

Préface

Voici le document officiel de l'Économie au Royaume. Il est de votre intérêt de **lire au minimum cette préface d'une page** pour comprendre les mécaniques de base.

Il y a **deux types de ressources** présentes en jeu.

Les **cartes** représentent un gage de transfert au même titre qu'un chèque ou une promesse de travail. Ces ressources sont soit physiquement à l'extérieur du terrain, soit n'ont pas de valeur à proprement dit et sont utilisées pour faciliter une mécanique de jeu. ***Les cartes ne sont pas des objets récupérables (volé/dépouillé).***

Les **impressions 3D** représentent de la ressource matérielle. Ces ressources sont donc récupérables (volé/dépouillé), échangeables et utilisables dans le contexte du jeu. Ces ressources doivent en tout temps être en possession des joueurs ou dans un coffre préalablement officialisé par le Royaume.

Les **écus** sont divisés en trois catégories: bronze, argent et or. Une pièce d'argent vaut vingt pièces de bronze. Une pièce d'or vaut dix pièces d'argent. Le profit moyen d'un travailleur est de vingt écus par événement.

Chaque joueur peut apprendre différents **apprentissage** qui lui permettent d'acquérir des ressources ou de faire des actions qui seraient normalement faites à l'extérieur du temps de jeu.

L'**acquisition des ressources** se fait au début de chaque événement terrain lors de l'ouverture de fiche. Si un apprentissage vous demande des ressources (outil, écus pour taxes), ces ressources doivent être déposées dans votre fermeture de fiche de l'événement précédent.

Certains apprentissages demandent l'**utilisation du poste géopolitique**. Le poste géopolitique est un endroit mis à disposition par l'animation pour permettre aux joueurs d'interagir avec les mécaniques de jeu.

Le **poste géopolitique est ouvert** la majorité de la journée. Un horaire peut être affiché, mais il est important de rester conscient de la nature imprévisible d'un événement immersif. Si aucun animateur n'est présent au poste géopolitique, il n'est pas possible pour vous de faire une action à ce moment. Le poste d'animation du Royaume ne répondra pas aux questions et aux actions concernant le poste géopolitique.

Après la **fin de chaque partie**, il y aura une période de fermeture de fiche où il est demandé pour chaque joueur de venir déposer les ressources de votre personnage. Ces ressources vous sont redonnés au prochain événement terrain où vous êtes présent.

Table des matières

| | |
|-------------------------------|---|
| Préface | 1 |
| Table des matières | 2 |
| Introduction | 3 |
| Apprentissages | 4 |
| Tableau des apprentissages | 5 |
| Obtention des ressources | 6 |
| Points de Contrôles | 7 |
| Liste des points de contrôle: | 8 |

Introduction

Le système d'économie est une mécanique de jeu visant à faciliter les échanges commerciaux, l'acquisition de ressources, d'outils et d'armes, ainsi que la valorisation des matériaux présents dans l'univers du Royaume. Combien vaut le travail pour un item magique? Quelles ressources sont disponibles facilement? Qu'est-ce que votre personnage sait faire de ses mains?

Certaines ressources sont bien sûr plus rares que d'autres. Pour faciliter la compréhension de cette échelle de valeur, chaque ressource sera d'une **couleur représentant sa rareté**.

Gris/Brun: Cette ressource est une **ressource de base**.

Une seule couleur autre: Cette ressource est une ressource **magique**.

Deux couleurs: Cette ressource est une ressource **légendaire**.

Certaines mécaniques d'économie entrent en contact avec les **mécaniques du jeu géopolitique**. Par exemple, un joueur peut aller chercher du bois au même titre qu'une scierie produit du bois: ces deux méthodes d'acquisition fournissent la même ressource.

Certaines actions économiques demandent l'utilisation d'un **point de contrôle** pour être effectuées. Lorsqu'un joueur effectue l'une de ces actions, il doit payer une taxe envers le tabellion possédant ce bâtiment, ainsi qu'une taxe à la Couronne.

Chaque point de contrôle a sa **taxe indépendante**. Il est du devoir du gestionnaire d'inclure le montant de chaque taxe dans son rapport géopolitique. Un gestionnaire ne peut changer sa taxe que via le formulaire d'action géopolitique lors de la fermeture de fiche.

Chaque point de contrôle dont la taxe n'est pas inclus sera **gratuit** à utilisation.

La **Couronne** peut appliquer une **taxe globale** pour les utilisations de points de contrôle. Cette taxe est un nombre fixe qui s'applique à toutes les acquisitions de ressources via les apprentissages passant par les points de contrôle. Cette taxe peut être changée uniquement dans le rapport géopolitique de la Couronne lors de la fermeture de fiche.

Apprentissages

Lors d'un événement, il est possible d'acquérir des **plans d'apprentissage**.

Chaque joueur peut déclarer l'utilisation d'un plan d'apprentissage qu'il a en main lors de la fermeture de fiche pour enregistrer cet apprentissage à son personnage. Pour se faire, le joueur doit donner son nom de personnage et remettre le plan en question à l'animateur présent.

Un joueur est limité dans la **quantité d'apprentissages** qu'il peut avoir. Un joueur ne peut pas avoir plus de deux apprentissages de niveau un, ou un seul apprentissage de niveau deux. Certains apprentissages de niveau deux viennent automatiquement avec leur variante de niveau un.

Si un joueur enregistre un plan d'apprentissage alors que sa **limite est atteinte**, il doit libérer la place pour cet apprentissage. Si ce plan d'apprentissage est un apprentissage de niveau un, il pourra garder un autre apprentissage de niveau un. Si ce plan d'apprentissage est un niveau deux, il doit se débarrasser de tous ses apprentissages pour enregistrer son apprentissage ainsi que sa variante de niveau un, s'il y a lieu.

Les apprentissages qui ne génèrent pas de ressources en début d'événement demandent une **interaction avec le poste géopolitique**. Ces apprentissages peuvent être fait une seule fois par partie. Plus d'informations sont disponibles sur le fonctionnement de ces apprentissages une fois acquis.

La différence entre un métier et un apprentissage:

| Métier | Apprentissage |
|---|---|
| Le métier s'apprend en jeu via un cours. | L'apprentissage nécessite un plan d'apprentissage pour être appris. |
| Le métier s'effectue comme action immersive sur le terrain. | L'apprentissage se fait en début d'événement ou via un passage au poste géopolitique. |
| Le métier permet de transformer des ressources. | L'apprentissage permet d'acquérir des ressources |

Tableau des apprentissages

Les apprentissages en gras sont des apprentissages de niveau deux.

| Nom | Apprentissage de niveau un | Point de contrôle | Coût | Résultat |
|------------------------|----------------------------|------------------------|------------------------|--|
| Bûcheron | | | | 3 bois |
| Ébeniste | Bûcheron | La Forêt du Vanorest | 1 hache | 1 bois magique |
| Tailleur de pierre | | | | 2 pierres |
| Joillier | Tailleur de pierre | La Carrière Kantarel | 1 burin | 1 pierre magique |
| Mineur | | | | 1 fer |
| Extracteur | Mineur | La Mine des Liondarels | 1 pioche | 1 métal magique |
| Cueilleur | | | | 3 plantes |
| Botaniste | Cueilleur | Jardin | | 1 plante de peuple |
| Sommelier | | | | 2 alcool |
| Grand Sommelier | Sommelier | | 1 plante de peuple | 1 alcool de peuple |
| Agriculteur | | | | 2 lot de nourriture |
| Chasseur | | | | 1 lot de nourriture, 1 plante |
| Espion | | Guilde des Secrets | | 1 action d'espionnage (le tabellion propriétaire de la Guilde des secrets reçoit aussi le rapport) |
| Ingénieur naval | | | | Bateaux (tableau des coûts réservés aux ingénieurs naval) |
| Capitaine | | Port du Royaume | Bateau, coût de départ | Permet de diriger un bateau pour une expédition navale |

Obtention des ressources

Lors de l'acquisition de ressources au début d'un événement, certains apprentissages demandent l'**utilisation d'outils** spécialisés. Ces outils sont construits pendant les événements à travers le métier d'artisan et doivent être présents dans votre ouverture de fiche pour être utilisés et détruits lors de leur utilisation. Chaque type de ressource est jumelé à un type d'outil.

Un joueur qui utilise un apprentissage lui permettant d'acquérir une ressource magique ou une plante de peuple doit payer une **taxe au gestionnaire** du point de contrôle relié à la ressource. Il peut payer cette taxe en écus, du nombre défini au préalable par le gestionnaire, s'il a ces écus dans sa fiche de personnage au moment de l'ouverture.

S'il ne veut pas ou ne peut pas payer la taxe en écus, il peut aussi décider de payer la taxe en donnant une de ses ressources acquises au gestionnaire du point de contrôle.

Un joueur qui utilise un apprentissage lui permettant d'acquérir une ressource magique ou une plante de peuple doit payer une **taxe au à la couronne**. Il paye cette taxe en écus présents dans sa fiche de personnage au moment de l'ouverture. Cette taxe est obligatoire.

| Ressources | Aucun outil | Outil de base | Outil renforcé |
|--------------------|----------------------------------|----------------------|-----------------------|
| Bûcheron | 3 bois | 9 bois | 9 bois |
| Ébeniste | - | 2 bois magique | 4 bois magique |
| Tailleur de pierre | 2 pierre | 6 pierre | 6 pierre |
| Joaillier | - | 2 pierres magique | 4 pierres magique |
| Mineur | 1 fer | 3 fer | 3 fer |
| Extracteur | - | 2 métaux magique | 4 métaux magique |
| Cueilleur | 3 plante | 9 plante | 9 plante |
| Botaniste | - | 2 plantes de peuple | 4 plantes de peuple |
| Sommelier | 2 alcool | - | - |
| Grand Sommelier | 1 alcool peuple | - | - |
| Agriculteur | 2 lot de nourriture | - | - |
| Chasseur | 1 lot de nourriture, 1 plante | - | - |

Points de Contrôles

Chaque point de contrôle est un **endroit unique** dans les terres du Royaume que l'Empire de Valador a désigné comme nécessaire au développement de la colonie. C'est un bâtiment important parce que la valeur des ressources de l'endroit doit être accessible pour tous. Tout citoyen du Royaume a donc un droit d'accès à ces endroits pour profiter des bénéfices de ces endroits.

L'Empire concède tout de même l'importance d'une gestion locale pour ces points de contrôle. Chaque point de contrôle a donc besoin d'un **gestionnaire**. Ce gestionnaire doit être citoyen du Royaume faisant acte de présence. Le gestionnaire doit définir le montant de sa taxe, ainsi que le type de plante dans le cas du Jardin, à travers le formulaire de tabellion lors de la fermeture de fiche.

Dans le cas où le gestionnaire d'un point de contrôle n'est **pas présent** pendant un événement, il doit désigner un représentant officiel. Si un gestionnaire n'est pas présent à plus de deux événements consécutifs, son point de contrôle sera remis à la Couronne qui devra trouver un autre gestionnaire avant la fin de l'événement.

Le gestionnaire (ou son représentant) peut, à n'importe quel moment, décider de **léguer son point de contrôle** à un autre tabellion. Cette action doit être faite via le poste de géopolitique.

Cette action peut être faite une fois par événement terrain par point de contrôle.

Lors d'un événement terrain, n'importe quel citoyen peut décider de tenter de **saisir un point de contrôle** dont il n'est pas gestionnaire ou représentant via une guerre de conquête.

Pour saisir officiellement un point de contrôle, le citoyen doit annoncer son désir de guerre de conquête au poste géopolitique. L'Empire envoie ensuite un émissaire impérial porter une missive de guerre de conquête au gestionnaire (ou au représentant) du point de contrôle. Cette personne a alors une heure pour amasser ses troupes, et les deux forces se battent selon les règles de guerre Valadoriennes. Le vainqueur reste ou devient le gestionnaire du point de contrôle.

Cette action peut être faite une fois par événement terrain par point de contrôle.

Exemple: Fanfreluche est gestionnaire de la Librairie des Contes. Elle lègue son point de contrôle à Adibou. Quelques heures plus tard, le Bonhomme-sept-heure déclare une guerre de conquête à Adibou et la gagne.

Le Bonhomme-sept-heure ne peut pas léguer son point de contrôle parce que le point de contrôle a déjà été légué durant cet événement. Le Bonhomme-sept-heure ne peut pas se faire saisir son point de contrôle pour le reste de l'événement parce que le point de contrôle a déjà été saisi par guerre de conquête durant cet événement.

Liste des points de contrôle:

Nom du point de contrôle

Passif: Ce que le gestionnaire obtient comme avantage géopolitique.

Accès: Ce que le gestionnaire taxe dans les actions économiques.

Forêt du Vanorest

Passif: Chaque token en scierie rapporte un bois supplémentaire.

Accès: Bois magique

La carrière Kantarel

Passif: Gain d'une pierre magique par 3 pierres obtenues sur la terre.

Accès: Pierre magique

La Mine des Liondarel

Passif: Gain de 1 métal magique par événement.

Accès: Métal magique

Jardin (x3)

Passif: Gain de 1 plante de peuplier par événement

Actif: Accès au plante de peuplier

Fonderie

Passif: Les coûts d'activation de l'Armurerie sont réduits de 1 fer.

Accès: Aucun

Grand marché

Passif: Les coûts d'activation du Marché sont réduits de 1 social.

Accès: 10% des profits du grand marchand.

Université

Passif: Double les plans d'apprentissage produits par les écoles.

Accès: Commande de plan d'apprentissage instantané (prix varie selon le plan).

Grand chemin principal du Royaume

Passif: 1 pièce par nouvel arrivant au Royaume.

Accès: Quêtes terrestres étrangères.

Le Port

Passif: 1 pièce par nouvel arrivant au Royaume.

Accès: Quêtes maritimes.