

Coûts des Bâtiments

	Points d'ingénierie	Points de charpentier	D.A	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	Pierres précieuses	Matière transformée
Production									
Ferme	0	2	15	4	2	0	0	0	2
Scierie	0	2	15	0	0	1	4	2	1
Mine	0	2	15	0	4	1	1	1	1
Puits de forage	0	2	15	0	2	4	1	1	0
Manufacture	0	2	15	2	0	1	1	0	4
Carrière	0	2	15	2	0	1	1	4	0
Tunnels Sensiths	1	3	30	2	3	2	3	2	3
Brasserie	1	3	30	3	2	3	2	3	2
Divers									
Maison	0	2	15	0	2	2	1	0	1
Hôpital	2	4	60	2	3	2	2	0	3
Forge	1	2	30	0	3	3	5	0	0
Prison	1	4	45	1	3	5	5	0	2
Martial									
Place d'Armes	1	2	30	5	1	1	5	1	1
Caserne	1	1	45	3	2	2	3	0	3
École Militaire	1	2	30	2	2	2	2	3	3
Tour de garde	1	3	45	0	5	5	2	1	2
Sociaux									
Auberge	0	2	45	4	3	1	0	3	3
Marché	1	2	45	0	4	0	0	5	4
Arène	2	5	120	3	7	7	3	5	5

	Points d'ingénierie	Points de charpentier	D.A	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	Pierres précieuses	Matière transformée
Religieux									
Monastère	0	2	45	0	1	1	4	5	2
Chapelle	0	2	30	3	1	1	1	1	1
Église	2	5	120	3	7	7	3	7	3
Lieu d'offrandes	0	2	30	3	0	0	0	3	3
Enseignement									
École de magie	2	4	45	2	3	2	4	3	3
Laboratoire	0	3	45	1	2	1	4	2	3
Tour de magie	2	5	120	1	5	5	7	7	5
Interlopes									
Maison du Faussaire	2	2	30	4	1	1	1	5	1
Maison de débauche	1	2	30	6	1	1	1	2	3

Entretien Préventif

	Colons pour l'entretien	D.A	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	Pierres précieuses	Matière transformée
Production								
Ferme	1	3	0	1	0	0	0	0
Scierie	1	3	0	0	0	1	0	0
Mine	1	3	0	0	1	0	0	0
Puits de forage	1	3	1	0	0	0	0	0
Manufacture	1	3	0	0	0	0	1	0
Carrière	1	3	0	0	0	0	0	1
Tunnels Sensiths	2	9	0	2	2	0	0	1
Brasserie	2	9	3	1	0	0	0	1
Divers								
Maison	0	3	0	1	0	0	0	0
Hôpital	3	9	1	0	0	0	0	4
Forge	1	6	0	1	0	2	0	0
Prison	3	9	1	0	3	1	0	0
Martial								
Place d'Armes	1	6	0	1	1	1	0	0
Caserne	2	6	2	1	0	0	0	0
École Militaire	2	6	0	0	1	1	1	0
Tour de garde	2	9	0	1	4	0	0	0
Sociaux								
Auberge	2	6	1	2	0	0	0	0
Marché	3	6	1	0	0	0	1	1
Arène	3	12	1	0	2	1	0	3

	Colons pour opérer	D.A	Nourriture	Bois	Pierre	Métaux	Pierres précieuses	Matière transformée
Religieux								
Monastère	1	6	1	0	0	0	0	2
Chapelle	1	3	0	0	0	0	0	1
Église	3	12	0	2	2	0	2	1
Lieu d'offrandes	1	3	0	0	0	0	1	0
Enseignement								
École de magie	2	9	1	0	0	0	3	1
Laboratoire	2	6	0	0	0	0	2	1
Tour de magie	3	12	0	2	2	0	3	0
Interlopes								
Maison du Faussaire	2	6	0	0	0	1	1	1
Maison de débauche	2	6	1	1	1	0	0	0

Effets des bâtiments

Production	Effet
Ferme	Produit 3 ressources nourriture .
Scierie	Produit 3 ressources Bois .
Mine	Produit 3 ressources métaux .
Puits de forage	Produit 3 ressources métaux rares
Manufacture	Produit 3 ressources matières transformées .
Carrière	Produit 3 ressources pierres .
Tunnels Sensith	Produit 3 ressources auranium non-raffiné
Brasserie	Produit 50 D.A. , un brasseur assigné peut augmenter ce total à 80 D.A.

Divers	Effet
Maisons	Permet d'avoir 5 colons de plus. Ils doivent être acquis en jeux.
Hôpital	Permet à UN joueur de gagner le Roche/ Papier/ Ciseaux sur une égalité. 10% des soldats/miliciens morts au combat sont sauvés.
Forge	Diminue de la moitié le temps de forge d' UN joueur. 20 Soldats/miliciens de Port-Onil voient leurs Attaques et Défenses augmenté de +1.
Prison	Le joueur qui possède la clé gagne torture. (Le joueur doit être un homme de loi). Diminue le taux de criminalité de Port-Onil de 1.

Martial	Effet
Place d'Armes	Double les utilisations de Coup de Force ET Coup critique d' UN personnage
Caserne	Double les niveaux d'endurance d' UN personnage. Pemet de loger 50 soldats/miliciens.
École Militaire	Permet à Port-Onil d'engager des officiers, des soldats et des miliciens.
Tour de garde	Toutes les troupes défensives de Port-Onil voient leurs forces augmentées de 1.

Sociaux	Effet
Auberge	Réduit les coûts en D.A. de la compétence Contre-Maître d' UN personnage du tiers.
Marché	Donne à UN artisan de la compagnie une relance de dé lorsqu'il taille des Pierres Précieuses.
Arène	Permet d'accueillir des tournois de grande envergure. Diminue le taux de criminalité de Port-Onil de 1.

Religieux	Effet
Monastère	1/2 temps pour reprendre les PM de Foi ou d'enchantement d' UN personnage.
Chapelle	Double les PM associés à la Foi d' UN personnage
Église	UN joueur obtient la compétence Protection divine. Augmente le niveau de notoriété de Port-Onil de +1.
Lieu d'offrandes	Double les PM associés au rituel d' UN personnage

Enseignement	Effet
École de Magie	Permet à Port-Onil d'engager des prêtres de combat. Augmente le niveau de notoriété de Port-Onil de +1.
Laboratoire	UN joueur commence avec une fiole de niveau 1 de son choix. (Poison, herboristerie ou alchimie)
Tour de Magie	Permet à Port-Onil la construction de défense magique.

Interlopes	Effet
Maison du Faussaire	Triple le niveau 1 de la compétence contrebandier d' UN joueur.
Maison de débauche	Triple le niveau 1 de la compétence investisseur d' UN joueur.

Règlements généraux des Compagnies

Gestion et effets des bâtiments

Une fois un bâtiment construit, c'est le chef de compagnie qui distribue les avantages liés au bâtiment.

Les effets des bâtiments 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 adéquatement, il doit y avoir la quantité requise de colons ou de joueurs de métiers qui le font fonctionner.

Achat de bâtiments

Les achats de bâtiments peuvent se faire auprès du préfet durant les GN's.

Les joueurs doivent avoir les ressources et les finances nécessaires.

Les bâtiments ne sont utilisables qu'au GN suivant.

Il faut fournir le nombre de charpentiers et d'ingénieurs requis pour construire les bâtiments.

Pour construire un bâtiment, la compagnie doit avoir un terrain disponible.

Les terrains peuvent être achetés chez le préfet.

Les terrains sont divisés en quatre catégories: Quartier pauvre, Quartier riche, Quartier Commerciale et zone d'exploitation.

Le prix du terrain varie selon la catégorie ou il se trouve.

Exemple: Un bâtiment dans un quartier riche augmentera la visibilité de la compagnie davantage que dans le quartier pauvre.

Les terrains sont limités.

Les compagnies peuvent vendre et/ou acheter des terrains/bâtiments de d'autres compagnies.

Entretien des bâtiments

Après un premier GN à fournir leur effet, les bâtiments requièrent de l'entretien.

Si vous ne payez pas l'entretien à chaque GN, vous vous exposez à des risques.

Des colons doivent être utilisés pour l'entretien.

Bâtiment non entretenu

1 : Accident catastrophique, le bâtiment est totalement détruit

2-3-4 : Bris majeur des équipements, rajouter 20 D.A au prochain entretien. Le bâtiment ne produit pas.

5 : Bris mineur, le bâtiment fonctionne, mais une taxe supplémentaire de 20 D.A se rajoute à votre dossier.

6 : Bâtiment sauf, il fonctionne normalement.

Chef de compagnie

Un chef de compagnie doit être de rang 3.

Un membre de compagnie de rang 3 peut à tout moment demander un vote afin de réclamer le titre de chef.

Les membres de rang 2 et 3 sont les seules à pouvoir voter.

Un membre de rang 1 peut décider de quitter une compagnie pour en rejoindre un autre.

Classement des compagnies

Le classement est basé sur les points suivants:

Le nombre de bâtiments, leurs localisations, l'importance de ces bâtiments, les victoires acquises dans l'arène et le rang des membres.

Être au sommet du classement indique la notoriété de la compagnie ainsi que son importance politique et économique.

Des avantages sont parfois offerts aux compagnies les plus influentes.

Conseil de Port-Onil

Les 5 premières compagnies doivent être représentées au conseil. Chacune de ces compagnies possède le droit de vote.

Le Gouverneur est aussi présent au conseil. Il vote chaque décision. Advenant une égalité, c'est lui qui tranche.

Le Commissaire peut être présent, mais il ne possède pas le droit de vote.

Le préfet apporte les points chauds du jour et c'est les chefs de compagnies et le Gouverneur qui prennent la décision finale.

Rôle du Gouverneur

Le Gouverneur et le ciment de la colonie. Il s'assure que les compagnies travaillent de pairs.

Il encourage les compagnies à investir dans les projets communs.

Le Gouverneur ne doit pas faire partie d'une compagnie.

Vendre et Acheter

Une compagnie peut décider de vendre ces actifs à une autre compagnie. Le minimum auquel les biens peuvent être vendus est du 3/4 de sa valeur réelle. Le quart de la transaction est prélevé et rajouté au coffre de l'état pour l'administration. La somme totale doit être présentée lors de cet accord. Le préfet peut décider que la transaction est illégale si il en juge le cas.

Postes et avantages de Port-Onil

Poste	Description	Avantages
Gouverneur (x1)	Il représente les intérêts de la colonie. Il est un intermédiaire entre les différentes compagnies et le peuple. Il se doit d'être impartial vis-à-vis des chefs de compagnies. Il prend part au conseil et il y vote.	50 DA
Chef de Compagnie	Ils sont les représentants de compagnie de petit et de grande importance. Les membres sont ceux qui décident de leurs chefs. Ils sont ceux qui prennent les décisions, mais un bon chef doit écouter son entourage. Les bonus que peuvent octroyer certains bâtiments sont choisis par celui-ci et sont donnés seulement au membre de la même compagnie.	En fonction de leurs rendements
Commissaire (x1)	Il est le représentant de la loi. La décision finale lui appartient, mais il est tout de même possible que le conseil lui demande des comptes. Il est à la solde de Port-Onil, donc des compagnies.	50 DA
Adjoint (x1)	Sous l'autorité du commissaire. Si le commissaire se trouve indisponible, mort ou disparu, c'est à l'adjoint que revient la tâche de faire régner l'ordre.	25 DA
Prévôt (x1)	Sous l'autorité du commissaire. Il agit au même titre que les autres en qualité d'homme de loi. Sa tâche principale résulte davantage dans les ordres papiers, monétaire, et autres domaines mathématiques et littéraires. Il est souvent appelé le gratte-papier de la loi. Sur le point de vue hiérarchique, il est au même niveau que l'adjoint.	25 DA
Lieutenant (x3)	Sous l'autorité du commissaire. Ils agissent comme homme de main. La droiture, l'honnêteté et la paix sont des qualités acquises pour les bons officiers. L'adjoint et le Prévôt sont aussi à même de leur donner leurs devoirs.	15 DA
Préfet (x1)	Garde un suivi des transactions et actions politiques de Port-Onil. Se doit d'être impartial en tout temps. Référence pour les finances ainsi que pour le commerce.	50 DA
Champion de Port-Onil	Représentant symbolique du peuple. Il est la voix du peuple face aux décisions du conseil. Son rôle n'a de pouvoir que son implication versus les deux parties.	Un entraînement militaire ainsi qu'une ressource de nourriture

Les Citoyens

Colon: Ils peuvent travaillé comme employé de base et aussi s'occuper des entretient. Ils doivent avoir une maison comme résidence.

Esclave: Ils peuvent travaillé comme employé de base et aussi s'occuper des entretient. Ils doivent avoir une maison comme résidence. Si leurs nombre exédent celui des colons, la compagnie s'expose à de sérieux problème.

Enfant: Il peuvent extraire une ressource supplémentaire si ils sont associer à un colon. Ils doivent avoir une maison comme résidence.

Mort-Vivant: Ils peuvent travaillé comme employé de base et aussi s'occuper des entretients. Aucun besoin de domicile. Ils meurts après leurs premier travail.

Crimes, notoriété et relation politique à Port-Onil

Criminalité

Le taux de criminalité est un indice qui permet de juger si Port-Onil est un endroit sécuritaire ou plutôt un endroit des plus dangereux. La droiture des hommes de loi, l'honnêteté du Gouverneur et du conseil, les actions politiques, les bâtiments construits et diverses quêtes sont des exemples de ce qui peut jouer avec l'indice de criminalité. Un indice élevé peut emmener beaucoup plus de quêtes pour les malfrats, mais aussi augmenter les raids ennemis.

Notoriété

La notoriété de Port-Onil est l'image que celle-ci envoie aux autres nations. Contrairement à l'indice de criminalité, celle-ci se base plus sur les apparences. Les bâtiments d'envergure, les victoires lors de grand tournoi sont de bon exemple de ce qui influe sur son niveau. Une bonne notoriété signifie plus de colons et plus d'investissement.

Relation politique

La guerre et autres différents politiques sont les principaux exemples de ce qui peut influencer le niveau de relation politique. Les plus gros impacts se voient influencer sur le prix des ressources ainsi que leurs quantités. Les décisions politiques vis-à-vis les autres nations vont déterminer le niveau à la hausse ou à la baisse. Une déclaration de guerre, une alliance ou la prise de nouveau territoire sont des exemples d'événement qui pourront jouer sur les relations politiques.