de fortifications peuvent être annulés par les armes de siège produites par un atelier d'ingénierie (voir section [Autres bâtiments](#)).

Pour mettre des réserves militaires en défense, il suffit de l'indiquer lors de la remise des ordres à la maison des fiefs sur la fiche navette. Chaque point de la réserve peut être mis en défense sur un unique fief pour 1 ressource de nourriture. Une fois dépensée, la force militaire mise en place reste sur le fief jusqu'à la fin de l'année, sauf ordre contraire.

Les forces en défense sur un fief est une information publique, il sera donc assez aisé à l'attaquant de porter le fer sur une zone moins protégée.

Type de défense	Nourriture	Arme	Bois
1 point sur l'un de ses fiefs	1	0	0
1 point sur un territoire allié	2	0	0
1 point sur un fief assiégé	1	1	0

6.5. Comment attaquer ?

Il suffit de l'indiquer lors de la remise des ordres à la maison des fiefs sur la fiche navette. Sauf effet spécial, il n'est possible d'attaquer que les fiefs contigus par terre ou par mer à votre domaine.

Si des domaines ont un alignement "guerre", l'attaque des forces armées sera automatique sans que les suzerains n'y puissent grand chose.

Type d'attaque	Nourriture	Arme	Bois
1 point vers un fief par la terre	2	1	0
1 point vers un fief par la mer	1	1	1 par mer
1 arme de siège par la terre	1	1	1
1 arme de siège par la mer	1	1	1 par mer

6.6. Comment sont résolus les conflits ?

Une fois que les ordres sont donnés à la maison des fiefs, les forces en défense sont positionnées, puis la maison des fiefs définit les plans de bataille de chaque domaine de manière indépendante. Vous pouvez donner des indications dans vos plans d'attaques, ils seront, si possible, respectés. Les décisions des organes fiefs sont définitives.

Si 2 ordres sont contradictoires, les ordres du suzerain sont appliqués et ceux du vassal ignorés.

6.7. Résolution d'un conflit

6.7.1. Le défenseur a 2 fois ou plus de force : l'attaque échoue

La moitié des forces attaquantes sont détruites arrondi à l'inférieur, le reste est retiré du fief et retourne dans les réserves disponibles du domaine.

6.7.2. L'attaquant a 2 fois ou plus de force : le fief est conquis

Les forces attaquantes perdent la moitié des forces en défense encore actives. Sur le reste, la moitié reste sur le fief, l'autre moitié retourne dans les réserves disponibles du domaine.

La moitié des forces en défense, arrondies à l'inférieur, retournent à la réserve militaire.

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 fief sera automatiquement intégré en tant que fief vassal du domaine déclaré comme bénéficiaire lors du lancement de l'attaque.

Toutes les unités de population deviennent réfractaires.

6.7.3. Sinon un siège est déclaré

Tant que le siège est présent, aucune ressource ne sera produite ni aucune construction ne pourra être réalisée.

- L'attaquant a strictement plus de force que le défenseur : ce siège durera jusqu'à ce que l'un des 2 camps abandonne ou gagne le conflit avec l'ajout de renfort ou le départ de forces armées.
- Sinon, à la fin du tour suivant le siège est levé : la moitié des forces attaquantes sont détruites, le reste est retiré du fief et retourne dans les réserves disponibles du domaine.

6.7.4. Lever de siège

Si l'attaquant lève le siège (il le signale sur la fiche navette militaire), les forces attaquantes perdent la moitié des forces en défense encore actives et le reste est remis dans la réserve militaire.

6.8. Exemples de conflit

6.8.1. Cas simple : sans fortification

Le domaine "violet" souhaite attaquer un fief tenu par le domaine "blanc".

Le "violet" possède une réserve militaire de 2. Le fief "blanc" possède 2 populations loyales.

L'assaut du "violet" mobilise

- 2 forces militaire * 1 = 2, soit 4
nourritures et 2 armes
- Total en attaque = 2
- Coût de l'attaque = 4 nourritures et 2 armes.

Le fief "blanc" a en défense

- 2 populations loyales, 1 groupe de 2 = $1 * 1 = 1$
- Total en défense = 1

Nous avons donc 2 en force d'attaque contre 1 en défense, soit le double : le fief est immédiatement pris.

- Les forces attaquantes perdent la moitié de la force en défense, soit un demi qui est arrondi à zéro. Les forces attaquantes ne perdent rien. La moitié reste sur place et l'autre moitié part dans la réserve militaire.
- Les 2 populations passent réfractaires.
- Un niveau sur le plus haut bâtiment est retiré.
- La nouvelle force en défense du fief est désormais
 - 1 force militaire = $1 * 1 = 1$
 - 2 populations réfractaires = $1 * 0 = 0$
 - Total en défense = 1

Le violet paye 2 nourritures par population soit 4, les populations réfractaires passent à nouveau loyales. Le fief a alors en force de défense :

- 1 force militaire = $1 * 1 = 1$
- 2 populations loyales, 1 groupe de 2 = $1 * 1 = 1$
- Total en défense = 2



6.8.2. Avec fortification et armes de siège

Deux domaines "violet" et "blanc" sont en guerre, le "violet" a pour alignement guerre et le "blanc" a pour alignement agressif.

Le "violet" possède une réserve militaire de 6 ainsi que la possibilité de pouvoir mobiliser 2 armes de siège. Il souhaite porter un assaut sur un fief "blanc" possédant une fortification de niveau 3, 3 populations loyales et 2 forces militaires en défense (il a payé 2 nourritures pour les y placer).



L'assaut du "violet" mobilise

- 6 forces militaire * 1 = 6, soit 12 nourritures et 6 armes
- Total en attaque = 6
- Il peut neutraliser 2 niveaux de fortifications pour 2 nourritures et 2 armes
- Coût de l'attaque = 14 nourritures et 8 armes.

Le fief "blanc" a en défense

- 3 niveaux de fortification dont 2 neutralisés, reste 1 niveau de fortification = $1 * 2 = 2$
- 3 populations loyales, 1 groupe de 2 = $1 * 1 = 1$
- 2 forces militaire en défense = $2 * 1 = 2$
- Alignement "agressif" = + 1 en défense
- Alignement "guerre" = - 2 en défense
- Total en défense = 4

Nous avons donc 6 en force d'attaque contre 4 en défense : un siège est déclaré et restera tant que la solution n'évolue pas.

Si le rapport de force avait été de 2 contre 4, l'attaque aurait échoué. Sur les 2 forces militaires, la moitié serait détruite et l'autre moitié serait retournée dans la réserve militaire de l'attaquant.

Si le rapport de force avait été de 8 ou plus contre 4, le fief aurait été remporté.

- L'attaquant perd la moitié de la force en défense $4 / 2 = 2$ de force, il en reste 6, sur les 6, la moitié reste sur place en défense et les 3 autres retournent dans la réserve.
- La moitié des forces en défense, soit 1, retourne dans la réserve militaire du défenseur.
- Les 3 populations passent réfractaires.
- Un niveau de fortification est détruit, le ramenant à 2, ainsi qu'un niveau sur le plus haut bâtiment présent sur le fief.
- La nouvelle force en défense du fief est désormais
 - 2 niveau de fortification = $2 * 2 = 4$
 - 3 forces militaires = $3 * 1 = 3$
 - 3 populations réfractaires = $1 * 0 = 0$
 - Total en défense = 7



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	Fortification	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 y sont présentes, ...

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, artisanat de transmutation, érudition, connaissance du corps, magie et 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 bois, 1 minerai 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 loyale. Les savoirs doivent être identiques et ne doivent pas être ceux déjà utilisés pour les niveaux précédents.

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 ou ont des effets spéciaux. Ils demandent des ouvriers pour pouvoir être activés. Ces ouvriers sont des unités de populations loyales affectées à ce bâtiment.

L'activation et le bon fonctionnement d'un bâtiment est limité par le niveau de population loyale du fief. Ainsi une ferme de niveau 5 requiert 5 populations loyales pour fonctionner au niveau 5, si le fief n'en a que 3, l'activation de la ferme sera résolue comme un niveau 3. Si vous souhaitez toutefois utiliser des populations Réfractaires il vous en faudra deux (2) pour procéder à une activation.

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 1 ressource.
2. Produit 3 ressources.
3. Produit 5 ressources.
4. Produit 8 ressources.
5. Produit 12 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 lingot par année.
2. Produit 1 lingot d'or. Limitée à 2 1 lingot par année.
3. Produit 1 lingot d'or. Limitée à 3 2 lingots par année.
4. Produit 2 lingots d'or. Limitée à 4 3 lingots par année.
5. Produit 2 lingots d'or. Limitée à 5 4 lingots par année.

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

1. Produit 1 ressource rare.
2. Produit 1 ressource rare.
3. Produit 2 ressources rares.
4. Produit 3 ressources rares.
5. Produit 5 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 1 savoir.
2. Produit 2 savoirs.
3. Produit 4 savoirs.
4. Produit 6 savoirs.
5. Produit 10 savoirs.

Nom	"Pouvoir"
Atelier d'ingénierie* *	<p>Permet de produire des savoirs "ingénierie". Une fois activé (c'est une activation supplémentaire), ce bâtiment permet de neutraliser des fortifications lors des conflits à l'aide d'armes de siège. Cette activation est réalisée avant les conflits.</p> <p>Niveau 1 : 0 Niveau 2 : 1 niveau de fortification neutralisé Niveau 3 : 2 niveaux de fortification neutralisés Niveau 4 : 3 niveaux de fortification neutralisés Niveau 5 : 4 niveaux de fortification neutralisés</p>
Atelier de transmutation*	<p><i>Concentre les savoirs d'alchimie, herboristerie, ... Pour le moment seul l'alchimie y est suffisamment développée, mais d'autres pourront venir.</i></p> <p>Permet de produire des savoirs "artisanat de transmutation".</p> <p>Pour les personnages alchimistes habitant le fief, les effets suivants s'appliquent :</p> <p>A partir du niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminue l'acquisition d'un secret de 4 PE ; - 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"

	<p>A partir du niveau 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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*	<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.
Ecole de magie*	<p>Permet de produire des savoirs "magie"</p> <p>Pour les personnages mages habitant le fief, les effets suivants s'appliquent :</p> <p>A partir du niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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...) <p>A partir du niveau 4 (non cumulable avec le niveau 2) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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*	<p>Permet de produire des savoirs "foi"</p> <p>Permet de plaire aux divinités.</p> <p>Limite les événements aléatoires néfastes sur le fief.</p> <p>Permet pour chaque niveau de temple de maintenir une population à son niveau de loyauté d'une année sur l'autre, en commençant par les plus loyales.</p>

7.4.3. Autres bâtiments

Nom	"Pouvoir"
Forge*	<p>Une fois activée, la forge permet de réaliser des productions de 3 ressources de fief armes.</p> <p>Coût : chaque production coûte 1 ressource de minerai et 1 ressource de bois.</p> <p>Niveau 1 : produit 1 production par activation.</p> <p>Niveau 2 : produit 2 productions par activation.</p> <p>Niveau 3 : produit 4 productions par activation.</p> <p>Niveau 4 : produit 6 productions par activation.</p> <p>Niveau 5 : produit 10 productions par activation.</p> <p><i>Exemple : Le seigneur Laïsender a une forge niveau 3. Il l'active et il peut donc utiliser entre (1 minerai + 1 bois) et (3 minerais + 3 bois) pour obtenir entre 3 et 9 armes selon ce qu'il consomme.</i></p> <p>Pour les personnages forgerons habitant le fief, les effets suivants s'appliquent</p> <p>A partir du niveau 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier jour, ils commencent la foire d'été 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"> - Le premier jour, ils commencent la foire d'été avec 16 munitions d'Armes de Siège et 2 renforts d'armure niveau 2.
Comptoir commercial	<p>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, et ce n'importe quand dans la journée (hors fiche-navette donc).</p> <p>Les prix applicables sont décrits dans la section Prix des ressources modifiés par le niveau de piraterie Piraterie.</p> <p>L'achat et la vente sont limités par les stocks disponibles (voir annexes "marchands généraux" ci-dessous).</p> <p>Niveau 1 : permet de réaliser 0 transaction.</p> <p>Niveau 2 : permet de réaliser 1 transaction.</p> <p>Niveau 3 : permet de réaliser 3 transactions.</p> <p>Niveau 4 : permet de réaliser 6 transactions.</p> <p>Niveau 5 : permet de réaliser 9 transactions.</p> <p>Ce bâtiment permet aussi de choisir le marchand général de la zone (voir marchands généraux)</p>
Fortifications	<p>Bonus en défense : +2 par niveau</p> <p>Niveau 1 : +2 en défense</p> <p>Niveau 2 : +4 en défense</p> <p>Niveau 3 : etc.</p>

Camp d'entraînement *	<p>Tant qu'il est activé (il faut donc l'activer tous les tours), ce bâtiment augmente le maximum des réserves militaires pour un domaine :</p> <p>Niveau 1 : 1 point de force militaire. Niveau 2 : 2 point de force militaire. Niveau 3 : 4 points de force militaire. Niveau 4 : 6 points de force militaire. Niveau 5 : 10 points de force militaire.</p> <p><i>Note : l'activation est résolue avant l'exécution des conflits</i></p>
Taverne*	<p><i>Ce bâtiment est retiré du jeu des fiefs (il est toujours possible de construire ce genre de bâtiment de manière honorifique). Merci de contacter l'organisation pour le remplacer par un autre bâtiment (équivalence de ressource).</i></p>

7.5. Actions spéciales

7.5.1. Réduire d'un niveau un bâtiment

Réduire un niveau de bâtiment nécessite l'activation d'une unité de population loyale.

- 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 utilisé sur un bâtiment existant

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

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 utilisé pour le niveau 3 du bâtiment par des savoirs de foi, il faut dépenser 3 savoirs de foi.

8. Annexes

8.1. Pôles de commerces régionaux

8.1.1. Marchands généraux

Kandorya a de multiples pôles de commerces régionaux qui sont stratégiques pour le commerce à travers toute l'île. Ils 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 comptoir commercial au profit d'un autre personnage.

Les capacités des marchands généraux sont les suivantes :

- Ils participent à des réunions journalières, qui ont lieu lors de la résolution du tour, réunions lors desquelles ils ajustent 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.
- Ils sont autorisés à réaliser 3 transactions par tour de jeu au même titre qu'un comptoir commercial ;



Localisation des 6 zones de commerce de Kandorya.

8.1.2. Prix des ressources

Le prix des ressources à l'achat ou à la vente au sein des comptoirs commerciaux :

Rareté	Sur-	Abond	Courant	Normal	Rare	Très rare	Pénurie	Epuisé
--------	------	-------	---------	--------	------	-----------	---------	--------

	abondance	ance						
Prix en PO	3	5	8	10	12	15	20	25

8.1.3. Stockage des ressources

L'île de Kandorya a des stocks maximum de ressources : au plus 10 ressources de chaque type et un **maximum de 50 ressources** en tout. Ceci représente les ressources immédiatement disponibles au sein de l'île à travers les comptoirs commerciaux.

8.1.4. Piraterie

Les comptoirs commerciaux, en plus des échanges, génèrent des caravanes entre les différentes régions de commerce. Ces caravanes sont représentées sur le jeu de l'Oculus. Si ces caravanes sont attaquées, le niveau de piraterie augmente. Chaque niveau de piraterie impactera les prix de vente (à la baisse) et les prix d'achats (à la hausse) pour tous les comptoirs commerciaux de la zone.

Le seul moyen de diminuer ce niveau de piraterie est d'empêcher les attaques des caravanes sur le jeu de l'Oculus.

8.2. Points d'intérêt

L'île de Kandorya a une histoire riche, aussi les civilisations passées peuvent-elles avoir laissé des traces dignes d'intérêt pour les plus nobles des colons.

Ces lieux sont nommés "points d'intérêt" et sont visibles sur la carte de la maison des fiefs. Il en existe trois types : les points d'intérêts d'entités, les points d'intérêt revendiqués, et les points d'intérêts neutre.

8.2.1. Points d'intérêt d'entité

Les dieux, dragons et autres pragmas ont parfois choisi des lieux de l'île pour en faire leur domaine. Ces lieux, bien que présents dans les frontières d'un fief, ne sont pas automatiquement contrôlés par celui qui s'empare du fief.

Des actions de jeu peuvent être tentées par le seigneur du fief pour forcer l'entrée de pareils lieux, mais souvenez vous qu'il n'y a pas de méthodes miracles, ni de garantie de succès- mais une quasi certitude de décès à crocheter la serrure d'un archimage.

8.2.2. Points d'intérêt revendiqués

Certains hauts lieux de pouvoir, structures antiques ou merveilles de notre monde ont déjà été revendiqués et sont pleinement intégrés aux frontières d'un fief. Ces lieux sont alors dits "revendiqués", et, en l'absence d'entités qui se terreraient à l'intérieur pour imposer leur volonté aux mortels, le contrôle et l'exploitation de ces points clefs sont intimement liés au fief sur lesquels ils se trouvent.

Dans cette catégorie, on retrouve aussi les plus grandes folies bâties des mains des colons, bien que toutes ne soient pas dignes d'être qualifiées de points d'intérêt.

8.2.3. Les points d'intérêt neutres

L'île de Kandorya a enfin vu ses frontières tracées- dans les grandes lignes- mais alors que les cartographes rentrent chez eux, ils se rendent compte que la plupart des fiefs n'ont pas été parfaitement cartographiés. Où s'arrête donc le fief ? Avant la grande jungle peuplée de singes mutants ? Après ? Ou quelque part au milieu ?

Un point d'intérêt neutre peut être découvert par divers habitants des fiefs, avec des informations souvent éparses quant à sa nature, aussi les seigneurs frontaliers d'un point d'intérêt neutre reçoivent ils au début de la Foire d'été d'un rapport écrit de leur intendant, correspondant

aux circonstances de la découvertes du lieu. Pour son exploitation, ou pour comprendre de quoi il s'agit, des recherches subsidiaires peuvent être nécessaires (langues rares, identification, mythes et légendes, voir même la guilde des cuisiniers).

Identifiés ou non, ces emplacements existent aux frontières de plusieurs fiefs et ne font partie d'aucun d'entre eux. Ancienne ziggourat, rivière aurifère, forge enchanteresse... ces lieux aux marges de la civilisation peuvent être très divers, mais tous partagent un point commun : aucun drapeau ne flotte dessus, mais vous y verriez bien le vôtre...

Pour s'emparer d'un point d'intérêt neutre, un déploiement militaire est nécessaire. En effet, l'île est dangereuse, et vos rivaux et voisins pourraient ne même pas avoir à arranger un "accident" pour votre équipe de revendication en l'absence d'escorte sérieuse.

Dans la fiche navette militaire, vous indiquez le nombre de forces militaires à envoyer sur le point d'intérêt. Chaque déplacement coûte 1 arme et 1 nourriture.

Si plus d'une faction s'implique dans la prise de contrôle, une bataille s'engage entre leurs forces, bataille qui se résout comme un siège. Les unités se battent toutes à leur maximum lors de conflits frontaliers.

Cela signifie que si l'un des deux camps a le double de la puissance de l'autre, il balaie immédiatement son rival, dans le cas contraire, il faudra attendre le début du prochain tour pour que le camp le plus fort en chasse le plus faible. Le camp le plus fort prend alors le contrôle du point d'intérêt, et peut immédiatement l'activer.

En cas d'égalité, le conflit s'enlise et personne ne contrôle le point d'intérêt. Il devient alors possible de renforcer sa participation au conflit frontalier en engageant davantage de force dans la prise de contrôle. Attention cependant : plus le nombre de troupes engagées augmente, plus les risques d'escalade du conflit augmentent.

Une fois qu'un point d'intérêt neutre a été conquis, il est intégré au fief du vainqueur.

8.2.4. Point d'intérêt mobile

Certains points d'intérêts ne sont pas des structures fixes. En prendre le contrôle permet de désigner la direction pour l'endroit où le point d'intérêt va se trouver au tour prochain. Ça peut correspondre à une caravane marchande ou un campement de bandits.

8.2.5. Unités et cas spéciaux

- 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. Ils sont connus pour être extrêmement envahissants.
- 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 ! Il y a même un Manneken pis !

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 !
- Vous ne savez pas quoi faire, 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
- Ne faites pas confiance à vos voisins !

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 qui est limité par le nombre de populations loyales du fief.
6. Les domaines ont un alignement respectifs qui déterminent leurs relations.
7. Pour 1 bois et 1 minerai, une forge produit 3 armes.
8. Les armes et la nourriture servent à déplacer des unités militaires.
9. Le jeu comporte 1 tour par jour de jeu à l'été.
10. Les marchands généraux sont choisis par le comptoir commercial le mieux développé.

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).

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'oculus par exemple), en créant une armée sur un fief complice ...

9. Changements

9.1. Principaux changements depuis la version 4.6

- Création des conflits et des alignements entre les domaines
- Retrait des archers et des cavaleries remplacé par les forces offensives et défensives
- Retrait des populations non alignées
- Retrait des troupes nominatives
- Retrait des tavernes
- Simplification des successions
- Ajout de la piraterie
- Equilibrage des productions dans les bâtiments
- Modification des fiches navettes
- Ajout d'un tour de production de ressources au début du jeu

9.2. Principaux changements depuis la version 4.5

- Modification des lignées de succession dans le point 4.7
- Ajout des points d'Intérêt mobile dans le point 8.3.2
- Changement de la représentation des villes/cités sur la carte

9.3. Principaux changements depuis la version 4.4

Ci-dessous les principaux éléments modifiés ainsi qu'une courte explication des raisons qui nous ont amené à réaliser ces modifications.

- Remplacement du désordre civil par le système de loyauté plus englobant
- Ajout des mécaniques de conflit frontalier pour répondre aux besoins des points d'intérêts (micro conflits)
- Tour simultané réduisant l'avantage "lève tôt" et fluidifiant le jeu
- Baisse de production des ressources pour équilibrage
- Modification des bâtiments (Temple et Taverne) pour compatibilité avec le système de loyauté
- Mise en place d'une feuille de route.

9.4. 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.
- 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).
- 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.

9.5. 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.
- 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 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.