

Préface

Voici le document officiel de l'Économie au Royaume.

D'emblé, si vous êtes un joueur que le sujet n'intéresse pas, il est de votre intérêt de lire au minimum cette préface pour vous éviter de mauvaises surprises une fois arrivé au Royaume. Il faut garder à l'esprit que le Royaume de Tyr est une colonie impériale et que toute personne venant s'y installer se doit de connaître les règles de base au sujet des échanges de ressources.

En bref, il y a deux types de cartes représentant les ressources en jeu.

Les cartes présentant un **dos rouge** représentent un gage de transfert au même titre qu'un chèque ou un token géopolitique. Ces ressources sont physiquement à l'extérieur du terrain. Les cartes standards sont celles qui ne présentent pas de dos rouge. Ces cartes représentent de la ressource matérielle et sont donc récupérables (volé/dépouillé), échangeables et utilisables dans le contexte du jeu.

Les cartes au dos rouge ne sont pas des objets récupérables (volé/dépouillé).

De plus, chaque joueur peut apprendre différents apprentissage qui lui permettent de faire des actions qui seraient normalement faites à l'extérieur du temps de jeu et/ou qui demande un échange/conversion de ressource dans le système d'économie.

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

La cabane de géopolitique est ouverte la majorité de la journée, mais ne dépend pas d'un horaire officiel. Si aucun animateur n'est présent à la cabane géopolitique, il n'est pas possible pour vous de faire une action à ce moment. Dans la majorité des cas, un message écrit sera au poste géopolitique pour détailler le temps d'absence. Dans tous les cas, l'animation du Royaume ne répondra pas aux questions et aux actions concernant le poste de géopolitique.

Si vous êtes un joueur qui n'est pas intéressé à faire partie de l'économie au Royaume, vous n'avez pas besoin de lire plus loin.

Table des matières

Préface	1
Table des matières	2
Introduction	2
Apprentissages	4
Tableau des apprentissages	5
Modificateurs aux actions économiques	8
Points de Contrôles	9
Liste des points de contrôle:	10



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 carte sera d'une **couleur représentant sa rareté**.

Noire: Cette carte représente une ressource qui **n'a pas de variante** plus rare.

Brun: Cette carte est une **ressource de base** qui a des variantes plus rares.

Vert: Cette carte représente une ressource **exotique**.

Bleu: Cette carte représente une ressource **magique**.

Mauve: Cette carte représente une ressource **légendaire**.

Dans le cadre de bien doser l'ampleur des actions de votre personnage, le système d'économie introduit **l'action économique**. Chaque joueur possède une seule action économique par événement, car elle représente un travail ardu que votre personnage entreprend. Comme toute action économique demande l'interaction directe avec le poste de géopolitique pour être effectué, l'action économique n'a pas de représentation matérielle: lorsque vous l'utilisez, le poste de géopolitique le note et vous refusera toute autre action économique pour le reste de l'événement.

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 **bâtiment géopolitique** ou d'un point de contrôle pour être effectué. Lorsqu'un joueur effectue l'une de ces actions, il doit choisir un bâtiment à travers les différents construits, et il doit payer une taxe envers le tabellion possédant ce bâtiment.

Chaque bâtiment géopolitique et chaque point de contrôle ont leur **taxe indépendante**. Il est du devoir du tabellion d'inclure le montant de chaque taxe dans son rapport géopolitique. Il est du devoir du tabellion d'inclure le montant de la taxe d'un point de contrôle nouvellement obtenu. Il est possible pour un tabellion de changer ses taxes à n'importe quel moment en passant au poste de géopolitique.

Chaque bâtiment dont la taxe n'est pas inclus sera gratuit à utilisation.

Apprentissages

Lors de l'événement, il sera possible pour vous de trouver des document titré: "plan d'apprentissage". Chaque joueur peut passer par le poste de géopolitique pour enregistrer ces plans d'apprentissage à l'actif des apprentissages de son personnage. Pour se faire, le joueur doit donner son nom de personnage et remettre le plan en question à l'animateur présent. Certains apprentissages demandent des pré-requis avant de pouvoir être appris et utilisés.

Un joueur ne peut pas avoir plus de quatre apprentissages actifs. Il est possible pour un joueur de venir à la cabane géopolitique avec un cinquième plan d'apprentissage. Il devra alors choisir quel apprentissage il décide d'enlever de ses connaissances pour y ajouter le nouvel apprentissage. Il n'est pas possible d'enlever un apprentissage qui est un pré-requis pour un autre apprentissage encore sur la fiche du personnage.

Un fois un apprentissage acquis, il est possible pour un joueur de venir à la cabane géopolitique pour effectuer son apprentissage. Certains apprentissages peuvent être fait rapidement et effectués autant de fois que le joueur le désire. En contrepartie, certains apprentissages demandent un temps de travail considérable: ces apprentissages auront comme ressource nécessaire votre action économique. Chaque joueur ne peut faire qu'une seule action économique par événement.

Certains apprentissages demandent l'utilisation d'un bâtiment géopolitique ou d'un point de contrôle. Pour pouvoir utiliser un apprentissage avec un tel pré-requis, vous devrez choisir sur quelle terre votre personnage effectue son apprentissage et payer la taxe que le tabellion aura désigné pour ce bâtiment. Dans le cas des points de contrôle, il n'est pas nécessaire pour le joueur de désigner le propriétaire du point de contrôle. Lors de l'utilisation d'un point de contrôle pour un apprentissage, le nom du propriétaire du point de contrôle pourra être donné au joueur s'il le désire.

La différence entre un métier et un 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 une action sur le terrain - l'apprentissage nécessite un passage à la cabane géopolitique pour être complété.

Tableau des apprentissages

Apprentissages de base: \$

Apprentissages avancés: \$\$

Apprentissages de maître: \$\$\$

Apprentissages légendaires: \$\$\$\$

Nom		Pré-requis	Coût	Résultat
Bûcheron	\$	<u>Scierie</u>	1 action économique	3 bois
Ébéniste	\$\$	<u>Scierie</u> , <i>Bûcheron</i>	1 action économique, 1 hache	1 bois exotique
Ébéniste magique	\$\$ \$	La Forêt du Vanorest , <i>Ébéniste</i>	1 action économique, 1 hache exotique	1 bois magique
Tailleur de pierre	\$	<u>Carrière</u>	1 action économique	2 pierres
Joillier	\$\$	<u>Carrière</u> , Tailleur de pierre	1 action économique, 1 burin	1 pierre exotique
Joillier magique	\$\$ \$	La Carrière Kantarel, Joillier	1 action économique, 1 burin exotique	1 pierre magique
Mineur	\$	<u>Mine de fer</u>	1 action économique	1 fer
		La Mine d'Or	1 action économique	1 minerai d'or
Extracteur	\$\$	<u>Mine de fer</u> , Mineur	1 action économique, 1 pioche	1 métal exotique
Extracteur magique	\$\$ \$	La Mine des Liondarels, Extracteur	1 action économique, 1 pioche exotique	1 métal magique
Fondeur	\$	La Fonderie	1 action économique, 1 minerai d'or	1 lingot d'or
Outils de travail	\$	Action immersive	1 bois, 1 fer	1 hache / 1 burin / 1 pioche
Outils de travail exotique	\$\$	Outils de travail, Action immersive	1 bois exotique, 1 fer / 1 bois, 1 fer exotique	1 hache exotique/ 1 burin exotique/ 1 pioche exotique
Outils de travail magique	\$\$ \$	Outil de travail exotique, Action immersive	1 bois magique, 1 fer exotique / 1 bois exotique, 1 fer magique	1 hache magique / 1 burin magique / 1 pioche magique
Serrurier	\$	Action immersive	1 fer	1 cadenas
		Action immersive	1 fer	2 clés

Serrurier Crocheteur	\$\$	Serrurier, Action Immersive	1 métal exotique	1 outil de crochetage
Serrurier Magique	\$\$ \$	Serrurier, Action Immersive	1 métal magique	1 cadena de campement
Coffretier	\$	Action Immersive	1 action économique, 1 bois exotique, 1 fer	1 coffre de cabane
Tonnelier	\$\$	Coffretier, Action Immersive	1 action économique, 1 bois	1 tonneau
Maître Coffretier	\$\$ ▲	Coffretier, Action Immersive	1 action économique, 2 bois exotique, 1 métal exotique	1 coffre de campement
Agriculteur	\$	<u>Bâtiment agricole</u>	1 action économique	1 lot de nourriture
Chasseur	\$	-	1 action économique	3 items du tableaux de chasse
Cueilleur	\$	-	1 action économique	3 items du tableaux de cueillette
Sommelier	\$\$	<u>Brasserie/Vignoble</u>	1 action économique	2 alcool
		<u>Brasserie/Vignoble</u>	1 action économique, 1 lot de nourriture, 1 ressource spécialisé	3 alcool avancé
Grand Sommelier	\$\$ \$	<u>Brasserie/Vignoble</u> , Sommelier	1 action économique, 1 ressource spécialisé, 1 tonneau	1 alcool fort
Dresseur	\$	<u>Écurie/Palefrenier</u>	1 action économique, 1 ressource spécialisé, 2 chevaux	2 chevaux, 1 cheval de race
Espion	\$\$	<u>Guilde des Secrets</u>	1 action économique	1 action d'espionnage (le tabellion reçoit aussi toutes les infos, y compris le nom du joueur)
Ingénieur	\$	<u>Atelier</u>	1 bois, 1 fer	1 carreau de baliste
Ingénieur de guerre	\$\$	<u>Atelier</u> , Ingénieur	1 action économique, (voir coût des armes de sièges)	Arme de siège

Ingénieur de naval	\$\$	<u>Atelier</u> , Ingénieur	1 action économique, (voir coût des bateaux)	Bâteaux
Capitaine	\$\$	Port du Royaume, Bateau	Permet de diriger un bateau sur une quête navale	Voir récompense quest naval
Créateur	\$\$ \$	Action immersive	1 action économique, (voir votre plan d'items magiques)	Item magique
Créateur Légendaire	\$\$ \$\$	Action immersive	1 action économique, (voir votre plan de talisman)	Talisman



Modificateurs aux actions économiques

Outils exotiques:

-Si le joueur apporte un outil exotique approprié lors de son action de récolte de base (Bucheron/Tailleur de pierre/Mineur), il obtient 10% de chance de récolter une ressource supplémentaire.

Outil magique:

-Si le joueur apporte un outil magique approprié lors de son action de récolte de base (Bucheron/Tailleur de pierre/Mineur), il obtient 25% de chance de récolter une ressource supplémentaire.

-Si le joueur apporte un outil magique approprié lors de son action de récolte avancée (Ébéniste/Joillier/Extracteur), il obtient 5% de chance de récolter une ressource exotique du type approprié.



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, soit parce que c'est un bâtiment que l'Empire a construit pour tous ou pour la valeur des ressources naturelles de l'endroit. Tout citoyen du Royaume a donc un droit d'accès à ces endroits pour y récolter les ressources qu'ils fournissent.

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 tabellion du Royaume faisant acte de présence. (Dans le cas où le gestionnaire d'un point de contrôle n'est pas présent pendant un événement, il doit désigner un représentant officiel, sinon l'organisation désignera un représentant pour lui. Le représentant n'a pas besoin d'être tabellion).

Le gestionnaire (ou le 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 tabellion peut décider de vouloir **saisir un point de contrôle** dont il n'est pas gestionnaire ou représentant via une guerre de conquête. L'Empire ne juge pas important de recevoir la justification de cette action. Pour saisir officiellement un point de contrôle, le tabellion doit annoncer son désir de guerre de conquête à la cabane de 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 est le nouveau 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.

Mine d'or

Passif: Aucun

Accès: Minerai d'or

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 5 pierres obtenues sur la terre.

Accès: Pierre magique

La Mine des Liondarel

Passif: Gain de 1 métal exotique par événement.

Accès: Métal magique

Fonderie

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

Accès: Transformation des minerais d'or en lingot d'or.

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.