

## La Bourse

### À quoi sert la bourse

Vous pouvez dépenser des Deniers pour acquérir des ressources à la bourse

Vous pouvez vendre des ressources pour des Deniers à garder pour vous mais à un prix très peu avantageux

### Ce qui influence les prix à la bourse

L'offre et la demande venant du jeu.

Si tout le monde a des fermes mais peu de carrières, le prix de la nourriture va chuter.

La situation politique de la colonie.

Certaines alliances favorisent certaines ressources.

Le budget du conseil municipal

Certains investissements du Conseil peuvent affecter le prix des ressources.

### Ce qui influence les quantités de ressources en jeu

Ce que les joueurs vendent ou achète à la bourse

Les choix fait par le conseil

### Qui peut acheter quoi à la bourse

Tous peuvent acheter des ressources à la bourse tant qu'il y en a de disponible

Les membres d'une guilde peuvent acheter des ressources dans la quel leur guilde à la main-mise sans aucune limite, il y en a toujours de disponible pour eux.

## Variation des prix à la bourse

Pourcentage d'action en main à la bourse	Prix à l'achat	Prix pour la vente
30% et plus	8 DA	2 DA
25 à 29%	10 DA	3 DA
18 à 24%	12 DA	4 DA
15 à 17%	15 DA	5 DA
11 à 14%	17 DA	6 DA
6 à 10%	20 DA	7 DA
5% et moins	22 DA	8 DA

# RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

## Terres de départ

Les joueurs sont placés dans une des 6 guildes, cette guilde a une terre propre à elle  
Les membres d'une même guilde développent ensemble la terre de la guilde

## Achat de bâtiments

Ceux qui présentent leur certificat de guilde peuvent acheter des bâtiments pour leur guilde.  
Les achats de bâtiments peuvent se faire auprès du préfet durant les GN  
Les joueurs doivent avoir les ressources et les finances nécessaires  
Il n'est pas nécessaire de payer les coûts d'entretien d'un bâtiment que l'on vient d'acheter  
Les bâtiments ne sont utilisables qu'au GN suivant  
Les bâtiments qui ont une ou des '\*' à côté de leur nom requièrent des ingénieurs pour les bâtir  
Les points de construction sont égaux au nombre de charpentiers nécessaire pour construire le bâtiment  
Vous pouvez posséder autant de bâtiments de chaque sorte qu'il vous plaît  
Les Massipis et Krolosses doivent acheter leurs bâtiments entre les gn.

## Coûts d'entretien

Après avoir été achetés, les bâtiments ont besoin de coûts d'entretien pour fonctionner lors des GN subséquents.  
Si les coûts de colons ou de DA ne sont pas payés, le bâtiment ne produit pas son effet pour le GN.  
Si les coûts de ressources ne sont pas payés, le bâtiment ne produit pas son effet et le coût d'entretien est accumulé et devra être payé plus tard pour que le bâtiment fonctionne.  
L'entretien doit être réalisé entre les gn pour qu'un bâtiment fonctionne.

## Effets des bâtiments

S'est le chef de guilde ou de clan qui distribue les bonus des bâtiments  
Les effets sur les personnages sont pour un GN complet sur un personnage choisi aux inscriptions et non transférable durant le GN.  
Pour qu'un bâtiment fonctionne, il doit y avoir la quantité requise de colon qui le fait fonctionner.  
S'est le chef de guilde ou de clan qui décide des combats que la guilde fera.

## Les Guildes

Voici les 6 guildes

- 1- La guilde des Chapeliers : main mise sur le commerce de la Nourriture
- 2- La guilde des Ferrailleurs : main mise sur les Métaux
- 3- La guilde des Roturiers : main mise sur les Matières transformées
- 4- La guilde des Graveleurs : main mise sur la Pierre
- 5- La guilde des Joailliers : main mise sur les Pierres précieuses
- 6- La guilde des Draveurs : main mise sur le Bois

Les membres des guildes ont un accès illimité dans la ressource dont elle a la main mise.

### LE MAIRE

Tranche les égalités lors du conseil municipal

Peut une fois par GN annuler la compétence contrebandier d'un joueur par GN

Reçoit 40 D.A. Au début de chaque G.N.

### LE COMMISSAIRE

Mandaté par les guildes pour faire régner l'ordre dans la colonie

Peut voter sur le conseil si il manque 1 représentant

Il est secondé par des une hiérarchie d'adjoints; les constables, les gardes champêtres et les éclaireurs

### Les constables

Ils perçoivent 40 DA en salaire

Ils sont responsables des enquêtes, ils peuvent émettre et percevoir l'argent des billets d'infractions.

### Les gardes champêtres

Ils perçoivent 30 DA en salaire

Ils sont le bras armé du commissaire, ils peuvent émettre des billets d'infractions.

### Les éclaireurs

Ils perçoivent 15 DA en salaire

Se sont les informateurs et les taupes qui travaillent pour le commissaire

## Coûts des bâtiments

Ressources	pts de construction	D.A.	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	P. précieuses	Matière transf.
<b>Production</b>								
Ferme	2	20	4	3	0	0	0	2
Scierie	2	20	1	0	1	4	2	1
Mine	2	20	0	4	1	1	1	2
Puits de forage	2	20	0	2	4	1	2	0
Manufacture	2	20	2	0	2	2	0	3
Carrière	2	20	2	0	1	1	4	1
<b>Domaine</b>								
Maisons	1	40	0	2	2	0	0	1
Caserne*	1	70	3	1	4	3	3	2
Fortin***	4	100	10	5	7	4	0	5
École militaire*	2	50	4	2	2	0	4	4
<b>Militaires</b>								
Place d'Armes*	3	60	2	1	3	8	3	0
Tour de garde*	3	50	4	2	1	5	4	0
<b>Sociaux</b>								
Auberge*	2	40	4	5	2	0	2	5
Marché*	2	40	0	8	5	0	3	2
Arène**	2	70	0	5	0	6	3	5
<b>Religieux</b>								
Monastère**	2	40	0	4	4	0	8	0
Chapelle**	4	40	5	2	5	1	1	1
Église ****	10	120	15	6	15	3	3	3
<b>Enseignement</b>								
École de magie**	4	40	1	2	1	5	3	3
Laboratoire**	2	40	2	1	1	0	4	8
Tour de Magie****	10	120	3	6	3	15	9	9
<b>Interlopes</b>								
Maison du Faussaire**	2	40	3	1	1	3	2	0
Maison de débauche*	1	40	4	1	2	3	1	0
Lieu d'offrandes*	1	40	0	1	0	4	4	2
<b>Troupes</b>								
1 milicien	0	5	0	0	0	1	0	0
1 Soldat	0	5	1	0	0	0	0	0
1 Officier	0	10	0	0	0	2	0	1
Navires***	2	40	1	4	0	0	0	3

\* Points d'ingénierie requis. 1 pt par '\*'

## Entretien des bâtiments

Ressources	Colon	D.A.	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	P. précieuses	Matière transf.
<b>Production</b>								
Ferme	1	4	0	1	0	0	0	0
Scierie	1	4	0	0	0	1	0	0
Mine	1	4	0	0	1	0	0	0
Puits de forage	1	4	1	0	0	0	0	0
Manufacture	1	4	0	0	0	0	1	0
Carrière	1	4	0	0	0	0	0	1
<b>Domaine</b>								
Maisons	0	6	0	1	0	0	0	0
Caserne	0	4	1	0	1	0	0	0
Fortin***	2	15	1	1	1	1	1	1
École militaire*	1	4	0	0	0	1	1	1
<b>Militaires</b>								
Place d'Armes*	0	4	1	1	0	1	1	0
Tour de garde***	0	4	1	0	1	1	1	0
<b>Sociaux</b>								
Auberge*	2	4	2	0	0	0	0	1
Marché*	2	4	1	0	0	0	1	2
Arène**	1	4	0	0	1	0	0	0
<b>Religieux</b>								
Monastère**	1	4	0	1	1	1	1	0
Chapelle**	2	4	0	1	1	1	0	1
Église ****	3	10	1	3	3	2	2	1
<b>Enseignement</b>								
École de magie**	1	4	1	0	1	1	1	1
Laboratoire**	2	4	0	1	1	1	1	1
Tour de Magie****	3	10	2	2	2	2	2	2
<b>Interlopes</b>								
Maison du Faussaire**	2	4	1	1	1	0	0	1
Maison de débauche*	2	4	1	1	0	1	1	1
Lieu d'offrandes*	1	4	1	1	1	1	1	1
<b>Troupes</b>								
1 milicien	1	1	0	0	0	0	0	0
1 Soldat	1	1	0	0	0	0	0	0
1 Officier	1	2	0	0	0	1	0	0
Navires***	1	8	1	1	0	0	1	1
Colon	0	0	0	0	0	0	0	0

Si vous ne payez pas les frais d'entretien avant la fin du GN, le bâtiment est inutilisable au prochain GN. Il n'est pas nécessaire de payer lors de l'achat du bâtiment

## Effets des bâtiments

<b>Bâtiment</b>	<b>Effet (Uniquement si utilisé à la bourse)</b>
<b>Production</b>	<b>Effet (Appliqué à la fin du GN)</b>
Ferme	Produit 3 ressources <b>nourriture</b> .
Scierie	Produit 3 ressources <b>Bois</b> .
Mine	Produit 3 ressources <b>métaux</b> .
Puits de forage	Produit 3 ressources <b>métaux rares</b>
Manufacture	Produit 3 ressources <b>matière transformée</b> .
Carrière	Produit 3 ressources <b>pierres</b> .
<b>Domaine</b>	<b>Effet</b>
Maisons	Permet d'avoir 10 colons de plus sur la terre
Caserne*	Permet de recruter des soldats
Fortin***	Augmente la valeur défensive du domaine de 15%
École militaire*	Permet de recruter des officiers
<b>Militaires</b>	<b>Effet</b>
Place d'Armes*	Double les utilisations de Coup de Force ET Coup Critique d' <b>UN</b> personnage
Tour de garde*	Double les effets de la compétence Endurance d' <b>UN</b> personnage
<b>Sociaux</b>	<b>Effet</b>
Auberge*	Réduit les coûts en D.A. de la compétence Contre-Maître d' <b>UN</b> personnage
Marché*	Réduit les coûts des biens avec Marchand pour <b>UN</b> personnage
Arène**	Permet d'avoir des gladiateurs (voir annexe)
<b>Religieux</b>	<b>Effet</b>
Monastère**	1/2 temps pour reprendre les PM de Foi d' <b>UN</b> personnage
Chapelle**	Double les PM associés à Foi d' <b>UN</b> personnage
Église****	Double les PM associés à Foi de Quatre personnages
<b>Enseignement</b>	<b>Effet</b>
Laboratoire***	Double les PM associés à Magie d' <b>UN</b> personnage
École*	1/2 temps pour reprendre les PM de magie d' <b>UN</b> personnage
Tour de Magie***	Double les PM associés à Magie de QUATRE personnages
<b>Interlopes</b>	<b>Effet</b>
Maison du Faussaire**	Permet à <b>1</b> personnage de doubler les effets d'Investisseur et de Contrebandier
Maison de débauche*	Permet de connaître le pire secret d' <b>UN</b> personnage vivant
Lieu d'offrandes*	Annule l'effet d'un sort contre la terre
<b>Troupes</b>	<b>Effet</b>
1 milicien	Servent à attaquer les autres domaines ou à se défendre, donne 5 pts de combat
1 Soldat	Servent à attaquer les autres domaines ou à se défendre, donne 10 pts de combat
Officiers	Augmentent de 5% la valeur de vos armées
Navires*	Permet d'acheter 10 ress. au prix de la bourse de son choix : peut servir à faire des expéd., 1pts de navigateur/navire

## Coûts des bâtiments Massipis et Krolosses

Ressources	pts de construction	D.A.	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	P. précieuses	Matière transf.
<b>Production</b>								
Ferme	2	20	4	3	0	0	0	2
Scierie	2	20	1	0	1	4	2	1
Mine	2	20	0	4	1	1	1	2
Puits de forage	2	20	0	2	4	1	2	0
Manufacture	2	20	2	0	2	2	0	3
Carrière	2	20	2	0	1	1	4	1
<b>Domaine</b>								
Maisons Longues	1	40	0	2	2	0	0	1
Palissade*	2	40	5	3	3	0	0	3
<b>Militaires</b>								
Place d'Armes*	3	60	2	1	3	8	3	0
Tour de garde*	3	50	4	2	1	5	4	0
Lieu de sacrifice**	3	50	0	4	3	1	0	1
<b>Sociaux</b>								
Comptoir	2	40	0	5	5	2	3	3
Maison d'esclaves*	2	40	5	0	0	2	0	3
<b>Religieux</b>								
Lieu sacré**	2	40	0	4	4	0	8	0
Lieu de culte**	4	40	5	2	5	1	1	1
Lieu d'offrandes*	1	40	0	1	0	4	4	2
<b>Enseignement</b>								
Crypte**	2	40	2	1	1	0	4	8
<b>Troupes</b>								
1 Guerrier	0	5	1	0	0	0	0	0
1 Pirogue*	1	10	0	2	0	2	0	2

\* Points d'ingénierie requis. 1 pt par '\*'

## Entretien des bâtiments Massipis et Krolosses

Ressources	Habitant	D.A.	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	P. précieuses	Matière transf.
<b>Production</b>								
Ferme	1	4	0	1	0	0	0	0
Scierie	1	4	0	0	0	1	0	0
Mine	1	4	0	0	1	0	0	0
Puits de forage	1	4	1	0	0	0	0	0
Manufacture	1	4	0	0	0	0	1	0
Carrière	1	4	0	0	0	0	0	1
<b>Domaine</b>								
Maisons	0	6	0	1	0	0	0	0
Palissade*	0	5	1	0	1	0	0	0
<b>Militaires</b>								
Place d'Armes*	0	4	1	1	0	1	1	0
Tour de garde***	0	4	1	0	1	1	1	0
Lieu de sacrifice**	1	4	0	0	0	0	1	1
<b>Sociaux</b>								
Comptoir	2	4	1	0	0	0	1	2
Maison d'esclaves*	1	4	0	1	1	1	0	0
<b>Religieux</b>								
Lieu sacré**	1	4	0	1	1	1	1	0
Lieu de culte**	2	4	0	1	1	1	0	1
Lieu d'offrandes*	1	4	1	1	1	1	1	1
<b>Enseignement</b>								
Crypte**	2	4	0	1	1	1	1	1
<b>Troupes</b>								
1 Soldat	1	1	0	0	0	0	0	0
Habitant	0	0	0	0	0	0	0	0
1 Pirogue	0	4	1	0	0	0	0	1

Si vous ne payez pas les frais d'entretien avant la fin du GN, le bâtiment est inutilisable au prochain GN. Il n'est pas nécessaire de payer lors de l'achat du bâtiment



## Effets des bâtiments Massipis et Krolosses

Bâtiment	Effet (Uniquement si utilisé à la bourse)
<b>Production</b>	<b>Effet (Appliqué à la fin du GN)</b>
Ferme	Produit 3 ressources <b>nourriture</b> .
Scierie	Produit 3 ressources <b>Bois</b> .
Mine	Produit 3 ressources <b>métaux</b> .
Puits de forage	Produit 3 ressources <b>métaux rares</b>
Manufacture	Produit 3 ressources <b>matière transformée</b> .
Carrière	Produit 3 ressources <b>pierres</b> .
<b>Domaine</b>	<b>Effet</b>
Maisons Longues	Permet d'avoir 20 habitants de plus sur la terre
Palissade*	Augmente la valeur défensive du domaine de 5%
<b>Militaires</b>	<b>Effet</b>
Place d'Armes*	Double les utilisations de Coup de Force ET Coup Critique d' <b>UN</b> personnage
Tour de garde*	Double les effets de la compétence Endurance d' <b>UN</b> personnage
Lieu de sacrifice**	Permet de piger 2 cartes de combat et d'en choisir une
<b>Sociaux</b>	<b>Effet</b>
Comptoir	Permet d'échanger 3 ressources contre 2, n'importe lesquelles. 3X par gn par comptoir
Maison d'esclaves*	Permet de voler des colons lors des attaques.
<b>Religieux</b>	<b>Effet</b>
Lieu sacré**	1/2 temps pour reprendre les PM de Foi d' <b>UN</b> personnage
Lieu de culte**	Double les PM associés à Foi d' <b>UN</b> personnage
Lieu d'offrandes*	Annule l'effet d'un sort contre la terre
<b>Enseignement</b>	<b>Effet</b>
École*	1/2 temps pour reprendre les PM de magie d' <b>UN</b> personnage
<b>Troupes</b>	<b>Effet</b>
1 Guerrier	Servent à attaquer les autres domaines ou à se défendre, donne 10 pts de combat
1 Pirogue*	Donne la capacité "first strike" à 3 guerriers.

# Les combats

## MOMENT LIMITE POUR LANCER UNE ATTAQUE

Les Terres ont jusqu'au dimanche 10 am pour lancer une attaque.

## OFFENSIVE

Les guerriers qui ont la capacité "first strike" font leur dommages avant puis le calcul est refait, mais les pertes faite par les guerriers seront réduites des prochaines pertes.

Vous devez choisir une portion de vos troupes qui iront agresser un ou des voisins.

Le coût d'entretien doit avoir été payé sauf si vous venez d'acheter les troupes.

Selon le rapport de force, vous obtiendrez des points de pillage. Vous devez avoir un certain minimum d'hommes pour piller.

Vous pouvez utiliser des points pillages pour raser des bâtiments ennemi et récupérer leurs coût de construction en D.A. ou voler des colons, soit 1 colon par point de pillage.

## DESTRUCTION DE BATIMENT

Il faut autant de point de pillage qu'un bâtiment a de point de construction

Un bâtiment à un point de construction par point d'ingénierie qu'il faut pour le bâtir + 1

Selon le rapport de force (ATTAQUANT/DÉFENSEUR), voici les effets

Rapport A/D	Pillages	minimum d'hommes
0-75%	0	0
76-100%	1	1 à 2
101-125%	2	3 à 4
126-150%	3	5 à 6
151-175%	4	7 à 9
176-200%	5	10 à 12
201-250%	6	13 à 15
251-350%	7	16 à 19
351-500%	8	20 à 29
501-750%	9	30 à 49
751+%	10	50 et +

## ATTAQUES COORDONNÉES

Deux ou plusieurs Terres peuvent se coordonner pour piller une terre. À ce moment, ils additionnent leurs forces.

Ils ont un modificateur de -10% sur le total causé par le désordre d'avoir une troupe mixte pour chaque guildes s'ajoutant à la première.

C'est la Terre qui a le plus de troupes qui décide de la distribution des points de pillages dans le groupe.

## ATTAQUES NON COORDONNÉES

Les Terres peuvent aussi attaquer sans se coordonner. La Terre ayant la plus petite force commence et ainsi de suite.

Les premières à attaquer choisissent aussi leurs pillages en premier.

## **DÉFENSIVE**

Les troupes non-assignées à des missions offensives, dont le coût d'achat ou d'entretien a été payé, défendent le domaine.

Un fortin ou une Palissade augmente la valeur défensive de votre armée de 15%

La ½ des habitant Massipis et Krolosses, arrondi au plus bas, défendent leurs terres.

## **DÉFENSES COORDONNÉES**

Des alliés peuvent vous prêter des troupes pour défendre votre domaine.

Elles ont un modificateur de -10% sur le total causé par le désordre d'avoir une troupe mixte pour chaque guildes s'ajoutant à la première.

## **OFFICIERS**

Les officiers donnent soit un bonus de 5% à l'armée dans laquelle ils se trouvent.

il ne peut pas avoir plus d'un officier par tranche de 5 combattants

## **BONUS MAXIMUM**

Aucune armée ne peut bénéficier d'un bonus dépassant 50%.

Ceci prends en compte tous les modificateurs.

## **ÉVÉNEMENT ALÉATOIRE**

A chaque combat chaque Belligérant pige une carte d'événement qui modifiera le combat

## **CALCUL DES PERTES**

Chaque soldat fait perdre 0.5 homme à l'armée ennemie.

Chaque milicien fait perdre 0.25 homme à l'armée ennemie.

Chaque habitant massipis et krolosses fait perdre 0.25 homme à l'armée ennemie.

On additionne les % des bonus.

On arrondie au supérieur à 0.5

## **EXEMPLE DE PERTES**

Une armée de 10 soldats accompagnée de 2 officiers attaque une armée de 3 soldats et 3 miliciens qui est accompagnée de 1 officier.

L'armée de 10 soldats a une puissance de 110 à cause des officiers. L'autre a une puissance de 47.

L'attaquant fait perdre 6 hommes à la défense (  $0.5 \times 10 + 10\%$ ). La défense fait perdre 3 hommes aux attaquants ( $0.5 \times 3 + 0.25 \times 3 + 5\%$ ).

L'attaquant se retrouve donc avec  $10 - 3 = 6$  hommes

La défense se retrouve avec  $6 - 6 = 0$  hommes

L'attaque a perdue 30% de ses hommes et va donc perdre 30% de ses officiers, arrondi au plus proche. Donc 1 officier.

La défense a perdue 100% de ses hommes et va donc perdre 100% de ses officiers, arrondi au plus proche. Donc 1 officier.

L'attaque avait une puissance de 110 contre 47, donc 234%, ce qui lui donnerait 4 points de pillage

Cependant, elle n'a que 4 hommes en plus, ce qui fait qu'elle ne peut piller plus que 2 fois.

# Arène et Gladiateurs

## Arène :

- Un gladiateur qui loge dans une arène à un bonus de 10 pts dans chaque compétence pour les combats. (celui qui possède le gladiateur doit être membre d'une guilde qui possède une arène).

- Les gladiateurs hébergés sur une terre d'une guilde, peuvent participer à la défense de la terre, ils sont considérés comme des miliciens.

- Un gladiateur qui loge dans une arène rapporte 2DA par gn.  
La somme est reçue aux inscriptions.

## Gladiateurs :

La carte d'un gladiateur est composée de :

- \*Son nom
- \*Son coût d'achat
- \*Gains
- \*L'image du gladiateur
- \*Un texte qui décrit ses forces et faiblesses
- \*Son nombre de vie

Les statistiques ne sont pas connues de celui qui possède le gladiateur, seul le pnj qui s'occupe des combats de gladiateurs les connaît.

Lorsqu'on veut faire combattre 2 gladiateurs, on doit aller voir le pnj attitré, puis choisir avec quelle compétence chacun va combattre. Le choix ne doit pas être connu des 2 adversaires, ils prennent secrètement la carte de compétence qu'ils veulent utiliser.

Les 3 compétences sont :

- \*La force -----> avantage sur l'agilité
- \*La tactique----->avantage sur la force
- \*L'agilité----->avantage sur la tactique

Une carte d'évènements est tirée par chaque joueur.

Celui qui a un avantage double ses points de compétences puis il ajoute des bonus s'il y a lieu.

Celui qui gagne, reçoit les gains indiqués sur la carte de son adversaire.

Celui qui perd, perd une vie. Lorsqu'il n'a plus de vie, il est mort.

Un gladiateur peut se battre autant de fois qu'il le désire.

Le pnj note les vies perdues des gladiateurs.