

Préface

Voici le document officiel de la Géopolitique 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 de la main-d'œuvre.

En bref, il y a trois jetons différents qui sont nommés la main-d'œuvre. En début d'événement sur le terrain, vous aurez à en choisir un parmi les trois disponibles. Ce jeton se traduit par votre dur labeur du mois suivant l'événement et il sera convoité par les tabellions. L'empire estime que le travail d'un citoyen vaut approximativement 8 écus, il est libre à vous de le donner ou de le vendre. Par contre, il faut noter que seuls les nouveaux joueurs/personnages auront droit à 8 écus supplémentaires en début de partie.

Les jetons de main-d'œuvre ne sont pas des objets récupérables (volé/dépouillé).

Les terres seigneuriales sont en fait les différentes terres que la couronne possède pour mettre à la disposition de potentiels tabellions qui devront les gérer et les rentabiliser. Les tabellions reçoivent les revenus générés par leur terre, s'en servent pour payer leur taxe de propriétaire terrien à la couronne et embaucher de la main-d'œuvre. Par défaut, tout le monde réside sur la terre du Roi donc, il n'y a pas de registre pour savoir qui habite où ni de taxes par individu. Ce système offre une gestion plus facile tant pour les joueurs que pour l'animation et pousse à l'interaction entre joueurs sur le terrain.

Si vous êtes un joueur qui ne tient pas particulièrement à faire ou parler de géopolitique, sachez que la couronne achète tous les jetons de main-d'œuvre à valeur minimale de 5 écus.

Table des matières

Préface	1
Table des matières	2
Introduction	2
Déroulement d'un tour	4
Main-d'oeuvre	5
Rôle des Tabellions	6
Rôle de la couronne	7
Constructions géopolitiques	9
Bâtiments et actions économiques	10
Événements aléatoires	11
Liste des bâtiments	12
Mairie	12
Bâtiment agricole	13
Scierie	13
Carrière	13
Mine de fer	14
Brasserie/Vignoble	14
Palefrenier	14
Marché	15
Arène	15
Taverne	15
Amphithéâtre	16
Auberge	17
Ambassade	17
École	17
Académie militaire	18
Baraque	19
Caserne	19
Archerie	19
Maréchal Ferrant	20
Armurerie	20
Atelier	20
Hôpital	21
Fortification	21
Commissariat	22
Sanctuaire	22
Tour de mage	22
Guilde des secrets	23
Bâtiments Royaux	24
Tribunal	25

Banque	25
Chancellerie	25
Actions géopolitiques	25
Escarmouches	27
Déroulement d'une escarmouche	28
Résolution	28
Médecins	28
Déclaration de guerre	29



Introduction

La géopolitique est un élément principalement hors jeu, se déroulant sur une terre fictive. Le but premier étant d'apporter des éléments plus stratégiques, diplomatiques et bien sûr les déclarations de guerre. Plusieurs autres éléments pourront vous servir pour alimenter votre roleplay. Qu'est-ce que vous avez fait entre deux évènements? Que vous est-il arrivé? Ou simplement quelle information avez-vous obtenu et surtout comment?

De base, il n'est plus nécessaire de trouver une terre d'accueil. Comme mentionné dans la préface, tout le monde habite sur la terre de la couronne qui elle est divisée en plusieurs terres seigneuriales. Bien évidemment, il est prioritaire pour les propriétaires terriens de faire fructifier leur quartier et de payer leur taxe à la couronne. Si vous ne convenez pas au poste, il est possible que vos possessions vous soient retirées et distribuées à quelqu'un de plus compétent. Le tout, de manière violente ou non.

Les terres peuvent être données ou vendues par le propriétaire. Autre que les conquêtes, il est aussi possible d'établir une stratégie plus subtile. Bien que mal vue, l'espionnage, le vol, l'assassinat et le sabotage sont choses possibles en géopolitique. Bien que peu moral, il est toujours intéressant de travailler dans l'ombre.

Chaque terre seigneuriale débute avec une mairie. Ce bâtiment, généreusement offert par la couronne, est nécessaire au bon déroulement des revenus de la terre. *// est impossible de le détruire*, mais il peut être saboté.

Dans le cas où un tabellion n'est plus présent depuis un an et qu'il n'y a pas de successeur, la couronne décidera si elle vend ou donne la terre à un autre joueur qui devra ensuite réparer ou détruire les bâtiments (ils seront considérés comme abandonnés et non entretenus). Si la couronne ne fait rien de la terre, elle sera alors désertée et la nature reprendra le dessus. Elle est alors détruite définitivement.

Déroulement d'un tour

Dans l'optique que tout le monde ait sa chance pour faire ses actions géopolitiques, celle-ci se déroule sous forme de tours. Tout le monde aura la même marge de manœuvre pour développer leur terre et leur stratégie. Un tour complet commence le vendredi soir d'un événement et se termine le deuxième dimanche après l'événement. Les activités spéciales (lancement de saison, soirée taverne et autres...) ne sont pas considérées dans l'avancement des tours. Les tours sont divisés en 4 phases:

Phase active: Cette phase est le début d'un tour en géopolitique. Elle débute donc le vendredi soir dès le début de la partie et se termine le dimanche après-midi au même moment que la fin de l'événement. Durant cette phase il est possible de donner ou échanger votre jeton de main-d'œuvre si vous en possédez un.

Vous pouvez aller chercher le rapport de votre tour précédent au plus tôt le samedi matin.

C'est aussi le temps imparti aux tabellions pour déposer des ressources sur leur terre. Vous ne pouvez ajouter vos ressources qu'à la fin de d'un événement d'une fin de semaine. Vos ressources peuvent être gardées par vous ou un autre joueur jusqu'à la fin du prochain événement.

Votre main-d'œuvre ne peut pas être comptabilisée plus tard.

Après cette étape, si vous aviez encore des ressources à collecter, il sera trop tard. Il vous faudra donc attendre la prochaine activité pour le faire.

Phase de pause: À partir du moment où l'événement est terminé, la géopolitique se met en pause jusqu'au mercredi suivant. Aucune action ne peut être prise pendant cette phase. C'est notre temps imparti à l'animation pour ajuster vos terres avec les gains de ressources provenant de l'événement

Phase d'action géopolitique: Cette phase est le tour où les tabellions décident ce qu'ils font avec leurs terres. Elle débute le mercredi suivant le scénario et se termine le deuxième dimanche suivant. Au début de cette phase, les revenus passifs en écus et en ressources de votre terre seront calculés et ajustés. Vous avez ensuite jusqu'au dimanche précédant le prochain événement pour accéder à votre fiche géopolitique et y faire toutes vos actions possibles en un tour.

Phase de résolution: Cette phase permet à l'animation de faire la compilation. Elle débute le dimanche précédant un événement et se termine le vendredi soir de l'événement. Lors de cette phase, l'animation compile les gains de chaque tabellion, roule les chances d'événement aléatoires, prépare les rapports et met à niveau toutes les fiches géopolitiques. Une fois le vendredi arrivé et que l'événement commence, un nouveau tour géopolitique débute (retour à la phase active).

Main-d'oeuvre

Vous recevrez un jeton au début de chaque partie qui signifiera vos aptitudes de travail. Les écus ne tombent pas du ciel alors vous pouvez vendre ce jeton si vous désirez faire quelques pièces car il représente vos heures de dur labeur. Sachez que si vous ne trouvez pas d'employeur ou simplement parce que vous n'êtes pas un joueur que ça intéresse, vous pourrez aller voir la couronne (ou la personne attitrée par celle-ci). Elle est mandatée par l'empereur d'acheter toute la main-d'œuvre à 5 écus. Toujours dans l'optique de pousser le jeu sur le terrain et non pas d'en retirer.

Les trois différents jetons qui composent les choix de main-d'œuvre sont le militaire, l'érudit et le social.

Un jeton militaire représente un joueur qui décide de mettre ses talents au service d'une armée.

Un jeton érudit représente un joueur qui décide de travailler dans la paperasse, la recherche ou la magie.

Un jeton social représente un joueur qui décide de passer son temps à discuter, faire de la diplomatie ou faire de la promotion.

Vous ne pouvez qu'en choisir un seul et le choix est entièrement le vôtre, sans restrictions de la part de votre personnage. Vous pouvez prendre un jeton militaire même si vous ne faites que de la magie, etc.

À noter aussi que le bassin de travailleurs ne dépend que des joueurs, donc il est possible que 100% des joueurs prennent un jeton social et qu'il n'y ai pas de jeton militaire ou érudit.

La main-d'œuvre est nécessaire en géopolitique pour construire un bâtiment et utiliser des actions. En moyenne, l'empire estime que le travail d'un citoyen vaut approximativement 8 écus. La couronne est tenue de payer un minimum de 5 écus.

Les jetons de main-d'œuvre ne sont pas cumulables entre deux événements. Il n'y a pas de limite quant à la quantité en votre possession, mais le surplus non utilisé sera perdu. Un code de couleur sera mis de l'avant pour empêcher la triche d'un événement à l'autre.

Ces jetons ne sont pas des objets qui peuvent être volés ou dépouillés.

Nous vous demandons pour le respect des règles et afin d'éviter le gaspillage, de nous retourner les jetons non utilisés en fin de partie. Vous pouvez les donner directement à l'équipe d'animation ou les déposer dans la boîte aux lettres.

Rôle des Tabellions

Le nom tabellion, au Royaume, est le titre donné à un personnage qui se fait attribuer une terre seigneuriale. Une terre s'obtient par le biais de la couronne et aussi par le troc entre joueurs. Il est important de comprendre que d'être un tabellion ne comporte pas que des avantages, mais aussi son lot de tâches car une terre donnée peut aussi être retirée.

Ce sont les tabellions qui décident ce qui est construit ou détruit sur leur terres.

Dans un tour géopolitique un tabellion proactif obtiendra des ressources. Par ressources, nous parlons d'écus, de bois, de pierres, de fers, de chevaux, d'alcool, et bien sûr de main-d'œuvre. Vous ne pouvez déposer des ressources sur votre terre qu'une seule fois. Ceci passe directement par l'animation lorsque vous quittez l'événement, sans avoir l'intention d'y revenir à l'événement présent.

Ce sont eux qui déclenchent des actions en géopolitique.

Pendant toute la durée de la phase passive, un tabellion peut accéder à sa fiche et entreprendre plusieurs actions. Il peut construire, former, attaquer, défendre, recevoir, bûcher, miner, faire la fête, etc...

Ils sont les seuls bénéficiaires des gains de leurs terres.

Au début de la phase active, un tabellion reçoit le revenu de sa terre. C'est grâce à ces écus qu'un bon tabellion paiera sa main-d'œuvre et ses taxes à la couronne.

Par conséquent, il est impératif pour un tabellion de maintenir de bonnes relations afin de permettre l'évolution de sa terre. Il a besoin de main-d'œuvre pour accomplir la majorité de ses actions possibles en géopolitique qui n'est accessible que par le biais d'interactions entre joueurs et il doit payer ses taxes pour pouvoir conserver son titre.
Petit rappel:

Les jetons de main-d'œuvre ne sont pas des objets récupérables (volé/dépouillé).

Rôle de la couronne

Le Royaume de Tyr, d'abord et avant tout, est une colonie impériale ayant pour but de fonder une ville où chaque peuple est accueilli. Cette colonie fait tout de même partie du territoire de l'empire et est régie par une monarchie. C'est avec elle que l'empire établira contact par l'entremise d'envoyés impériaux, tiendra des comptes de ce qui ci passe et bien évidemment, c'est la couronne qui est responsable de la collecte des taxes impériales.

Pour ce faire, la couronne dispose d'un grand territoire autour de la colonie impériale. Comme elle ne peut tout accomplir seule, elle devra nommer des tabellions fiables et efficaces pour rentabiliser ses terres. Pour s'assurer du bon rendement et pour collecter les taxes de façon adéquate, elle dispose de 3 bâtiments uniques à sa terre, soit la banque impériale, le tribunal et la chancellerie. Il est impératif pour la couronne de nommer une personne en charge pour chacun de ces rôles si elle souhaite utiliser les avantages liés à ces constructions.

Un banquier pour la banque impériale.

Permet de protéger l'argent des joueurs. Moyennant un coût de 7% de la valeur totale du coffre à chaque tour. Cette taxe est transmise directement dans le coffre de la couronne sans en connaître d'informations détaillées.

Il est impossible de faire un dépôt ou un retrait si il n'y a pas de banquier pour le poste. Le banquier est la seule personne qui peut venir voir l'animation pour les transactions dans les coffres. Il en va de sa responsabilité de nous donner et demander les bonnes quantités.

Lorsque le soleil est couché, la banque est fermée.

Un grand maréchal pour le tribunal.

Permet de changer des jetons de main-d'œuvre en écus. La couronne achète obligatoirement tous les jetons qui lui sont proposés et toujours au minimum de 5 écus. Comme elle risque d'en acheter plus que nécessaire, elle aura droit à un retour de 8 écus par jeton utilisé dans l'action de ce bâtiment.

En jeu, cette action se traduit par les travaux forcés de prisonniers fictifs. Il n'y a donc pas de registre ou de possibilité d'envoyer des joueurs en prison de façon géopolitique. Seul le grand maréchal peut venir voir l'animation pour changer la main-d'œuvre.

Lorsque le soleil est couché, le tribunal est fermé.

Un chancelier pour la chancellerie.

Permet d'avoir des rapports détaillés de terres seigneuriales. Si la couronne le désire, elle peut avoir un document lui donnant l'état d'une terre, que ce soit la quantité de

ressources sur celle-ci, la liste des bâtiments, le nombre de troupes, les différents types d'unités, etc...

L'action est limitée, mais il n'en tient qu'au chancelier de conserver un registre des terres car il est impossible de suivre tout ce qui se passe sur chacune d'entre elles en même temps. Seul le chancelier peut venir voir l'animation pour obtenir des rapports.

Lorsque le soleil est couché, la chancellerie est fermée.

Ces trois bâtiments sont des outils indispensables pour maintenir non seulement les coffres de la couronne, mais aussi une bonne partie de l'économie et permettre à la couronne de payer efficacement la taxe impériale. Payer la taxe impériale se fera en action géopolitique et non directement sur le terrain.

Comme un tabellion, la couronne est la seule bénéficiaire des gains de sa terre.

“Le rôle de la couronne n'est pas une mince affaire! Certes il y a une myriade d'avantages, mais vous devrez être assez diplomate pour vous assurer que l'économie roule et que vos coffres soient assez pleins pour payer votre taxe. Gouverner strictement pour maintenir la loi, l'ordre et le civisme du Royaume et ainsi que de mener votre peuple avec passion pour que celui-ci en retour vous suive dans tout les conflits. Notre Empereur n'accepte pas l'incompétence en retour de ce qu'il offre. Pour conserver ce titre et les pouvoirs qui viennent avec, soyez sage mon enfant.”

- Richard de Lourèle, Conseiller impérial de feu le roi Phérus de Lacroy

Constructions géopolitiques

Lors de l'acquisition d'une terre, il y est construit automatiquement une mairie. Ce bâtiment est nécessaire pour la rentabilité de votre terre. Lorsque celle-ci est sabotée, les gains passifs de la terre sont réduits à 60% de leur rendement.

Pour construire, il vous sera nécessaire d'avoir les ressources demandées. Le bois, la pierre, le fer, la main-d'œuvre et les écus sont les 5 ressources essentielles à la construction. Elles peuvent être récoltées de diverses façons lors d'un événement et aussi par les gains ou requêtes de votre terre.

Il est possible de commencer une construction même si vous n'avez pas toutes les ressources nécessaires pour la compléter. Par contre, lorsqu'un chantier est débuté, il n'est plus possible pour le tabellion de déplacer les ressources qui s'y sont déposées.

Chaque bâtiment construit ou chantier de construction (bâtiment non terminé) augmente les chances de problème géopolitique de 20%. Il est possible pour vous de réduire ces chances en construisant des commissariats. Chaque commissariat peut diminuer de moitié (10%) les chances de problème géopolitique par bâtiment jusqu'à 5 bâtiments par commissariat.

N.B.: Les commissariats sont aussi des constructions et génèrent aussi 20% de chances de problème géopolitique par commissariat.

Les constructions synergiques peuvent être construites sans restrictions. Par contre les gains actifs et passifs de celles-ci s'ajoutent aux bâtiments auxquels elles sont reliées. Si l'un des deux bâtiments est endommagé, la synergie est non fonctionnelle tant que les réparations ne sont pas faites.

Lorsqu'un bâtiment est endommagé, il n'offre plus aucun bonus et ne peut être utilisé non plus. Pour le réparer, il en coûtera 50% de toutes les ressources nécessaires à la construction à l'exception de la main-d'œuvre qui elle est totale et sans obligations de type. Les coûts de réparations sont indiqués sous les valeurs de construction.

Certaines constructions offrent des gains passifs. Ceux-ci, une fois le bâtiment construit et fonctionnel (non saboté) donnent un gain à tous les tours géopolitiques sans avoir besoin de faire quoi que ce soit.

Chaque bâtiment possède des actions, qui sont appelées activation. Un tabellion ne peut utiliser qu'une seule activation par bâtiment par tour. Chaque activation a un coût en ressource qui est indiqué dans leur description respective.

Certaines constructions vous donnent accès à des ruses. Elles sont automatiquement dans vos options de stratagème et peuvent être utilisées lors d'une déclaration de guerre.



Bâtiments et actions économiques

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 qui nécessite un bâtiment, il doit choisir un bâtiment à travers les différents construits, et il doit payer une taxe envers le tabellion possédant ce bâtiment.

Lorsqu'un joueur effectue l'une de des actions qui nécessitent un point de contrôle, il doit payer une taxe envers le tabellion gérant ce point de contrôle.

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 (donc un changement de taxe n'est pas disponible si la cabane n'est pas disponible).

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

Événements aléatoires

Votre terre est sujette au chaos et imprévus de la vie. Certains de ces éléments incontrôlables sont des problèmes à régler, d'autres sont bénéfiques pour votre gestion. Au moment de l'acquisition de votre terre, vous commencez avec 20% de chance qu'un événement bénéfique se produise durant la phase de résolution et 20% de chance qu'un problème géopolitique se produise durant la phase de résolution. Il est donc possible d'avoir des événements bénéfiques et des problèmes géopolitiques en même temps.

Quelques exemples bénéfiques: un personnage illustre visite votre terre et lui apporte ses bonus // votre mine de fer a touché un filon plus rentable et augmente légèrement votre production ce mois-ci // vos habitants sont mûrs et leur ragots se rendent à vos oreilles, vous donnant une rumeur gratuite.

Quelques exemples de problèmes: un sorcier s'est faufilé dans votre terre, et il a réussi à manipuler certains de vos citoyens. Une de vos actions est annulée // certains travailleurs ne sont pas contents de leurs conditions et font une grève, baissant le rendement d'un bâtiment // un bâtiment a pris feu et est endommagé.

Plusieurs éléments peuvent altérer vos chances. Certains gains passif ou certaines actions de bâtiment vont directement augmenter l'un et/ou l'autre. La présence de personnage illustre sur votre terre vont aussi jouer directement avec vos chances. Il n'y a aucune limite sur le pourcentage de chances. Pour chaque tranche de 100%, le tabellion s'assure un événement et enlève 100% à son total pour la possibilité d'un autre événement aléatoire, et ce indéfiniment.

Exemple: un joueur qui est à 245% de chances de problème géopolitique s'assure 2 problèmes géopolitiques ce tour-ci et roule sur 45% de chance d'un troisième problème géopolitique.

Chaque bâtiment que vous construisez augmente vos chances de problème géopolitique de 20%. Chaque commissariat permet de diminuer cette pénalité de moitié 5 fois. N.B.: Chaque commissariat est aussi un bâtiment et crée la pénalité de 20%.

Liste des bâtiments

Mairie

Chaque tabellion commence avec une mairie sur sa terre. Cette construction sert d'abord et avant tout à s'assurer du bon rendement de la terre. Sans elle, il n'y a pas de suivi sur la collecte de ressources, l'entretien des bâtiments, l'efficacité des travailleurs, etc... Lorsque la mairie est endommagée, tous les gains passifs de la terre sont réduits à 60% de leur efficacité.

Construction: 18 bois 6 pierres 20 écus 2 mains-d'oeuvre (*première gratuite*)
9 bois 3 pierres 10 écus 2 mains-d'oeuvre

Activation: La mairie peut être activée autant de fois que désiré en un tour.

1 main-d'œuvre = Corvé de bois: Gain de 3 de bois.

1 main-d'œuvre = Corvé de pierre: Gain de 2 de pierre.

1 main-d'œuvre = Corvé de fer: Gain de 1 de fer.

1 militaire = 10 Miliciens:

Le milicien est une unité de mêlée possédant une force de frappe de 1 et 3 points de vie. Le milicien n'est présent qu'un seul tour. Cette unité ne peut servir que pour défendre une terre, ils ne peuvent pas se déplacer vers une autre terre ni participer à une quête.

1 social = Crieur public: +10% chance d'événement bénéfique.

1 érudit = Comptabilité: Gain de 5 écus.

Bâtiment agricole

Permet de produire de la nourriture en surplus. Un lot de nourriture représente la quantité moyenne que consomme une famille pendant un mois.

N.B.: Ce bâtiment n'est pas nécessaire à la bonne santé de votre terre. Les citoyens du Royaume se nourrissent d'eux-mêmes.

Construction: 21 bois 30 écus 2 mains-d'oeuvre
11 bois 15 écus 1 main-d'oeuvre

Passif: Gain de 1 lot de nourriture

Activation: 1 main-d'oeuvre = Gain de 1 lot de nourriture

2 mains-d'oeuvre = Gain de 2 lots de nourriture

3 mains-d'oeuvre = Gain de 3 lots de nourriture

Scierie

Permet de récolter le bois et de le transformer en ressource primaire utilisée principalement pour la construction. Le coût de production moyen d'une unité de bois est de 1 à 2 écus de cuivre et la valeur de revente est entre 2 à 4 écus de cuivre.

Construction: *12 bois 10 écus 1 main-d'oeuvre*
6 bois 5 écus 1 main-d'oeuvre

Économie: Bûcheron - Gain de 3 bois

Activation: 1 main-d'oeuvre = Gain de 5 bois
2 mains-d'oeuvre = Gain de 10 bois
3 mains-d'oeuvre = Gain de 15 bois

Carrière

Permet de collecter la pierre et de la transformer en ressource primaire utilisée principalement pour la construction. Le coût de production moyen d'une unité de pierre est de 2 à 4 écus de cuivre et la valeur de revente est entre 4 à 6 écus de cuivre.

Construction: *15 bois 3 pierres 15 écus 1 main-d'oeuvre*
8 bois 2 pierres 8 écus 1 main-d'oeuvre

Économie: Tailleur de pierre - Gain de 2 pierres

Activation: 1 main-d'oeuvre = Gain de 3 pierres
2 mains-d'oeuvre = Gain de 6 pierres
3 mains-d'oeuvre = Gain de 9 pierres

Mine de fer

Permet de collecter le fer et de le transformer en ressource primaire utilisée principalement militairement. Le coût de production moyen d'une unité de fer est de 7 à 9 écus de cuivre et la valeur de revente est entre 10 à 12 écus de cuivre.

Construction: *21 bois 6 pierres 3 fers 25 écus 2 mains-d'oeuvre*
11 bois 3 pierres 2 fers 13 écus 2 mains-d'oeuvre

Économie: Mineur - Gain de 1 fer

Activation: 1 main-d'oeuvre = Gain de 2 fers
2 mains-d'oeuvre = Gain de 4 fers
3 mains-d'oeuvre = Gain de 6 fers

Brasserie/Vignoble

C'est ici qu'est produit l'alcool de tout genre d'une assez bonne qualité pour être marchandé. Le coût de production moyen d'une unité d'alcool est de 7 à 8 écus de cuivre et la valeur de revente est entre 10 à 13 écus de cuivre.

Construction: *15 bois 3 pierre 10 écus 1 érudit +1 main-d'oeuvre*
8 bois 2 pierre 5 écus 2 mains-d'oeuvre

Économie: Sommelier - Alcools spécialisées

Activation: 1 érudit = Gain de 1 alcool
2 érudit = Gain de 3 alcools

Palefrenier

C'est ici que vos gens peuvent élever des chevaux. Le coût de production moyen d'une unité de chevaux est de 7 à 9 écus de cuivre et la valeur de revente est entre 10 à 13 écus de cuivre.

Construction: *21 bois 6 pierres 3 fers 30 écus 1 érudit +1 militaire +1 social*
11 bois 3 pierres 2 fers 15 écus 3 mains-d'oeuvre

Économie: Dresseur - Chevaux de race

Activation: 2 mains-d'oeuvre = Gain de 2 chevaux
4 mains-d'oeuvre = Gain de 4 chevaux

Marché

C'est ici que vos habitants échangent toutes sortes de commodités. On retrouve dans le marché de base des biens essentiels tels que nourriture, vêtements et outils.

Construction: *30 bois 6 pierres 30 écus 2 sociaux +1 main-d'oeuvre*
15 bois 2 pierres 15 écus 3 mains-d'oeuvre

Passif: Gain de 8 écus par tour.

Activation: 1 social = Enchère: Gain de 16 écus, +50% de chance de problème géopolitique pour ce tour.
1 social et 1 érudit = Solde: Le marché ne produit pas de gain passif. +50% de chances d'événement bénéfique pour ce tour.

Arène

C'est ici que les gens viennent assister à des combats, des tournois et d'autres compétitions physiques.

Construction: 30 bois 6 pierres 3 fers 20 écus 1 social +1 militaire +1 main-d'oeuvre
15 bois 3 pierres 2 fers 10 écus 3 mains-d'oeuvre

Passif: Gain de 8 écus par tournois au Royaume.

Synergie avec le Marché: Passif: Gain de 3 écus par tour.

Activation: 2 militaires = Duel de gladiateurs: Gain de 24 écus.
1 alcool, 1 social, 1 érudit = Du pain et des jeux: Gain de 20 écus, +50% de chance d'événement bénéfique pour ce tour.

3 militaires = Drill militaire: Ajoute un avantage supplémentaire aux unités à l'intérieur du fortin.

Taverne

C'est ici que votre main-d'œuvre peut manger, boire et se reposer. Cette construction offre un gain de 2 écus par construction qui génère des ressources primaires jusqu'à un maximum de 10 écus par tour.

Un bâtiment de production (scierie, carrière, mine de fer, palefrenier et brasserie/vignoble) ne peut être compté qu'une seule fois par l'ensemble des tavernes d'une terre.

Exemple: La Bolduc a une terre qui contient 3 scieries, 2 carrières, 1 mine de fer et 1 taverne. La taverne génère 10 écus (2 par bâtiment). Elle construit une deuxième taverne, qui génère à ce moment-là seulement 2 écus, puisque les 5 premiers bâtiments sont déjà comptés dans la première taverne.

Construction: 15 bois 3 pierres 15 écus 1 social +1 érudit
8 bois 2 pierres 8 écus 2 mains-d'oeuvre

Passif: Gain de 2 écus par bâtiment de production. Maximum 5 bâtiments.

Synergie avec le Marché: Le gain par tour monte à 3 écus par bâtiment de production (le gain total maximum passe à 15 écus).

Activation: 1 social et 1 alcool = Rumeurs: Permet de recevoir une rumeur au début du prochain tour.

1 social et 2 alcools = Petite fête: Permet de tripler le passif d'une taverne.

1 social et 4 alcools = Célébration: Permet de doubler le rendement actif d'une scierie, d'une carrière ou d'une mine de fer pour un tour.

N.B.: Une rumeur est une information donnée au joueur au début de la partie sous forme d'une phrase ou deux.

Amphithéâtre

C'est ici que les gens viennent assister à des pièces de théâtre, des discours philosophiques et différents cours de haut niveau.

Construction: 30 bois 12 pierres 25 écus 1 social +1 érudit +1 main-d'oeuvre
15 bois 6 pierres 13 écus 3 mains-d'oeuvre

Passif: Gain de 3 écus.

Gain de 3 écus par personnages illustres sur votre terre.

Synergie avec le Marché: Le gain par tour monte à 8 écus.

Le gain par tour monte à 6 écus par personnage illustre sur votre terre.

Activation: 3 sociaux = Pièce de théâtre: +100% de chance d'événement bénéfique pour ce tour.

2 sociaux +1 érudit = Concert: Gain de 22 écus, +50% de chance d'événement bénéfique pour ce tour.

1 social = Présentation: Annule l'effet d'un personnage illustre pour ce tour. Gain de 14 écus. Nécessite un personnage illustre.

Auberge

C'est ici que vous pouvez accueillir des personnages illustres pour qu'ils restent sur votre terre. Dépendant du rang social de l'invité désiré, il sera nécessaire d'avoir un niveau d'hospitalité approprié à ce dernier. Les personnages illustres pourront aussi être convaincus de rester sur votre terre pour un alcool approprié de leur peuple.

Il n'est pas possible d'avoir plus d'un personnage illustre par auberge.

Construction: 21 bois 6 pierres 15 écus 1 social
11 bois 3 pierres 8 écus 1 main-d'oeuvre

Activation: 1 social +1 alcool / 1 bière de peuple = Logis d'un personnage du peuple.

2 sociaux +1 alcool / 1 vin de peuple = Logis d'un personnage de la noblesse.

3 sociaux +1 alcool / 1 spiritueux de peuple = Logis d'un personnage héroïque.

Ambassade

C'est ici que vous gérez vos communications à l'extérieur de votre terre. Vous recevrez des requêtes de personnages illustres et vous aurez 1 tour pour les compléter pour convaincre le dignitaire de venir temporairement sur votre terre pour bénéficier de son bonus. Vous devez avoir une auberge pour le loger.

Construction: 24 bois 6 pierres 20 écus 1 social
12 bois 3 pierres 10 écus 1 main-d'oeuvre

Activation: 1 social = Requête d'un personnage illustre du peuple
2 social = Requête d'un personnage illustre de la noblesse
3 social = Requête d'un personnage illustre héroïque
2 social et 1 érudit = *Ruse personnage clé: si le tabellion adverse meurt, c'est une défaite automatique pour son camp.*

École

C'est ici que vous pouvez vous entraîner et apprendre de nouveau métier. Les plans d'apprentissages créés dans ce bâtiment sont nécessaires afin d'apprendre des apprentissages durant la partie. Le tabellion reçoit les plans créés lors de la remise de son rapport géopolitique.

Construction: 14 bois 1 pierres 20 écus 1 érudit +1 main-d'oeuvre
7 bois 1 pierres 10 écus 2 mains-d'oeuvre

Activation: 1 érudit = Apprentissage de base: Génère 1 plan d'apprentissage de base pour le prochain scénario.
2 érudits = Apprentissage avancé: Génère 1 plan d'apprentissage avancé pour le prochain scénario.
3 érudits = Apprentissage de maître: Génère 1 plan d'apprentissage de maître pour le prochain scénario.

Académie militaire

C'est ici que vous pouvez former des fantassins pour défendre votre terre et les déplacer à travers le Royaume. Le fantassin est une unité de mêlée possédant une force de frappe de 2. Lors d'une escarmouche, les fantassins ont l'avantage contre les piquiers. Chaque académie militaire peut accueillir 2 unités. Vous ne pouvez former plus de 1 unité en 1 tour par académie militaire.

Si jamais votre nombre d'unités dépasse votre capacité, le surplus sera perdu en commençant par les valeurs les plus élevées. Ces unités quittent lors de la phase de résolution de votre tour géopolitique: des unités gagnées durant les événements ne feront pas dépasser votre total avant votre phase d'action géopolitique.

Construction: 30 bois 6 pierres 3 fers 20 écus 1 militaire, 1 érudit
15 bois 3 pierres 2 fers 10 écus 2 mains-d'oeuvre

Activation: 1 Fantassin 2FF, 5PV: 1 militaire +2 fers
(Caserne) 1 Piquier 2FF, 4PV: 1 militaire +2 fers
(Archerie) 1 Archer 2FF, 3PV: 1 militaire +3 bois
(Maréchal ferrant) 1 Cavalier 2FF, 7PV: 1 militaire +2 fers +1 cheval
(Tour de mage) 1 Magelame 4FF, 6PV: 1 militaire +1 érudit +2 fers +1 pierre magique
(Hôpital) 1 Médecin 0FF, 3PV: 1 érudit +1 alcool

Baraque

C'est ici que vos unités de combat trouvent le repos. Chaque baraque peut accueillir 5 unités. Portez attention à votre capacité maximale de force de frappe.

Si jamais votre nombre d'unités dépasse votre capacité, le surplus sera perdu en commençant par les valeurs les plus élevées. Ces unités quittent lors de la phase de résolution de votre tour géopolitique: des unités gagnées durant les événements ne feront pas dépasser votre total avant votre phase d'action géopolitique.

Construction: 24 bois 3 fers 10 écus 2 mains-d'oeuvre
12 bois 2 fers 5 écus 2 mains-d'oeuvre

Entretien (cumulatif):

La première baraque coûte un token militaire par tour géopolitique.

La deuxième baraque coûte 1 alcool par tranche de 50 soldats.

La troisième baraque a besoin d'une célébration (taverne) par tour géopolitique.

La quatrième baraque a besoin d'un drill militaire (arène) par tour géopolitique.

La cinquième baraque coûte 1 token militaire par 50 soldats.

Caserne

C'est ici que sont fabriquées les armes d'hast pour former et équiper des piquiers. Le piquier est une unité de mêlée possédant une force de frappe de 2. Lors d'une escarmouche, les piquiers font trois fois leur dégâts contre les cavaliers.

Synergie avec l'académie militaire: Piquiers

Construction: 18 bois 6 pierres 3 fers 10 écus 1 militaire
9 bois 3 pierres 2 fers 5 écus 1 main-d'oeuvre

Archerie

C'est ici qu'est fabriqué l'équipement militaire pour le tir de précision. L'archer est une unité de support possédant une force de frappe de 2. Lors d'une escarmouche, les archers font leur dégât en premier contre les autres unités au début de chaque assaut.

Synergie avec l'académie militaire: Archers

Construction: 21 bois 3 fers 10 écus 1 militaire
11 bois 2 fers 5 écus 1 main-d'oeuvre

Maréchal Ferrant

C'est ici que les chevaux sont équipés et entraînés pour la guerre. Le cavalier est une unité de mêlée possédant une force de frappe de 2. Lors d'une escarmouche, les cavaliers ont l'avantage contre les miliciens, les fantassins, les archers et les médecins.

Synergie avec l'académie militaire: Cavaliers

Construction: 27 bois 12 pierres 6 fers 10 écus 1 militaire +1 érudit
14 bois 6 pierres 3 fers 5 écus 2 mains-d'oeuvre

Armurerie

C'est ici qu'est fabriqué l'équipement militaire pour rendre vos soldats encore plus résilients et efficaces. Vous ne pouvez améliorer que 1 unité par armurerie par tour.

Construction: *21 bois 6 pierres 3 fers 15 écus 1 militaire*
11 bois 3 pierres 2 fers 8 écus 1 main-d'oeuvre

Activation: Amélioration (remplace l'unité amélioré):

1 Fantassin Lourd *3FF, 7PV*: 1 militaire +2 fers
(Caserne) 1 Piquier Lourd *3FF, 6PV*: 1 militaire +2 fers
(Archerie) 1 Archer Lourd *3FF, 4PV*: 1 militaire +2 fers
(Maréchal ferrant) 1 Cavalier Lourd *3FF, 9PV*: 1 militaire +5 fers

Atelier

C'est ici que sont construits les engins de siège. Chaque engin de siège possède ses propres caractéristiques. Les engins de sièges sont utilisés comme ruse durant les guerres de conquête sur le terrain ou donnent des bonus durant les escarmouches.

Construction: *24 bois 12 pierres 3 fers 25 écus 1 érudit +1 militaire +1 main-d'oeuvre*
12 bois 6 pierres 2 fers 13 écus 3 mains-d'oeuvre

Économie: Ingénieur - Armes de siège

Activation: Permet d'acheter une ruse arme de siège.

Bélier (12 bois 16 écus 1 militaire) :

La porte du fortin est automatiquement ouverte et ne peut-être fermée.

Catapulte (10 bois 20 écus 2 militaire) :

Une des tours du fortin ne peut pas être utilisée.

Baliste (6 bois 8 écus 1 militaire) :

Permet de tirer des traits "one-shot" (doit être physiquement en jeu).

Hôpital

C'est ici que vos médecins peuvent pratiquer leur travail en paix et en sécurité. Chaque hôpital traite 2 unités agonisantes par tour de géopo. Un médecin, en tant qu'unité de support, guérit une unité blessée par tour de combat.

Synergie avec l'académie militaire: Médecins

Construction: 24 bois 6 pierres 20 écus 1 érudit +1 main-d'oeuvre
12 bois 3 pierres 10 écus 2 mains-d'oeuvre

Passif: Rends 2 unités blessées graves en unité apte au combat.

Fortification

Cette construction permet de défendre votre territoire. Sur le terrain, elle permet d'accéder au fortin en défense lors d'une déclaration de guerre. En escarmouche, si votre terre est attaquée, le fortin donne des points de défense à votre armée.

Ruse: Permet l'utilisation du fortin

Construction: 12 bois 12 pierres 10 écus 2 militaires
6 bois 6 pierres 5 écus 2 mains-d'oeuvre

Passif: Palissade (1x coûts fortification): 25 dégâts mitigés total
Donjon (3x coûts fortification): 75 dégâts mitigés total
Fortin (9x coûts fortification) : 150 dégâts mitigés total

Commissariat

Permet de mitiger les chances de problème géopolitique liés aux bâtiments. Il ne peut pas diminuer sa propre pénalité et ne peut seulement que diminuer les impacts de 5 constructions par commissariat.

Construction: 18 bois 6 pierres 10 écus 1 militaire
9 bois 3 pierres 5 écus 1 main-d'oeuvre

Passif: -10% de chance de problème géopolitique par construction, maximum -50%

Sanctuaire

C'est ici que vos gens vont pour respecter vos traditions culturelles, habituellement reliés aux passages du Cycle. Ceci augmente vos chances d'événements bénéfiques sur votre terre.

Construction: *18 bois 9 pierres 10 écus 1 érudits +1 main d'oeuvre*
9 bois 5 pierres 5 écus 2 mains-d'oeuvre

Passif: Augmente vos chances d'événement bénéfique de 50%.

Tour de mage

C'est ici que vos recherches sur tout ce qui touche à la magie ont lieu. Il s'y retrouve aussi les connaissances pour former des magelames. Le magelame est une unité de mêlée possédant une force de frappe de 4. Les magelame n'ont pas d'avantage contre des unités, mais aucune unité n'a d'avantage sur les magelames.

Synergie avec l'académie militaire: Magelame

Construction: *120 bois 90 pierres 30 fers 250 écus 5 érudits +1 main-d'oeuvre*
60 bois 45 pierres 15 fers 125 écus 6 mains-d'oeuvre

Activation: 1 érudit, 1 pierre magique = Permet de monter de 100% les chances d'évènement bénéfique.

2 érudit, 2 pierres magiques = *Ruse anti-magie: aucune magie ne peut être utilisée par le camp adverse sur le champ de bataille.*

Chaque rituel additionnel doit être trouvé pendant la partie.

Guilde des secrets

Cette construction est l'endroit idéal pour vos activités illicites. Vous devez choisir un bâtiment déjà existant qui servira de couverture aux diverses opérations de la guilde. Si vous choisissez une brasserie par exemple, alors ce bâtiment apparaît comme tel aux yeux de la chancellerie.

Construction: 60 bois 24 pierres 12 fers 150 écus 2 social +1 érudit +1 main-d'oeuvre
30 bois 12 pierres 6 fers 75 écus 4 mains-d'oeuvre

Passif: Gain de 15 écus.

Économie: Espion - Espionnage

Activation: Assassinat - Permet d'assassiner de la main-d'oeuvre sur la terre d'un adversaire au coût de 10 écus par tête. Le joueur décide de la priorité de la ou les cibles (militaire, social ou érudit). Le maximum est de 5 assassinats par tour. Nécessite 1 militaire.

Contrebande - Permet de recevoir des ressources à moindre coût. Les ressources accessibles et leur prix changent tour en tour. Nécessite 1 social.

Esclavage - Permet d'acquérir jusqu'à 3 mains-d'oeuvre supplémentaire qui sont considérées comme simple travailleurs, ce qui signifie qu'elles peuvent remplir un rôle non spécifique au coût de 5 écus chacun. Nécessite 1 social.

Espionnage - Permet de recevoir certaines informations sur la terre ciblée. Elles sont présent selon ce qui en était au début du tour. Notamment le nombre de ressources, la valeur totale de la force de frappe et d'identifier une possible guilde des secrets au coût de 15 écus. Nécessite 1 social.

Sabotage - Permet de saboter un bâtiment sur la terre ciblée au coût de 50% de la valeur monétaire de la construction en question. Si le bâtiment spécifié n'est pas sur la terre ciblée, le sabotage cible un bâtiment moins cher au hasard. Si aucun bâtiment ne rentre dans ces critères, le sabotage échoue. Nécessite 1 militaire.

Vol - Permet de voler des ressources géopolitiques autre que des écus ou de la main-d'oeuvre sur la terre d'un autre tabellion. Chaque brigand coûte 10 écus et 1 militaire. Il n'est pas possible d'en engager plus de 3 par action. Un brigand peut voler jusqu'à 10% de la totalité de la ressource convoitée.

Bâtiments Royaux

Les bâtiments royaux sont 3 constructions uniques à la terre de la couronne. Elles forment une synergie pour permettre à la couronne de faire son travail de façon efficace, payer la taxe impériale et assurer un bon roulement économique au sein du royaume. Leurs actions ne sont réalisables que lors d'un événement compris dans un tour géopolitique. Elles sont construites de base sur la terre de la couronne et sont assujetties aux mêmes réglementations qui régissent n'importe quel bâtiment à l'exception d'une règle de plus:

Un personnage joueur doit être mis en poste de façon évidente pour permettre à la couronne d'utiliser la construction auquel le rôle est lié.

Un grand maréchal pour le tribunal
Un banquier royal pour la banque
Un chancelier pour la chancellerie

Si le joueur clé n'est pas présent lors de l'événement ou s'il se fait achever, alors la construction est inutilisable tant et aussi longtemps que personne n'est en poste. Il n'est pas permis de nommer plus d'une personne par poste en un tour.

Tribunal

La couronne peut utiliser des prisonniers fictifs pour faire des travaux forcés. Pour se faire, la couronne doit envoyer le grand maréchal aux archives royales pour changer en écus, une fois par scénario, la quantité de jetons de main-d'œuvre désirés. Chaque jeton rapporte à la couronne 8 écus. Le grand maréchal ne peut changer la main-d'œuvre qu'une fois par jour.

Lorsque le soleil est couché, le tribunal est fermé.

Construction: *42 bois 12 pierres 6 fers 40 écus 4 mains-d'oeuvre*
21 bois 6 pierres 3 fers 20 écus 4 mains-d'oeuvre

Banque

Permet de protéger l'argent des joueurs moyennant un certain pourcentage à chaque événement. Ce pourcentage est de 7% de la valeur totale dans le coffre de la banque qui est rempli des écus de tout joueur confondu. Cette taxe, qui est pour la couronne, sera alors envoyée dans le coffre du roi. Le banquier ne peut déposer ou retirer des écus qu'une fois par jour à l'archive royale.

Lorsque le soleil est couché, la banque est fermée.

Construction: *30 bois 18 pierres 12 fers 20 écus 4 mains-d'oeuvre*
15 bois 9 pierres 6 fers 10 écus 4 mains-d'oeuvre

Chancellerie

Permet d'avoir une liste détaillée de la terre d'un tabellion au choix de la couronne. Cette liste comprend toutes les constructions de la terre ainsi que la valeur totale de la force de frappe présente. En plus, il y est annoté toutes les variétés d'unités de l'armée présente sans en connaître le nombre de chacune d'entre elles. Le chancelier ne peut collecter qu'un seul rapport par jour à l'archive royale.

Lorsque le soleil est couché, la chancellerie est fermée.

Construction: *18 bois 6 pierres 6 fers 30 écus 2 mains-d'oeuvre*
9 bois 3 pierres 3 fers 15 écus 2 mains-d'oeuvre



Actions géopolitiques

Dans un tour géopolitique, la phase passive permet aux tabellions d'entreprendre des actions qui affectent directement leur terre et/ou celles des autres. Cette liste est placée en ordre de résolution des actions.

Construire: Vous lancez une construction dès que vous placez la première ressource sur un chantier. Lorsque toutes les ressources sont placées, votre bâtiment devient opérationnel dès le début du tour suivant. Il est possible d'avoir un chantier sans avoir toutes les ressources nécessaires pour compléter la construction. Il n'y a pas de limite au nombre de chantiers possibles. Chaque chantier donne 20% de chance de problème géopolitique au même titre que si le bâtiment était complété. Une fois les ressources déposées sur le chantier, celles-ci ne peuvent être déplacées.

Réparer: Vous pouvez réparer un bâtiment endommagé/saboté au coût de 50% des ressources physiques nécessaires à la construction de celui-ci, et de 100% de la quantité de main-d'œuvre, mais sans tenir compte des spécialités demandées.

Détruire: Vous pouvez détruire un bâtiment indésirable pour récupérer 50% des ressources de construction comme le bois, la pierre et le fer. Pour ce faire, il vous faudra dépenser la moitié de main-d'œuvre nécessaire à la construction dudit bâtiment (arrondi à la baisse).

Activation: Vous pouvez utiliser une activation par bâtiment par tour. Si vous avez plusieurs fois la même construction, leurs actions peuvent être utilisées de façon indépendante l'une de l'autre.

Formation: Vous pouvez former un bataillon lorsque vous avez des unités militaires sur votre terre. Il est nécessaire d'avoir une formation pour défendre votre terre contre un assaut de personnage non joueur en escarmouche. Cette action ne peut se faire que sur vos terres. Une fois le bataillon déployé ailleurs, vous ne pouvez pas le modifier avant son retour.

Blocus: Vous pouvez placer un bataillon en blocus stratégique. Vous devez choisir le tabellion ou la terre NPC ciblée. Votre bataillon sera alors déployé et attaquera tout ce qui entre ou sort de la terre du personnage ciblé. Cette action prend effet à partir du tour suivant et reste en place tant que le bataillon n'est pas vaincu ou retiré. Le blocus pille les ressources en cas de victoire et les conserve jusqu'à son retour. S'il reste sur place et qu'il se fait éliminer, le bataillon victorieux rapporte les ressources sur sa terre.

Attaque: Vous pouvez attaquer en escarmouche une terre appartenant à un personnage non joueur ou la cible d'une requête.

Escarmouches

Les escarmouches sont des conflits géopolitiques qui opposent les forces de frappe de deux tabellions. Ces conflits sont résolus durant la phase des résolutions et les deux opposants ne prendront compte du dénouement de l'escarmouche qu'au tour suivant de géopolitique, soit à la prochaine phase active lorsqu'ils reçoivent leur rapport.

Lorsqu'un tabellion envoie ses troupes dans une escarmouche, il décide à l'avance à quel moment ses troupes se retirent du combat:

- Combat jusqu'à la décimation totale.
- Pourcentage choisi de force de frappe restante à l'armée.
- Pourcentage choisi de force de frappe restante à l'adversaire.
- Nombre d'assaut maximum.
- Dès la première résistance.

Lorsqu'un tabellion envoie ses troupes, il décide aussi des ordres de conquêtes:

- Est-ce que l'armée attaque les unités de soutien? (médecins, ambassadeurs, etc.)
- Est-ce que l'armée pille l'endroit? (Pour les quêtes, partir avec les ressources de l'endroit; contre un autre tabellion, effectuer l'action vol.)
- Est-ce que l'armée saccage l'endroit? (Pour les quêtes, détruire les ressources de l'endroit; contre un autre tabellion, effectuer l'action sabotage.)

Déroulement d'une escarmouche

L'escarmouche se résout en plusieurs assauts. À chaque assaut, toutes les unités de l'armée additionnent leur force de frappe ensemble.

Certaines unités sont faites spécialement pour contrer certaines menaces. Nous appelons ce principe "avoir l'avantage". Quand une unité a l'avantage sur une autre, elle gagne un bonus temporaire de +1 de force de frappe par unité, sauf dans le cas des piquiers qui font 3 fois leur dégâts.

Ex: Des piquiers (2FF) contre des cavaliers (2FF). Les piquiers ont l'avantage et ils passent tous à 3 de force de frappe.

Miliciens > ---

Fantassins > Piquiers

Piquiers >(x3)> Cavaliers

Cavaliers > Fantassins, Miliciens, Archers, Médecins

Magelame > ---

Résolution

Une fois les forces de frappe calculées, chaque point de force de frappe est attribué au hasard à travers les points de vie de chaque section de l'armée adverse. Une section de l'armée adverse représente un type d'unité. (Exception pour les unités de soutien si le tabellion a précisé ne pas attaquer ces unités). Chaque fois que la section reçoit le nombre de dégâts égal aux points de vie d'une unité de cette section, une de ces unités est blessée.

Suite à un combat, chaque unité blessée a:

- Une chance sur cinq de rester simplement blessée.
- Une chance sur cinq d'être considérée agonisante.

Chaque unité qui ne gagne pas une de ces chances est perdue.

Médecins

Lorsque l'armée possède des médecins comme unité de support, chaque médecin transfère une unité blessée en unité apte au combat et donne une chance de plus à deux unités mortes d'être considérées agonisantes.

Si l'armée est en défense sur une terre qui possède un hôpital, chaque hôpital compte pour 5 médecins supplémentaires.

Déclaration de guerre

Selon les lois de l'Empire, il n'est pas criminel de guerroyer un propriétaire terrien pour autant qu'une déclaration légale ait été faite au préalable et que les lois de guerre soient appliquées lors de la résolution du conflit.

Vous pouvez donc, sur les terres du Royaume, vous rendre au poste de géopolitique pour déclarer un assaut officiel contre le tabellion de votre choix et officialiser le tout aux yeux de l'Empire. Votre opposant sera informé de l'endroit et de l'heure de votre affrontement et vous aurez entre une et deux heures pour faire vos préparatifs. Une fois le temps écoulé, les deux tabellions et le représentant de l'Empire se rejoignent au centre du champ de bataille pour procéder au stratagème pendant que les troupes complètent leur préparation.

Le stratagème est supervisé par le représentant de l'Empire. Pour débiter, le tabellion attaquant se nomme à haute voix et déclare l'enjeu de la bataille. Les deux choix d'enjeux possibles sont la destruction d'un bâtiment et le pillage de ressources à 30% de la valeur d'une seule variété de ressource disponible sur la terre du tabellion adverse.

C'est aussi le dernier moment pour abdiquer, mais une taxation de 10% sur toutes les ressources disponibles sera imposée sur le tabellion qui cède le combat. Ensuite, il est dans la possibilité des tabellions d'utiliser une ruse ou un artéfact pour altérer les conditions et les règles du champ de bataille. Tout au long de l'échange, le représentant de l'Empire déclare à voix haute les stratégies employées et tout changement aux règles standard qui sont applicables UNIQUEMENT pour la durée du combat. Les deux tabellions retourneront ensuite rejoindre leur camp respectif et auront un bref instant pour parler à leur troupe. Le représentant de l'Empire est celui qui déclare lorsque le combat est officiellement lancé.

Une fois le vainqueur déclaré, les changements apportés aux règles prennent fin.