

REGLES ECONOMIQUES ET
WARGAME

Kelkador Opus 5



Les Jeux de la Géhenne

Kelkador est un monde complexe où se superpose un système de jeu Economique et Wargame au Gn pour donner de la consistance aux Nations interprétées et ouvrir de nouveaux champs de jeu.

Il ne s'agit pas seulement de jouer une délégation lors d'une rencontre internationale sans se soucier des conséquences de vos actions, la Diplomatie, l'Economie et la Guerre sont là, très présentes, et impactent les destinées de vos Peuples, bien au-delà de la simple rencontre lors des GN. Ces dimensions politiques, économiques et militaires sont amenées à se poursuivre entre deux GN.

Soyez donc avisés lors de vos négociations, vos décisions impacteront votre nation durant l'année à venir !

Bien sûr, il ne s'agit en rien d'une obligation. Vous pouvez déléguer la gestion économique ou militaire de votre nation à une nation alliée, en informant l'équipe wargame ainsi que votre allié par une missive justifiant cette délégation en terme roleplay.

De plus, afin d'éviter une mauvaise gestion sans conséquence, ne pourront donner des ordres économiques ou militaires que des joueurs régulièrement inscrit au GN

Si une nation n'est pas jouée et sans délégation de gestion justifiée, une nation sera considérée comme en trouble, mais pourra néanmoins riposter via les Orga Wargame à une tentative de conquête ou à toutes autres actions envers elle.

Afin de faciliter la gestion, l'année est découpée en différents tours. Il y a 3 tours de 2 mois et demi dans l'année, entre octobre et juin.

- Premier tour de novembre à mi janvier
- Second tour de mi janvier à mars
- Troisième tour d'avril à mi juin

La résolution des ordres sera effectuée par l'Equipe Wargame dans les 15 jours suivant la fin du tour. Un retour de vos différentes actions économiques, militaires et roleplay vous sera fait à la fin de cette dernière.

L'Equipe Wargame se compose de :

- Jean-Vincent Laqua, pour le versant économique
- Eric Basso, pour le versant militaire
- Rodolphe Huchet, pour les relations entre l'Equipe et le Scenario.

A. Economie

Comme on le dit souvent, l'argent est le nerf de la guerre. En tant que responsable d'une nation, il est donc vital que vous gériez votre économie de sorte à satisfaire votre peuple. L'économie est remise à zéro à la fin de chaque GN, en dehors de l'Or, qui peut être reporté d'une année sur l'autre. Si vous souhaitez utiliser les ressources acquises lors du GN (construction, recrutement...) cela devra être fait durant ce dernier.

I – Vos Objectifs:

En tant que Représentant de votre Nation vous avez pour mission de satisfaire **Tous les Besoins** de votre Peuple, en fonction de la Population de votre Pays, de votre Armée, de vos bâtiments militaires et de vos projets à venir...

Dans le cas contraire, vous risquez des Révoltes dans votre Pays, le risque de révolte est proportionnel aux besoins manquants et est différent pour la noblesse et le peuple.

Pour ce faire, vous disposez d'Or (fourni majoritairement par vos impôts) et des Ressources que vous produisez. Cependant, dans la majorité des cas, cela ne suffira pas et vous devrez commercer avec d'autres nations.

II - Besoins:

Les Besoins de votre nation sont assez divers :

- Votre population a besoin de se nourrir, en utilisant la Nourriture, le Vin et les Epices. **Pour chaque Million** de Population, on doit lui fournir **1 Nourriture, 1 Vin et 1 Epice**.
- Votre armée doit également renouveler l'équipement de ses hommes, les payer... ce qui demande certaines Ressources et Productions: Cheval, Vêtement, Bois, Pierre, Or.... Vous retrouverez le détail dans la section correspondante ainsi que dans la synthèse finale.
- Votre Noblesse, et en premier lieu votre dirigeant, doit faire face à un certain nombre de dépenses, afin de tenir son rang, en Or et en Bijoux.

Attention, durant l'interGN, les ressources nécessaires au contentement (Nourriture, Vin, Epice, Bijoux) ne peuvent être échangées, contrairement aux ressources nécessaires à la création de bâtiment ou d'unité (Metal, Bois,

Pierre...) ainsi que les échanges financiers. Tous ces échanges doivent être notifiés à l'Equipe Wargame pour être pris en compte. Dans le cas contraire, ils ne seront pas pris en compte.

III – Budget:

Pour atteindre vos Objectifs vous avez un Budget.

Votre Budget est la différence entre vos Revenus et vos Dépenses.

Vos Revenus comprennent les Impôts, les Mines, les Ports Commerciaux, les Tributs, les Taxes sur les cultes etc....

Vos Dépenses comprennent l'entretien des Bâtiments, de son Armée, de ses Fortifications, les Tributs versés, les sommes déjà engagées etc....

IV – Ressources et Productions:

En plus de votre budget lié à votre Population, vous disposez de Ressources et de Productions qui vous sont propres.

- Les Ressources Principales sont au nombre de 5 : **Pierre, Bois, Métal, Pierre Précieuse et Or.**
- Les Productions Vivrières sont au nombre de 3 : **Nourriture, Vin et Epice.**
- Les Productions Annexes sont au nombre de 4 : **Equipement Militaire, Bijoux, Vêtement et Chevaux.**

Il existe aussi des Ressources dites "Rares"(Soie, Tabac...) qui n'entrent pas dans les besoins de vos nations à proprement dit mais permettent d'acheter des points Wargame (cf Points de Wargame).

Chaque Pays, suivant sa Topographie, part avec un capital de différentes Ressources. Ces Ressources sont recherchées par les autres Pays comme vous même avez besoin de certaines. De plus, vous pouvez disposer d'un certain nombre de bâtiments de production Vivrière (Nourriture, vin...) ou annexes (Forge, orfèvrerie...)

Il faut cependant noter que ces Ressources et Productions ne prennent pas en compte vos propres Besoins. Vous devez songer à mettre de côté les Ressources et Productions nécessaires aux Besoins de votre nation, et à échanger/commercer le superflu.

Chaque Bâtiment met **1 Tour** pour être construit. La production ne sera donc disponible qu'au tour suivant.

Exemple : Vous construisez une scierie au tour 1, vous pourrez utiliser le bois à partir du tour 2

De plus, certains bâtiments ne peuvent être construits, comme les mines, ils existent déjà ou doivent être découverts.

Il s'agit de production annuelle, d'un GN à l'autre. Il n'est pas possible de faire des réserves pour les années suivantes (matière périssable, usure des matériaux...) en dehors de cas particuliers (à voir avec les organisateurs).

Les coûts de création sont décomptés dès la création du bâtiment. Les Ressources disponibles sont décomptées à la fin de chaque tour selon les bâtiments en possession de votre nation.

Afin de pouvoir produire, certains bâtiments nécessitent d'être approvisionnés annuellement en ressources (Forge et Orfèvrerie)

Enfin, le nombre de bâtiments pouvant être construits sur un hexagone est limité. Ceci inclus forteresse et château.

Type d'hexagone	Nombre de Bâtiment
Plaine	8 Bâtiments
Forêt	5 Bâtiments
Montagne	3 Bâtiments
Village	4 Bâtiments
Ville	2 Bâtiments
Grande Ville/Capitale	Aucun bâtiment

Il est possible de faire de la **Prospection** afin de découvrir des Carrières, Mines de Pierres Précieuses, Mines de Fer et Mines d'Or. Pour un **coût de 2Or**, dans une région, vous avez 10% de chance de découvrir :

- une carrière de Pierre (sur un 10/9/8/7),
- une Mine de Fer (sur un 6/5/4),
- une Mine d'Or (sur un 3 ou un 2),
- une Mine de Pierres Précieuses (sur un 1)

Il est possible de faire plusieurs prospections dans une région.

Concernant les bâtiments déjà existant, un certain nombre de possibilités existent afin d'adapter ses productions à ses besoins.

Déconstruction : Il est possible de déconstruire un bâtiment/fortification pour **1Or**. Cela dure **1 tour**. Dès le début de la déconstruction, la nation ne bénéficie plus des avantages de ce bâtiment. Cela donne **50% de chance de récupérer chaque ressource de construction** de ce bâtiment. Une construction utilisant les ressources ainsi récupérées peut être lancée dans le même temps.

Démolition : il possible de démolir **gratuitement** un bâtiment/fortification. C'est **instantané**. La nation ne bénéficie plus des avantages de ce bâtiment. Cela donne **50% de chance de récupérer une des ressources de construction** de ce bâtiment. Les ressources récupérées seront choisies aléatoirement.

Réparation : La réparation des routes et ponts sabotés coute 2Or et 1 Pierre, dure 1 Tour. La réparation des autres bâtiments coute la moitié de leur coût et de leurs ressources de production, arrondi au supérieur.

Bâtiment	Création	Production
Exploitation Nourricière	8 Or+1 Bois+1 Pierre	1 Nourriture
Vignoble	5 Or+1 Bois	1 Vin
Plantation d'Epice	15 Or+1 Bois	2 Epice
Scierie	2 Or + 1 Métal+1 Bois	6 Bois
Forge	15 Or +1Pierre+1Bois+2Métal	6 Equipements Militaires(EM)*
Haras	12 Or+1 Bois+1 Nourriture+ 1 Cheval	4 Chevaux
Orfèvrerie	1 Pierre+ 15 Or	2 Bijoux **
Atelier de Vêtements	1 Pierre + 9 Or	5 Vêtement
Mine d'Or	2Or (2% de découverte Par prospection)	12 Or
Mine de Pierres Précieuses	2Or (1% de découverte Par prospection)	12 Pierres Précieuses
Mine de Fer	2Or (3% de découverte Par prospection)	4 Métal
Carrière de Pierre	2Or (4% de découverte Par prospection)	6 Pierre

Caravane		1 Or
Port Commercial	1 Bois+1 Pierre+22 Or	1 Ressource ou Production au choix ***
Chantier Naval	1 Bois+1 Pierre+15 Or	Navire de Transport ou de Guerre

* Nécessaires pour la création des Armes et Armures. Ravitaillement en Métal de la Forge= 2 Métal (Lors de la création de la Forge, le coût du Métal est déjà comptabilisé)

** Nécessite 1 Pierre Précieuse pour créer 2 Bijoux. Attention une orfèvrerie ne peut produire que 2 bijoux par an, quelque soit le nombre de pierres précieuses fournies

*** par an suivant les Accords Commerciaux existants (La Ressource acquise doit être une que possède une Nation en accord commercial avec votre Nation)

V - Calcul de la Population :

A chaque Village, Ville, Grande Ville ou Capitale, correspond une Région. Elles symbolisent donc la Population Totale de la Région, mais bien entendu toute la Population d'une Région ne vit pas exclusivement dans cette localité. Le but est de schématiser, et de simplifier.

-1 Village= 500 000 Habitants

-1 Ville= 1 000 000 Habitants

-1 Grande Ville ou Capitale= 2 000 000 Habitants

VI - Calcul des Revenus :

- La Base:

Le Revenu de Base pour un Pays dépend de sa Population:

250 000 Habitants rapportent 2 Or à vos Revenus.

- Mines et Autres Revenus:

Une Mine d'or rapporte 12 Or.

Chaque Nation peut avoir en sus des Revenus "Propres" (Taxes économiques, Intérêts, Ressources spécifiques...)

-Ressources des Nobles

Les nobles de vos nations peuvent choisir de piocher dans leurs ressources propres pour le bien de votre Nation. Le montant mobilisable est proportionnel au rang du noble et à la richesse de ses terres. Cependant, cela peut avoir des conséquences négatives sur les régions dirigées par les nobles en question (Révolte, diminution d'impôt, perte de ressources...)

VII - Calcul des Dépenses :

Outre les Revenus, chaque Pays doit compter les Dépenses auxquelles il faut faire face.

-Entretien des Bâtiments de Production

Les bâtiments de production occasionnent des frais de fonctionnement, frais croissants selon votre nombre de bâtiments.

Nombre de Bâtiments	Cout d'entretien
1 à 4	2 Or
4 à 8	4 Or
8 à 16	7 Or
16 à 24	10 Or
24 à 40	16 Or
40 à 56	22 Or
56 à 80	31 Or
80 à 104	40 Or
104 à 140	52 Or

140 à 176

65 Or

-Coût de changement de nom.

Il n'est pas aisé de faire changer de nom à une région ou ville. Il faut refaire toute la signalisation, promouvoir le nouveau nom de la ville auprès des habitants.... C'est pour cela que **renommer une ville ou une région coûte 4 Or**. Si ce coût n'est pas payé, la nation s'expose à un risque de révolte de 20% dans la région.

- Création et Entretien des Armées Régulières

Vous pouvez créer autant d'unités que vous le permettent vos ressources au cours des différents tours de Wargame, mais n'oubliez pas de prendre en compte l'entretien de ces unités, c'est à dire les ressources que vous devrez fournir annuellement pour maintenir ces unités.

Le détail des capacités de chaque unité se trouve dans les règles Wargame.

Vous trouverez ci-dessous les différentes unités communes à toutes les nations. Il existe certaines unités spécifiques à la discrétion des organisateurs.

Type d'unité	Coût de création	Temps de création (Tour)	Entretien
Infanterie Légère	1 Or +1EM	1	1 Or+ 1 Vêtement
Infanterie Lourde	1 Or+2 EM	2	2 Or + 2 vêtement
Piquiers	1 Or+1EM	1	2 Or + 2 Vêtement
Cavalerie Légère	1 Or+ 1EM+1Cheval	1	2 Or + 1 Cheval + 1Vêtement
Cavalerie Lourde	1 Or+2 EM +1Cheval	2	2 Or + 1Cheval+2Vêtement
Archers	1 Or+ 1Bois	1	1 Or+1Vêtement
Navire de Transport	1 Bois+1 Métal	1	1Bois+1Vêtement+1Or
Navire de Guerre	2 Bois+1 Métal	2	2 Bois + 1 Or + 2Vêtement

Engin de Siège	1Bois + 1Métal + 1Pierre	1	1 Bois +1Vêtement
-----------------------	-----------------------------	---	-------------------

- Création et Entretien des Fortifications

Vous pouvez décider de fortifier vos villages et villes : cela correspond à la fortification de la région en question, qui sera donc plus difficile à capturer en cas d'invasion.

De plus, vous pouvez créer des structures défensives militaires : château et forteresse, qui en plus de servir de base militaire renforceront la défense de la région en question.

Il n'est pas possible de créer de capitale : votre Nation dispose déjà d'une capitale, celle-ci est de base fortifiée.

Il est cependant possible, dans le cas de création d'une Nation ou de déplacement de Capitale, de transformer une grande ville en capitale. A partir d'une Grande Ville **coût de 6 Pierre et 4 bois**, comme une forteresse. Cependant il est possible de le faire avec **un minimum de 4 Pierre et 2 bois, en payant un Or par ressource manquante et un coût de 1Or supplémentaire** pour avoir la possibilité de le faire.

Cela correspond à la mobilisation des habitants par fierté et à l'intégration de bâtiments déjà existant dans les fortifications. Cela demande cependant des ouvriers plus qualifiés, d'où le surcoût en Or.

Si la région ne dispose pas d'une grande ville, une autre cité peut devenir capitale, mais avec des attributs différents des capitales usuelles. Une Ville ne peut devenir qu'une grande ville fortifiée, et un village qu'une ville fortifiée.

Type	Coût de Création	Temps de Création (Tour)	Entretien
Village Fortifié	2 Bois+1 Pierre	1	1 Or
Ville Fortifiée	2 Pierre+ 2 Bois	1	1 Or + 1 Pierre
Grande Ville Fortifiée	2 Pierre + 2 Bois	2	2 Or + 1 Pierre
Capitale	/	/	3 Or + 2 Pierre
Château	4 Pierre+ 2 Bois	2	2 Or + 1Bois + 2 Pierre
Forteresse	6 Pierre+ 4 Bois	2	3 Or + 1 Bois + 3 Pierre

- Prestige :

D'un point de vue RP, le Rang implique une certaine étiquette à respecter lors du GN ou des échanges diplomatiques entre les GN.

Le Prestige représente les Dépenses faites par tout Dirigeant désireux d'entretenir sa cour et son image aussi bien auprès des nations extérieures que vis à vis de son propre Peuple et de ses Vassaux.

Ces rangs impliquent une dépense **dans** le Prestige qui est obligatoire. Un Dirigeant qui ne paye pas le prestige de son rang se voit déclasser.

Pour « s'acheter » le rang suivant **un seigneur doit déboursier 3 fois le coût d'entretien en Or dudit rang** et avoir l'aval de son Suzerain s'il est Vassal d'un autre Seigneur.

Si le titre n'était pas joué sur les précédents GN, bien qu'existant en terme RP, il faut acheter le titre pour bénéficier des PW.

Pour tout anoblissement, une justification roleplay sera demandée.

De même en cas de volonté de faire disparaître le titre. Attention toutefois.

Un titre de noblesse ne peut pas facilement être retiré. Il y a plusieurs possibilités à une disparition de titre (en terme wargame)

- retrait du noble de la vie politique (le personnage n'est donc plus joué en GN)
- mort du noble, et sa descendance ne souhaite pas s'investir sur le plan politique
- Disgrâce du noble par son suzerain
- Etc....

Comme vous pouvez le constater, cela implique souvent la disparition du personnage, ou bien une trahison envers sa nation (et donc son changement de faction)

Rang	Entretien	Point Wargame
Baron	3Or + 2Bijoux	2
Comte	3Or + 3Bijoux	3
Marquis	4Or + 4Bijoux	4
Duc	5Or + 5Bijoux	6
Prince	6Or + 6Bijoux	8
Roi	7Or + 7Bijoux	11
Empereur	8Or + 8Bijoux	14

VII. Influence de la religion

Kelkalor se situe dans un monde médiéval fantastique, la religion y a donc une place essentielle. Il n'existe que très peu de personnes qui ne croient pas au moins en un dieu.

Ainsi, les décisions que vous prendrez auront un impact sur les croyants des différents cultes au sein de votre population. Vous trouverez dans votre fiche économique et militaire un onglet religion établissant la part de votre population priant chaque divinité, ainsi que le bonus, ou le malus que cela vous confère.

De plus, vos décisions peuvent conduire à faire évoluer ce ratio.

Il y a 5 niveaux de satisfaction des croyants, les niveaux étant cumulatifs :

- Bonus 2 : Investissement de la religion (+2Or par millions de personnes concernées)
- Bonus 1 : Diminution de 1% du risque de révolte par tranche de 5% de la population de votre nation
- Neutre : aucun effet
- Malus 1 : Augmentation de 1% du risque de révolte par tranche de 5% de la population de votre nation
- Malus 2 : Perte d'impôt (-2Or par million de personnes concernées)

De plus, les dirigeants des différentes religions (Saint Pontife, Grand Prêtre...) ont désormais un impact direct sur le jeu.

Interdit : cela frappe une région, toute vie religieuse y est suspendue. C'est une sanction pour un pays qui ne suit pas l'Eglise, cela punit en réalité le suzerain et met la pression sur le peuple. Le but est de susciter des révoltes parmi le peuple en misant sur le fait que celui-ci reproche au suzerain la sanction imposée par l'Eglise. + 4% de risque de révolte par tranche de 10% de population concernée

Excommunication : cela frappe la personne, un suzerain en particulier sans condamner le pays. Le but est surtout d'appeler les autres suzerains à entrer en guerre contre celui qui est excommunié ou à des complots internes pour le renverser. +1% de risque d'assassinat par tour par tranche de 10% de population concernée et + 2% risque de révolte par tranche de 10% de la population concernée.

VIII. Le denier du Culte

Outre les impôts qui vous sont versés, vos sujets s'acquittent également de dons plus ou moins volontaires envers le culte de leur divinité.

Cette somme représente en moyenne **10% de leur revenu annuel** (sachant que le revenu annuel moyen est de 1 kelka d'or). Une certaine partie de cette somme est utilisée par les prêtres des différentes religions pour se nourrir et entretenir les lieux de cultes au niveau local (en moyenne 30% de cette somme).

La somme restante est collectée pour être adressé au Saint Pontife/Grand Prêtre/Archidiacre... Bref, aux dirigeants des différentes religions. Mais avant cela, vous avez la possibilité de taxer les religions. En moyenne, le **denier des cultes est taxé à 20%**. Vous pouvez moduler ce taux selon les religions, cela aura un impact sur la satisfaction des fidèles de la dites religions.

Un fois entre les mains des dirigeants des religions, cette somme est à nouveau ponctionnée pour différents frais inhérents à l'ampleur et la complexité de leur culte. Ils peuvent ensuite disposer du reste de cette somme comme bon leur semble (créer un réseau d'œuvre pour le bénéfice commun, investir, recruter pour lancer une croisade...)

B. Wargame

Le Wargame est le pendant de l'économie entre les GNs : il s'agit de toutes les actions de diplomatie « musclée » : mouvement de troupes, invasions, conquêtes... Il permet d'offrir de la consistance au monde de Kelkolor : les Nations ont la possibilité d'influer pleinement sur le destin du monde !

Le Wargame n'est utilisé qu'entre les Gns. Si une nation n'est pas jouée, elle est considérée comme en trouble, et ses armées sont donc trop occupées à maintenir l'ordre pour agir. Cependant, en cas de menace directe, les armées seront jouées par l'Equipe Wargame.

I- Création des Armées:

Comme indiqué dans les Règles Economiques, vous avez la possibilité de recruter de nouvelles troupes durant les tours de Wargame, pour peu que vous ayez les ressources nécessaires... **Concernant les troupes spécifiques à votre Nation, si elle en possède, adressez vous à l'Equipe Wargame.**

Lorsqu'une unité est créée, elle ne pourra agir (déplacement, attaque, défense...) qu'au tour suivant.

Exemple : Je décide de créer une unité d'infanterie légère dans ma capitale au tour 2. L'unité apparaît dans la capitale au tour 3 et peut recevoir des ordres uniquement à partir de ce dernier.

Type d'unité	Cout de création	Temps de création (Tour)	Entretien
Infanterie Légère	1 Or +1EM	1	1 Or+ 1 Vêtement
Infanterie Lourde	1 Or+2 EM	2	2 Or + 2 vêtement
Piquiers	1 Or+1EM	1	2 Or + 2 Vêtement
Cavalerie Légère	1 Or+ 1EM+1Cheval	1	2 Or + 1 Cheval + 1Vêtement
Cavalerie Lourde	1 Or+2 EM +1Cheval	2	2 Or + 1Cheval+2Vêtement
Archers	1 Or+ 1Bois	1	1 Or+1Vêtement
Navire de Transport	1 Bois+1 Métal	1	1Bois+1Vêtement

Navire de Guerre	2 Bois+1 Métal	2	2 Bois + 1 Or + 2Vêtement
Engin de Siège	1Bois + 1Métal + 1Pierre	1	1 Bois

Chaque unité est définie par ces caractéristiques, Attaque, Défense et Point de Vie, qui diffèrent selon leur capacité et leur équipement.

Type d'unité	Attaque (ATT)	Défense (DEF)	Point de Vie (PV)
Infanterie Légère	1	1	1
Infanterie Lourde	2	1	2
Piquiers	1	2	1
Cavalerie Légère	3	1	2
Cavalerie Lourde	4	2	3
Archer	Spécial	Spécial	1
Navire de Transport	1	1	1
Navire de Guerre	2	1	2
Engins de Siège	Spécial	Spécial	0

Si une armée fuit ou est vaincue, les Engins de Sièges sont détruits

Les Navires de Transport peuvent transporter :

- soit 4 Unités d'Infanteries ou de Piquiers,
- soit 2 Unités de Cavalerie ou 2 Unités d'Engins de Siège,
- soit 2 Unités d'Infanteries ou de Piquiers et 1 Unité de Cavalerie.

II- Les trajets des Armées:

Une Armée qui comprend au moins une Unité d'Infanterie ou d'Archers ou des Engins de Siège met 1 mois pour parcourir 3 hexagones par la route, ou 1 mois pour deux hexagones sans route.

Traverser un fleuve sans pont, une forêt ou un hexagone de montagne demande 1 mois de plus.

Une Armée composée uniquement de Cavaliers mettra deux fois moins de temps.

Par voie fluviale ou par les mers, on peut traverser 15 hexagones par mois, mais cela nécessite des navires de transport.

	Armée d'hommes à pied/Engin de siège	Armée de Cavalerie	Navire
Vitesse sur route	3 hexa/mois	6hexa / mois	15 hexa/mois
Vitesse sans route	2Hexa/mois	4hexa/mois	15 hexa/mois
Si hexagone de montagne ou fleuve sans pont ou forêt	+1 mois	+1 mois	NA

III- Création de Fortifications:

De même, comme indiqué dans les règles économiques, vous pouvez choisir de fortifier vos régions, augmentant ainsi la Défense de votre territoire, comme cela sera expliquée plus bas.

Type	Cout de Création	Temps de Création (Tour)	Entretien
Village Fortifié	2 Bois+1 Pierre	1	1 Or
Ville Fortifiée	2 Pierre+ 2 Bois	1	1 Or + 1 Pierre
Grande Ville Fortifiée	2 Pierre + 2 Bois	2	2 Or + 1 Pierre
Capitale	/	/	3 Or + 2 Pierre
Château	4 Pierre+ 2 Bois	2	2 Or + 1Bois + 2 Pierre
Forteresse	6 Pierre+ 4 Bois	2	3 Or + 1 Bois + 3 Pierre

Les fortifications possèdent leur propre caractéristique de Défense, cependant celle-ci diminue au fur et à mesure des Rounds de Combat de Siège consécutifs auxquels est soumise une fortification.

Fortification	Valeur de Défense
Village Fortifié	1/0/0
Ville Fortifiée	2/1/0
Grande Ville Fortifiée	4/2/0
Capitale	9/6/4
Château	6/3/1
Forteresse	9/6/4

IV- Les Batailles:

Il y a 4 modes de Batailles:

- La Rase Campagne:

Les Armes de Sièges n'ont aucune action dans ce mode de bataille.

Cette bataille se déroule en 2 rounds (qui ont lieu durant le même tour d'interGN)

PREMIER ROUND:

1-Chaque Général décide si son armée attaque (ATT) ou défend (DEF)

2- Calcul des Forces:

On additionne la valeur de DEF ou d'ATT de l'ensemble de l'armée.

Les Piquiers ajoutent + 1 DEF par nombre égal d'unités de cavalerie en face lors du Premier Round. C'est-à-dire :

- 1 unité de Piquiers vs 1 unité de Cavalerie, +1 en DEF
- 1 unité de Piquiers vs 2 unités de Cavalerie, +1 en DEF
- 2 unités de Piquiers vs 1 unité de Cavalerie, +1 en DEF
- 2 unités de Piquiers vs 2 unités de Cavalerie, +2 en DEF
- Etc.

Les Archers ajoutent +1 ATT ou + 1 DEF **si et seulement si il y a au moins une unité d'un autre type pour 2 unités d'archers**. Dans le cas contraire, ils ne rajoutent pas de point d'attaque ou de défense.

Si les 2 armées attaquent, on prendra en compte les points d'attaque de chacune..

Si l'une des deux armées attaque et l'autre défend, on prendra en compte l'attaque de l'une et la défense de l'autre.

Si les deux armées défendent, il ne se passe rien.

5- Résolution des Pertes

De même que vous choisissez vos ordres tactiques, **vous choisissez dans quel ordre vos troupes subissent les dégâts** . (Exemple : infanterie légère, puis lourde, puis piquiers, puis cavalerie légère, puis lourde etc...)

Les Pertes sont établies de part et d'autre selon le rapport de force global d'Attaque ou de Défense, **chaque camp subissant des dégâts**. **Si le rapport de force est en faveur de la Défense, on se place dans la situation 1 contre 1** : le fait d'être en position défensive empêche votre troupe de profiter pleinement de son avantage numérique.

On arrondi les Dégâts à l'entier supérieur le plus proche, minimum 1 Dégât.

S'il reste des PV aux Unités à la fin du Premier Round, le restant est reporté au second Round.

S'il reste des Troupes de chaque côté, on passe au Round suivant. De même à la fin d'une bataille, on fusionne les Unités de même type afin de reconstituer des Unités complètes (aux nombres de PV maximum).

Rapport de Force

Pourcentage de Dégât par rapport à l'Attaque ou la Défense Totale

	ATT	DEF
1 contre 1	20%	30%
1.3 contre 1	30%	30%
1.5 contre 1	40%	20%
2 contre 1	60%	20%
3 contre 1	80%	10%
4 contre 1	100%	10%

DEUXIEME ROUND:

On procède de même pour le second Round, au détail. Cependant, vous pouvez nous indiquer un pourcentage de pertes à partir duquel votre armée bat en retraite à la fin du premier round. Dans ce cas, votre armée se retire. Elle peut cependant être attaquée dans sa fuite, l'attaquant bénéficiant d'un bonus de +2 en ATT.

- L'Assaut sur Fortification:

Pour prendre et contrôler une Région, il faut s'être emparé de tous les Châteaux et Forteresses qui s'y trouvent.

Dans un Assaut sur Fortification, **on compte l'ATT globale de l'Armée qui donne l'Assaut contre la DEF globale des Défenseurs**

On rajoute à la DEF la valeur maximale de la Fortification (*voir tableau des Fortifications*), mais seulement pour le premier Round. Ensuite, elle décroît progressivement à chaque nouveau Round. On déduit à cette valeur Défensive les Effets des engins de Siège.

Les Engins de Siège retirent -1 DEF aux Fortifications par Unité présente/ Round.

Les Archers présents dans l'enceinte ajoutent + 1 DEF par Unité. Si les points de DEF sont supérieurs aux points d'ATT, l'attaque est annulée, la Fortification est imprenable.

S'il lui reste des Troupes au début du prochain Tour de Wargame, l'Armée attaquante peut poursuivre le Combat ou ordonner l'Abandon de l'Assaut.

A la fin du Round ou du Tour, s'il n'y'a plus de Défenseurs, l'Armée attaquante prend la Fortification. Elle peut alors contrôler la Région, lancer la réparation de la Fortification, l'améliorer... Une Fortification prise n'apporte plus aucun Bonus de Défense jusqu'à sa réparation, qui coûte la moitié du coût de construction (pour une capitale, il s'agit du même prix que pour une forteresse)

Si les deux Armées se sont mutuellement détruites, la Région et sa Fortification restent à son légitime propriétaire. La Fortification est cependant endommagée donc nécessite une réparation pour retrouver ses points de DEF.

Si une Fortification n'a pas d'Unités à l'intérieur, l'Armée attaquant ne subit que les Dégâts dus à la DEF propre à la Forteresse le premier Round. Ensuite la Fortification est prise.

- Le Siège:

Pour prendre et contrôler une Région, il faut s'être emparé de tous les Châteaux et Forteresses qui s'y trouvent.

Lors d'un Siège, on affame l'Adversaire jusqu'à ce que Maladies et autres Epidémies finissent le travail.

Quelque soit le nombre de Troupes dans l'Enceinte, elles seront détruites par la Famine et les Maladies dues au Siège à la fin de celui-ci, si aucune Action n'est tentée (Sortie, Briser le Siège par une autre Armée de secours...)

Les Assiégés peuvent tenter une Sortie. Ensuite, on applique la Règle de Rase Campagne.

Une Armée de secours peut briser le Siège. On applique la Règle de Rase Campagne.

L'Armée assiégée peut à ce moment là tenter une Sortie. Les résolutions se feront lors de 2 Batailles différentes.

S'il lui reste des Troupes au début du prochain Tour de Wargame, l'Armée qui brise le Siège peut poursuivre le Combat ou ordonner le Repli. Si elle abandonne son Aide, le Siège reprend.

A la fin du Siège, l'Armée assiégeante prend la Fortification. Elle peut alors contrôler la Région, améliorer la Fortification et capture la moitié de l'Armée assiégée, le reste de l'Armée étant morte.

Type de Fortification	Temps de Siège (en Tour de Wargame)
Village Fortifié	1
Ville Fortifiée	1
Grande Ville Fortifiée	1
Capitale	2
Château	2
Forteresse	2

- La Bataille Navale:

La Flotte qui compte le plus de Navires à l'Initiative du Combat, elle devient l'Attaquant, l'autre Flotte est en Défense. On suit ensuite les règles de combat de rase campagne.

Lors de la Résolution des Pertes, on retire les Unités détruites dans cet ordre **les Navires de Guerre puis Navires de Transport**

S'il reste des Navires de chaque côté, on passe au Round suivant.

S'il reste des Navires au début du prochain Tour de Wargame, les Navires peuvent poursuivre le Combat ou donner un Ordre de Repli.

- Le Pillage

Il est désormais possible de piller une région, si celle ci n'est pas protégée par une fortification/château/forteresse/présence militaire. **Piller prend un tour**, que l'armée doit passer sur la région.

- Pillage en or, selon la taille de la population et si il y a ou non une extermination de la population. S'il n'y a pas extermination, 30% de l'Or rapporté par les impôts de la région. S'il y a extermination, diminution d'une classe de la population de la région, mais récupération de 10% de l'Or. L'extermination de la population oblige la conquête du territoire.

- Pillage en ressources, 30% des ressources produites sur le territoire.
- Il est possible de démolir mais pas de déconstruire, cela prends trop de temps pour une armée en pillage.

Le pillage augmente de 30% la chance de découvrir l'origine de l'attaque par "Tout laisse des Traces, il suffit de chercher au bon endroit..."

C. Points Wargame (PW)

Chaque Pays possède X Point Wargame en fonction de son Prestige à **dépenser durant le Wargame**. Cependant, les Ressources "rares" peuvent donner des points Wargame supplémentaires: 3 Ressources "rares" pour 1 Point Wargame supplémentaire.

Chaque titre de noble acheté pour un Seigneur rapporte autant de points de wargame que le titre en confère. Le but étant de récompenser les achats de titres dans les délégations.

On calculera donc en fonction des Seigneurs présents dans le groupe et de leurs titres le nombre de point wargame de la Faction (*au moment du paiement de leur inscription sauf pour les chefs de faction qui sont considérés comme acquis dans tous les cas*).

Tout comme l'économie, les PW sont réinitialisés à la fin du GN. Pensez donc à les utiliser avant la fin de ce dernier.

- De l'Or! De l'Or! Encore de l'Or ! 3 PW

Ne peut être acheté qu'une seule fois par Wargame

Le Dirigeant d'un Pays peut choisir de taxer encore plus ses Habitants mais celui risque une Révolte de ses Paysans, Nobles...

De + 10 Or jusqu'à un maximum de + 50 Or supplémentaire sur ses Revenus.

Pour chaque +10 Or, il y a 20 % de chances de Révolte.

Révolte: pour chaque + 10 Or et pour chaque Village, Ville, Grande Ville ou Capitale du Pays, des Troupes Rebelles apparaissent dans le Pays. L'Armée Rebelle est jouée en toute discrétion par les Orgas et les conséquences

peuvent être multiples. Cela va de la destruction de Bâtiments à l'attaque des Armées présentes ou de Fortifications...

1 Village = 1 Infanterie Légère

1 Ville = 1 Infanterie Lourde

1 Grande Ville ou Capitale = 1 Cavalerie Légère

- Une Année Exceptionnelle de Production! 3 PW

Vos forces vives ont remarquablement bien travaillé cette année, accroissant temporairement certaines Productions ou Ressources.

+ 2 Ressources ou Productions parmi : Bois, Pierre, Métal, Vêtement, Nourriture, Vin, Epice

Ne peut être choisi qu'une fois par unité de production de la Nation.

(Bâtiment de Production obligatoire en relation avec les Ressources ou Productions choisies)

-Quels Recruteurs! 4 PW

Limité à une fois par tranche de 5 millions de population

Vos sergents-recruteurs se sont surpassés cette année et la campagne de Conscription a été bonne.

+ 1 Unité d'Infanterie Lourde ou + 1 Unité de Cavalerie Légère gratuite

-Un Général d'Exception! 4 PW

Ne peut être acheté qu'une seule fois par Wargame

Votre Général sait motiver ses Troupes comme personne contre vos Adversaires sur le champ de Bataille.

+ 3 en ATT ou en DEF à l'Armée qu'il dirige

-Au rapport mes Oisillons! 2 à 4 PW

Votre réseau d'Espions est l'un des meilleurs de tout Kelkador. Vous pouvez donc savoir, au choix:

- Où se situent les Troupes d'un Pays et leur composition sur 1 Région **2 PW**

-La Composition des Bâtiments que possède 1 Pays **3 PW**

- Où se situent les Troupes d'un Pays sur tout le Territoire mais pas leur composition **4 PW**

- Les Rois de la Contrebande! 2 PW

Vos "Relations" vous ont permis de détourner les chemins classiques de l'approvisionnement maritime.

Si vous n'avez pas d'Accord commercial avec un autre Pays même en possédant un Port Commercial, vous pouvez quand même récupérer 1 Ressource de votre choix/ Wargame

- Au Sabotage! 3 PW

Vos Agents infiltrés ont réussi à passer les mailles du filet et sapent les Ambitions ou l'Economie d'un Pays. Au choix:

-La vitesse de déplacement des armées dans une région est divisé par 2

-La production de 2 Bâtiments sur 1 Région tombe à 0

-La DEF des Fortifications est divisée par 2

- Quelqu'un m'a assuré que...! 4 PW

Une Nation malveillante a réussi à saper le moral de vos Forces Vives! Vous pouvez au choix:

- Faire désertre 1 unité militaire choisie au hasard par les Orgas dans un Pays.

- Augmenter de 15 % les risques de Révolte d'un Pays, cumulable avec d'autres effets de Révoltes. Les effets de Révolte sont les mêmes que pour **De l'or! de l'or! Encore de l'Or!**

- Une Orateur Hors Pair! 1 PW

Votre Dirigeant sait faire passer la pilule à sa Population par des Elocutions convaincantes.

Pour chaque PW investi, le risque de Révoltes diminue de 5%.

- Un très bon architecte! 5 PW

Le coût de construction en Ressources OU d'entretien en Or de vos places fortes (ville fortifiées, châteaux, forteresses etc.) est divisé par deux, arrondi à l'entier inférieur.

- La tarte aux concombres c'est dégueulasse! 4 PW

Ne peut être acheté qu'une seule fois par Wargame

Vous avez 15% de chances de réduire la population de 1 000 000 d'habitants pour cause de dysenterie et autres maladies diverses que vous avez réussi à implanter dans le pays ciblé.

- Ce n'est pas une bonne idée l'Ami... 2PW Cumulable

Vos services de contre espionnage sont aux aguets et vous garantisent une certaine protection sur l'ensemble de votre territoire durant un tour.

1/3 de chance d'échec de tentative d'espionnage ou de sabotage durant un tour

- Tout laisse des Traces, il suffit de chercher au bon endroit... 2PW, Cumulable

Vos services d'espionnage ont réussi à remonter à l'origine de vos problèmes... Et cela est toujours une surprise...

30% de chance d'identifier l'origine d'une action wargame.

Peut être contré par ""Ce n'est pas une bonne idée l'Ami..."