

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

### REGLES ECONOMIQUES LA FAILLE 2007

<b>1 LES RESSOURCES.....</b>	<b>2</b>
1.1 Types de ressources.....	2
1.2 L'échange des ressources.....	2
1.3 Obtention des ressources.....	2
1.4 Les besants.....	2
<b>2 LE TERRITOIRE.....</b>	<b>3</b>
2.1 Gestion des territoires.....	3
2.2 La population.....	4
2.3 Les impôts.....	4
2.4 Les productions du territoire.....	4
2.4.1 La production.....	4
2.4.2 La compétence évaluation.....	5
2.4.3 Augmenter la production.....	5
2.5 Les besoins.....	5
<b>3 LES ARMÉES.....</b>	<b>7</b>
3.1 Détail des unités.....	7
3.2 Les unités régulières et irrégulières.....	7
3.3 L'entretien des armées.....	7
3.4 Amélioration des unités de l'arrière-ban.....	7
3.5 Les limitations des royaumes.....	8
<b>4 L'ARTISANAT.....</b>	<b>9</b>
4.1 Les ressources.....	9
4.2 Les constructions.....	9
<b>5 LES OBJECTIFS ÉCONOMIQUES COMPLÉMENTAIRES.....</b>	<b>11</b>
<b>6 LA GESTION DES TOURS ÉCONOMIQUES.....</b>	<b>12</b>

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

## 1 LES RESSOURCES

### 1.1 Types de ressources

Il existe 4 types de ressources.

3 ressources de production :

- **ressource matériau** (les matériaux de construction ou à transformer : pierre, bois, fer, tissu, etc...)
- **ressource alimentaire** (la nourriture)
- **ressource richesse** (les produits de luxe : or, argent, pierres précieuses, bijoux, étoffes précieuses, etc...)

L'unité des ressources de production est le **boisseau**.

On dira donc :

- x boisseaux de matériaux.
- y boisseaux alimentaires.
- z boisseaux de richesses.

1 ressource financière :

- le besant

### 1.2 L'échange des ressources

Ces ressources seront échangeables durant le jeu sous forme de bons au porteur (une carte ressource).

Les cartes ressources seront librement échangeables.

**Elles sont aussi volables.**

En moyenne un boisseau s'échange contre 10 besants.

### 1.3 Obtention des ressources

Chaque territoire dispose d'une production parmi les 3 ressources de production existantes et d'une population.

Les **ressources de production** sont obtenues via l'exploitation des ressources du territoire.

Les **besants** sont obtenus via les impôts du territoire. Le nombre de besants récoltés dépend de la population du territoire.

### 1.4 Les besants

les besants sont une ressource financière. Ils représentent grosso-modo la quantité de travail qui permettrait de produire 1 pièces d'or.

Les besants s'échangent contre des pièces au bon vouloir des acheteurs et de vendeurs. Cela reste toutefois rare et 1 besant est rarement échangé contre plus de quelques piécettes.

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

## 2 LE TERRITOIRE

Le territoire est l'entité de base du système géostratégique. Il s'agit à la fois d'une entité géographique, politique, militaire et économique.

Le monde de la faille est divisés en territoires qui assemblés constitueront les royaumes. Le nombre de territoires possédés par un royaume est en relation directe avec sa puissance politique, militaire et économique.

Le territoire entité **géographique** : à l'instar d'un jeu d'échec qui est divisé en cases, le monde de la faille est divisé en zones : les territoires.

La taille et la forme de ces zones (qui peuvent être différentes) ont été déterminées par les scénaristes et les responsables géostratégiques et resteront fixes.

Vous trouverez ces territoires qui sont visibles sur les cartes du monde de la faille.

Le territoire entité **politique** : Chaque territoire possède un dirigeant (sous quelque forme que ce soit) qui possède les pleins pouvoirs sur le territoire.

Suivant les royaumes il peut s'agir d'un individu ou d'un groupe d'individus.

Les territoires sont réunis en ensembles (les royaumes) et/ou en sous-ensembles (ex : baronnies ; clans, duchés, etc...)

Le territoire entité **économique** : Chaque territoire permet de produire des ressources, obtenir des ressources, lever des armées et construire des infrastructures.

Le territoire entité **militaire** : Des armées ennemies ne peuvent se trouver au même moment sur le même territoire. Si tel est le cas alors les 2 armées se combattent et le vainqueur occupe et contrôle le territoire.

### 2.1 Gestion des territoires

Pour chaque territoire, il y a 3 fonctions occupées chacune par un personnage.

Le **dirigeant** du territoire (ou le régent en son absence). Il est le propriétaire du territoire, il a plein pouvoir dessus. Il nomme (et destitue) le général et l'intendant. Il prend les décisions politiques, militaires et économiques concernant son territoire, mais souvent il délègue une partie de celles-ci. Un dirigeant aura une vue générale sur l'économie et le militaire de son territoire. Le dirigeant est en général nommé par le suzerain du territoire.

Le **général** du territoire est la personne à qui le dirigeant délègue la gestion de armées du territoire. Il a plein pouvoir pour donner les ordres aux armées du territoire. Un général aura une vue détaillée des armées du territoire. Le général est nommé par le dirigeant du territoire.

L'**intendant** du territoire est la personne à qui le dirigeant délègue la gestion économique du territoire. Il est chargé de combler les besoins en ressource du territoire, de fabriquer des constructions et de financer le militaire. Il affecte aussi les unités de populations aux armées. Un intendant aura une vue détaillée sur l'économie du territoire. L'intendant est nommé par le dirigeant du territoire.

En cas de litige (ordre contradictoire par exemple), les ordres de l'intendant ou du général prévalent sur ceux du dirigeant. Par contre le dirigeant peut les destituer.

Les titres (dirigeants, général, intendant) pourront être personnalisés pour chacun des royaumes.

Toute nouvelle nomination à un poste est **effective au tour suivant**.

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

Par exemple : si un général se fait tuer, le nouveau général ne pourra pas passer d'ordres avant le tour suivant.

## 2.2 La population

Chaque territoire dispose d'un certain nombre d'unités de population.

Cette population est importante aussi bien pour la production, les impôts que l'armée :

- Le montant des impôts dépend du nombre d'unités de population disponibles sur le territoire
- La production : pour avoir un effet des unités de population doivent être affectée aux infrastructures à raison d'une unité par niveau d'infrastructure.
- L'armée : toute nouvelle unité militaire est formée à partir d'une unité de population disponible.

**Les unités régulières** : lorsqu'une unité de population est affectée comme unité régulière, celle-ci est retirée du territoire. Elle ne peut plus être affectée à une infrastructure et ne produit plus d'impôts.

**Les unités de réserve (le ban)** sont composées d'unités bien équipées. Elles peuvent continuer à être affectée à la production et produire des impôts.

Par contre, à partir du moment où elles sont mobilisées et affectées à une armée celles-ci sont retirées du territoire. Elles ne peuvent alors plus produire des ressources et d'impôts jusqu'à la fin de leur mobilisation.

**L'arrière ban**, ce sont les paysans, la population des territoires qui peut prendre les armes à l'appel de leur seigneur ou leur chef. L'arrière-ban est constitué uniquement d'unités niveau 1. Elles sont affectée à la production du territoire et produisent des impôts à moins d'être mobilisées dans une armée.

La population d'un territoire augmente tous les tours d'une unité de population. (*cette règle vous sera confirmée en début de jeu*)

C'est l'intendant qui se charge d'affecter les unités de population (ainsi que de la levée du ban et de l'arrière-ban)

## 2.3 Les impôts

Pour chaque unité de population disponible sur le territoire (c'est-à-dire non mobilisée), l'intendant recevra **10 besants** en guise d'impôt.

## 2.4 Les productions du territoire

### 2.4.1 La production

Chaque territoire possède un niveau de production. Il existe trois niveau de production:

- 1) **niveau faible** : le territoire peut produire jusqu'à 3 boisseaux de la ressource du territoire
- 2) **niveau moyen** : le territoire peut produire jusqu'à 5 boisseaux de la ressource du territoire
- 3) **niveau Elevé** : le territoire peut produire jusqu'à 7 boisseaux de la ressource du territoire.

Le nombre d'unités de population non-mobilisé influe aussi sur la production du territoire.

La production maximale du territoire sera égale au nombre d'unités non mobilisées présentes dessus.

Ex:

Le territoire de Rotsac dispose d'un niveau élevé de production. Ce territoire peut produire jusqu'à **7 boisseaux** de matériaux.

# LES GARDIENS DU SEUIL

## La Faille 2007 ANACHRONIE

# GEOSTRATEGIE

Malheureusement, le seigneur de Rotsac a dû mobiliser une partie de sa population pour aller faire la guerre à ses infâmes ennemis. Donc il ne reste plus que **5 unités de population** non mobilisée sur le territoire.

La production de ce territoire sera donc **5 boisseaux** au lieu des 7 boisseaux qu'il pouvait escompter.

### 2.4.2 La compétence évaluation

Les marchands experts lorsqu'ils sont intendants d'un territoire augmentent la capacité de production de celui-ci d'un boisseau.

La production reste cependant limitée par le nombre de populations disponibles.

Ex:

Le territoire de Rotsac dispose d'un niveau élevé de production. Ce territoire peut produire jusqu'à **7 boisseaux** de matériaux.

De plus l'intendant de ce territoire, Crésus, possède la compétence évaluation à expert. La capacité maximale du territoire monte donc à **8 boisseaux** de matériaux.

Malheureusement, le seigneur de Rotsac a dû mobiliser une partie de sa population pour aller faire la guerre à ses infâmes ennemis. Donc il ne reste plus que **5 unités de population** non mobilisée sur le territoire.

La production de ce territoire sera donc **5 boisseaux** au lieu des 8 boisseaux qu'il pouvait escompter.

### 2.4.3 Augmenter la production

Il est possible d'augmenter le nombre de boisseaux produits par un territoire en accroissant le niveau de production.

Pour cela il est nécessaire de payer un coût d'amélioration et de donner une carte d'architecture fournie par les artisans.

Coût d'amélioration de la production du <b>niveau faible</b> au <b>niveau moyen</b>	2 boisseaux de matériaux + 1 carte d'architecture niveau 1
Coût d'amélioration de la production du <b>niveau moyen</b> au <b>niveau élevé</b>	2 boisseaux de matériaux + 1 carte d'architecture niveau 2
Coût d'amélioration de la production du <b>niveau faible</b> au <b>niveau élevé</b>	3 boisseaux de matériaux + 1 carte d'architecture niveau 3

La production maximale du territoire restera cependant limitée par le nombre d'unités de population non mobilisées sur le territoire.

## 2.5 Les besoins

Chaque territoire doit atteindre un seuil de ressource afin de bien fonctionner.

**Seuil de production :** 1 boisseau de matériaux

**Seuil alimentaire :** 1 boisseau d'aliments

**Seuil de richesse :** 1 boisseau de richesses

**Entretien de la production:** (Nombre de boisseaux produit -1) x 10 besants

Cela représente les besoins généraux du territoire, de la population et les salaires

Ces seuils peuvent être modifiés à la suite d'événements scénaristiques et économiques.

# LES GARDIENS DU SEUIL

*La Faille 2007*  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

Si les seuils ne sont pas atteints :

<b>Seuil de production</b>	le territoire ne produira pas de ressources le tour suivant.
<b>Seuil alimentaire</b>	le territoire ne produira pas de ressources le tour suivant.
<b>Seuil de richesse</b>	les impôts ne seront pas collectés le tour suivant.
<b>Entretien de la production</b>	les impôts ne seront pas collectés le tour suivant.

### 3 LES ARMÉES

#### 3.1 Détail des unités

Chaque unité possède un niveau allant de 1 à 3, cela reflète sa puissance destructrice et ses capacités militaire. Du fait de leurs niveaux technologiques, la construction d'unités niveau 3 est limitée à quelques royaumes.

Une unité terrestre comporte environ 200 individus. Une unité maritime comporte de 1 à 5 navires.

Il y a 3 catégories de troupes terrestres : l'infanterie, la cavalerie et les armes de siège.  
Il n'y a qu'une seule catégorie d'unité maritime.

Le Mouvement est le nombre de territoires ou de zones maritimes que peut traverser une unité en un tour. Le mouvement de l'armée est égal au mouvement le plus faible des unités la constituant.

#### 3.2 Les unités régulières et irrégulières

Les unités régulières sont les armées de métier. Elles ont un coût d'entretien, même en temps de paix.  
Les unités irrégulières sont la réserve généralement bien équipées et l'arrière ban (la population). Si elles coûtent moins chères à entretenir, elles sont bien moins efficaces que les armées régulières. Par contre les unités irrégulières n'ont pas de coût d'entretien lorsqu'elles sont démobilisées.

Il est possible de payer **2 besants** et **1 boisseau alimentaire** pour transformer une unité de réserve en unité régulière. L'arrière-ban est constitué uniquement d'unités de niveau 1. Le type de l'unité d'arrière-ban dépend du royaume.

#### 3.3 L'entretien des armées

Une armée a un coût en terme d'entretien. Cet entretien est payé à toutes les grandes failles.

	Unités régulières	Unités irrégulières	Unités Maritimes
<b>Etat non-mobilisé</b>	n/a	aucun	n/a
<b>Etat mobilisé</b>	2 besants / unité 1 boisseau alimentaire / 5 unités	2 besants / unité 1 boisseau alimentaire / 5 unités	5 besants / unité 1 boisseau alimentaire / 5 unités

**Remarque:** ces coûts d'entretiens remplacent ceux fournis dans le livret du général

Une unité non entretenue se débande et déserte.

Mobiliser une unité irrégulière (réserve ou arrière-ban) revient à payer le coût d'entretien au moment de la mobilisation. Seuls le dirigeant et son intendant ont cette capacité.

#### 3.4 Amélioration des unités de l'arrière-ban

Les unités militaires sont construites à partir des unités de population (ou arrière-ban) disponible sur le territoire. Le coût d'amélioration des unités de l'arrière-ban est celui indiqué dans le tableau ci-dessous. Lever des troupes a un impact sur la production du territoire. En effet la production maximale du territoire dépend du nombre d'unités de population disponibles sur le territoire.

# LES GARDIENS DU SEUIL

La Faille 2007  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

	Niveau	Mouvement	Coûts				
			Matériaux	Alimentaire	Richesse	Population	Besants
Infanterie	1	1	1			1	2 si régulière
	2	1	2			1	2 si régulière
	3	1	3			1	2 si régulière
Cavalerie	1	2	2	1		1	2 si régulière
	2	2	3	1		1	2 si régulière
	3	2	4	1		1	2 si régulière
Armes de siège	1	1	1			1	2
	2	1	3			1	2
	3	1	5			1	2
Navires	1	2	1		1	1	2
	2	2	2		1	1	2
	3	2	3		1	1	2

**Remarque:** Contrairement à ce qui est écrit dans le livret du général les constructions ne sont plus limitées par la présence d'infrastructures mais par les limitations de royaumes (cf ci-dessous)

L'ordre d'amélioration d'unités de l'arrière-ban ne peut être lancé que par le dirigeant du territoire ou son intendant.

Le numéro de l'unité d'arrière-ban utilisée ainsi que le numéro de l'armée d'affectation devront être précisés dans l'ordre.

Le paiement devra être joint à l'ordre sinon il sera nul.

**Il n'est pas possible d'améliorer l'arrière-ban d'un territoire non pacifié.**

### 3.5 Les limitations des royaumes

Du fait de leurs niveaux technologiques, la construction de certaines unités est limité à quelques royaumes.

**L'infanterie niveau 3** n'est accessible qu'aux royaumes suivants : Dragons, Griffons, Lions, Nains, Cobras et Loups.

**La cavalerie** n'est pas accessible aux loups

**La cavalerie niveau 3** n'est accessible qu'aux royaumes suivants : Griffons, Lions.

**L'arme de siège niveau 2** n'est accessible qu'aux royaumes Lions, Nains, Licorne, Requin et Scarabées.

**L'arme de siège niveau 3** n'est accessible qu'aux scarabées.

**Les Navires niveau 2** ne sont pas accessibles aux Loups

**Les Navires niveau 3** ne sont accessibles qu'aux Lions et aux Scarabées

# LES GARDIENS DU SEUIL

La Faïlle 2007  
ANACHRONIE

## GÉOSTRATÉGIE

### 4 L'ARTISANAT

#### 4.1 Les ressources

La compétence artisanat permet de transformer des ressources (Matériau, Alimentaire, Richesse) en once directement utilisable par l'artisan pour fabriquer des objets de qualité standard, supérieure ou exceptionnelle.

**ATTENTION, CET ADDENDA REMPLACE LE LIVRET DE REGLE !!!**

Un artisan est capable de transformer un boisseau en onces en passant **15 minutes** à ne faire que ça.

Nombre d'onces produites par un artisan en **15 minutes**.

Novice	Transforme 1 boisseau en	1 once
Compagnon	Transforme 1 boisseau en	3 onces
Expert	Transforme 1 boisseau en	5 onces
Maître	Transforme 1 boisseau en	7 onces

Un artisan à partir d'un boisseau, ne peut produire qu'un seul type d'once.

Un artisan est capable de produire n'importe quel type d'once, à l'exception de l'or et de l'argent qui en raison d'une pénurie ne peut-être produit que par certains artisans.

Tableau des types d'onces les plus courantes:

Boisseaux	Onces
Matériaux	Bois Fer Acier Cuir Tissu Verrerie Pierre Etc...
Alimentaire	Viande Poisson Alcool onguent Etc...
Richesse	Or* Argent* Pierres précieuses Marbre Soie Etc...

\* l'or et de l'argent qui en raison d'une pénurie ne peut-être produit que par certains artisans.

#### Règles Hors-jeu:

Après avoir simulé la transformation du boisseau en once, l'artisan devra passer au pc orga échanger sa carte boisseau contre le nombre d'onces auquel il a le droit.

#### 4.2 Les constructions

Un artisan est nécessaire pour la réalisation des constructions (ou infrastructures). Les artisans réalisent les architectures des construction.

# LES GARDIENS DU SEUIL

*La Faille 2007*  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

Artisanat novice : Le personnage peut réaliser l'architecture d'une infrastructure de niveau 1 par jour.

Artisanat compagnon : Le personnage peut réaliser l'architecture de 3 infrastructures de niveau 1 ou 2 par jour.

Artisanat expert : Le personnage peut réaliser l'architecture de 5 infrastructures de niveau 1 à 3 par jour.

L'artisan disposera de bons d'architectures qu'il remettra au demandeur.

# LES GARDIENS DU SEUIL

*La Faille 2007*  
ANACHRONIE

## GEOSTRATEGIE

### 5 LES OBJECTIFS ÉCONOMIQUES COMPLÉMENTAIRES

Certains territoires pourront se voir ajouter des objectifs économiques complémentaires. Ce pourra être la construction (ou la reconstruction) de bâtiments, des ressources à rassembler dans un besoin bien précis, des dettes, etc...

Ces objectifs pourront avoir un impact non négligeable sur le déroulement des scénarii durant le jeu.

Chacun de ces objectifs se verra spécifier des besoins:

- en boisseaux de matériaux
- en boisseaux alimentaires
- en boisseaux de richesse
- en besants
- les cartes d'architecture nécessaires

## 6 LA GESTION DES TOURS ÉCONOMIQUES

### En début de tour :

L'**intendant** reçoit les impôts et une feuille d'intendance lui donnant les informations suivantes :

- les seuils totaux à atteindre pour tous les territoires qu'il gère
- les seuils détaillés par territoire
- les unités de population des territoires gérés et leur affectation
- les coûts d'entretiens militaires.

Le **général** reçoit :

- la liste de ses armées
- la composition des armées
- la position des armées
- le résultats d'éventuelles batailles auxquelles ses armées ont participé

Le **dirigeant** reçoit les mêmes informations, mais moins détaillées. Il a aussi les noms de son intendant, son général, son suzerain et ses vassaux (si besoin est).

### Durant le tour :

Intendant et gérants s'échangent boisseaux et besants pour réaliser leurs seuils et coûts d'entretien.

### En fin de tour :

Les Intendants paient les seuils des territoire et les coûts d'entretien des armées

Les généraux donnent les ordres militaires.

L'intendant ou le dirigeant peut lancer un ordre de construction (construction d'infrastructure ou création de troupes)

Le dirigeant peut changer l'intendant ou le général.

### Après le traitement du tour :

Chacun reçoit un compte-rendu des événement le concernant

Chacun reçoit sa nouvelle feuille d'état.