

# *Le Système Économique et Géopolitique*

## *La Monnaie*

Le système de monnaie d'Élude est relativement simple et uniforme à travers les différentes provenances. Il existe en tout 3 types de monnaie répandu dans l'ensemble du continent :

- Le Cors d'Étain (10 Cors d'Étains = 1 Couronne d'Argent)
- La Couronne d'Argent (10 Couronne d'Argents = 1 Lys d'Or)
- Le Lys d'Or

## *Les Ressources*

Dans l'univers de Brumelance, les ressources sont divisées en trois catégories distinctes ; *Les composantes (ressources brutes)* qui sont générées par les terres et offertes par les factions géopolitiques associés aux groupes à chaque cycle, *les ressources transformées* qui sont raffinées via les Artisans et utilisés pour les fabrications et cérémonies plus complexes et *les ressources rares* afin de composer certains artefacts ou cérémonies de très grandes envergures.

### *Ressources disponibles*

*Composantes* : Valeur de 5 Cors d'Étain à 1 Couronne d'Argent

- Composante animale
- Composante végétale
- Composante minérale

*Éléments* : Valeur de 5 Cors d'Étain à 1 Couronne d'Argent

- Élément de Sort simple
- Élément de Foi
- Élément Alchimique (Alcalin, Acide, Corrosif, Catalysant)
- Élément Réactif : Valeur de 1 à 2 Couronnes d'Argent

*Ressources raffinées* : Valeur de 1 à 2 Couronnes d'Argent

- Acier (minérale) → Armes et armures d'acier améliorées.
- Joyaux/Pierre semi-précieuse (minérale) → Sceptres, Rituels, Messes, Armures, Armes, Alchimie
- Cuir (animale) → Armure de cuir et boucliers améliorés
- Rations (animale) → Récupération naturelle et guérison, messes, alchimie

- Alcool (végétale) → Récupération naturelle et guérison, messes, alchimie
- Étoffes (animale/végétale) → Sceptres, Rituels, Armures, Armes, Réceptacles, etc.
- Parchemin (animale/végétale) → Alchimie, Mysticisme, Rituel, Messe
- Matériaux de construction (minérale/végétale) → Renfort de portes, Bouclier, Réparation

*Ressources rares* : Valeur de 1 Lys d'Or à 5 Lys d'Or

Les ressources rares sont accessibles de différentes manières sur le continent d'Élude. Généralement, les ressources rares sont exclusives à la provenance et peuvent être obtenues par différentes façons selon la « rareté » du produit. Les personnages Artisans sont les principaux individus étant capables d'obtenir ces ressources, soit via la compétence Commerce et/ou Caravanier. De plus, certaines ressources seront exclusivement accessibles via certaines quêtes géopolitiques. Voici la liste de ressources rares accessibles via commerce :

Les Artisans avec la compétence commerce pourront commander une ressource rare de cette liste par cycle au coût de 10 points de commerce et 3 Lys d'Or.

- Charbon
- Soie
- Diamant
- Rubis
- Saphir
- Émeraude
- Perle
- Or
- Ambre
- Huile

-----

Toutes ses ressources pourront être utilisées pour certaines constructions ou actions sur le terrain ou bien dans la géopolitique. Lorsqu'une ressource sera consommée pour une tâche précise le papier représentant celle-ci devra être déchiré hors-jeu pour représenter son usage. De plus, certaines de ses ressources auront des usages particuliers en lien avec le système de jeu:

- 1 Ration représentera 15 repas récupérateurs qu'un individu pourra offrir ou vendre. (Guérison de 2 PV par repas). Ne peut pas être administré à un agonisant.

- L'Alcool représentera 15 consommations qu'un individu pourra offrir ou vendre (Augmente la guérison naturelle de +1PV/Heure pour les 3 prochaines heures)
- Le Parchemin pourra être utilisé pour utiliser ou créer des *Parchemins de sort* qui pourront ensuite être lu et retranscrit pour l'apprentissage de sort ou pour lancer des sorts sans posséder les compétences mystiques reliés.

*\*Les personnages possédant des compétences de raffinement pourront échanger leurs cartes composantes de base une fois raffinées pour des cartes de ressources raffinées via certains immerseurs attirés à cette tâche sur le terrain lors du jeu (échange ce faisant en hors-jeu).*

### *Ressources et Monnaie de départ*

À leur création, chaque personnage débutera avec des composantes ainsi que de la monnaie de départ selon sa classe initiale. Après cela, il reviendra aux personnages et groupes de trouver des manières de se procurer davantage de ressources et de matériel pour consolider leur position sur Rivesong. De plus, à chaque Cycle subséquent, les personnages recevront 15 Cors d'Étain.

Militaire	Reçoit 3 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain
Brigand	Reçoit 3 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain
Mystique	Reçoit 4 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain
Croyant	Reçoit 4 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain
Artisan	Reçoit 5 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain
Médecin	Reçoit 5 composantes simples au choix et 15 Cors d'Étain

### **Coffre de groupe**

Le *Coffre de Groupe* est l'outil par lequel les groupes de joueur passeront pour faire des actions dans *la Géopolitique* entourant l'ancien Duché de Valterne. C'est dans celui-ci que les avoirs et les richesses du groupe seront entreposés. On y retrouvera également l'équivalent des propriétés et des terres possédées par le groupe dans la région de Valterne (*Possessions Géopolitiques*). Ces dernières octroieront certains avantages et gains en ressources entre chaque cycle.

Afin de posséder un coffre de groupe, les joueurs devront former un groupe officiel via la *Fiche de création de groupe* et remettre celle-ci à l'organisation pour approbation. Tous les personnages, qu'ils soient dans un groupe ou non, recevront une *Carte de Main d'Oeuvre* au début de chaque événement en lien avec leur classe de départ. Ainsi, même

sans pouvoir jouir des avantages des coffres de groupes, les joueurs indépendants pourront offrir leur service auprès des groupes officiels en échange de paiement.

Il sera possible d'interagir avec les coffres de groupe et la géopolitique de Valterne directement sur le terrain via certaines compétences (Messe, pillage, rituel, etc.). Pendant les activités, il sera impossible de déposer quoique ce soit à l'intérieur de coffre de groupe. Cela sera uniquement possible à la fin de chaque cycle. Les ressources entreposées dans le coffre de groupe pourront être préservée en tout temps à l'intérieur du coffre de groupe. Seul le chef de groupe ou l'officier pourront ressortir celle-ci lors des activités. Les coffres de groupe seront entreposés à l'intérieur du bâtiment du groupe à la vue de tous.

### *Carte d'action Géopolitique*

La présence des avoirs et actions géopolitiques sera comptabilisés et représentée par des cartes imprimées. Par exemple, la possession d'une terre, d'une armurie ou la présence de Main d'Oeuvre sur les terres d'un groupe seront tous représentés par des cartes présentes en jeu dans le Coffre de Groupe ou sur des joueurs. Celles-ci seront comptabilisées à la fin de chaque activité lorsque le coffre de groupe sera rapporté à l'organisation.

### *Carte de Main d'œuvre*

Chaque personnage se verra remettre à chacun des évènement terrain de Brumelance 1 *Carte de Main d'Oeuvre* qu'il pourra utilisé pour faire certaines actions à l'intérieur *des Propriétés* d'un groupe, pour alimenter les routes de transport ou pour accomplir différentes quêtes géopolitiques. Pour utiliser les cartes Main d'Oeuvre, celles-ci devront être mises dans le Coffre de Groupe à la fin de chaque activité jumelées avec les cartes Propriété ou Route sur laquelle elles seront utilisées.

### *Carte d'Action*

*(Pillage, Ingénieur, Caravanier, etc.)*

Certaines compétences octroient aux personnages des cartes géopolitique avec lesquels les joueurs peuvent réaliser différentes actions afin de développer davantage leur propriété de Terre, établir des routes et caravanes de transport et même piller d'autres coffres de groupe. Ces cartes seront remises au début de chaque Cycle aux joueurs possédant les compétences associées. L'usage et le fonctionnement de ses cartes dépendra grandement du type de carte en soit et pourra être retrouver dans les sections du *Livre de Règles* des compétences associés.

### *Carte de Produit*

*(Armes, Armures, Bouclier, etc.)*

Les fabrications de l'Artisan seront représentées par des cartes « Produits » spécifiques au type d'équipement produit. Uniquement une seule Carte de type « équipement » ne peut être transporté par un personnage à la fois. Ces cartes sont utilisées pour REMPLACER les différents équipements qu'ils représentent (Ne peut être fait sur les armes et armures magiques). Un individu ne peut remplacer un équipement durant un combat à moins que celui-ci se distancie de 30m de la mêlée et prenne le temps nécessaire pour changer son arme. Dans le cas d'un siège, le personnage devra quitter les lignes de défense et se rendre au lieu du coffre de groupe pour faire le changement (ayant un temps fictif de 5 min.). Les cartes armures ne peuvent être utilisé que pour remplacer 1 seule armure, peu importe sont nombre de PA, pour un maximum de 10 PA physique pour une armure en plaque/cotte de maille et 8PA pour une armure de cuir. **Chaque équipement prend 20 min. par fabrication.**

## *La Terre*

À la création d'un groupe officiel, celui-ci recevra une carte Terre dans son coffre de groupe. De base, le groupe choisira le bâtiment de départ de sa terre en lien avec son secteur d'activité primaire (Voir liste). Pour construire davantage de Propriété, le groupe devra faire appel à un constructeur (Contact). Le groupe pourra étendra sa Terre en attaquant et conquérant des terres possédées par les autres groupes de joueur via les actions géopolitiques ou par le biais de faveurs, etc. Une terre permettra d'acquérir un surplus de ressources et d'argent de jeu entre chaque cycle en plus de

Cet emplacement représentera une zone vituelle entourant le terrain de jeu. À chaque cycle, selon l'ampleur de la Terre (sa quantité d'âcres), celle-ci produira des ressources et de la monnaie. De plus, il sera également possible de construire des Propriétés sur la Terre, selon sont Tiers. Ces Propriétés, une fois construits, permettront la réalisation de différentes actions par Cycle selon le nombre de cartes « Mains d'œuvre » investie dans celle-ci (Voir section plus bas sur les Propriétés).

Afin d'améliorer sa Terre et ainsi sa production de biens, le groupe devra étendre son territoire en augmentant le nombre d'Âcre constituant sa Terre. Plusieurs types d'action lui permettront de réaliser l'expansion de celle-ci entre les Cycles, que ce soit par des actions d'arpentage ou par la conquête de partie de lopin adverse.

Une fois un certain nombre d'Âcres acquis, il sera possible pour le groupe de faire passer sa Terre à un Tiers supérieur, lui octroyant ainsi une capacité de Propriétés plus grande ainsi qu'une plus grande production de bien par cycle. Pour se faire, à chaque passage vers un tiers supérieur, en plus d'obtenir la quantité d'Âcres requis, le groupe devra mener une

attaque réussie sur au moins 3 terres adverses différentes. Un groupe ne pourra jamais attaquer adversaire de nouveau tant qu'il n'aura pas effectué 2 autres attaques sur des regroupements différents.

<b>Tiers 1 : Capacité de 3 propriétés sur la Terre</b>		
Niv.	Production	Prérequis
0	Ne produit rien	0 acre
1	Produit 1 Couronne d'Argent par événement	10 acres
2	Produit 2 Couronne d'Argent par événement	20 acres
3	Produit 3 Couronne d'Argent par événement	30 acres
4	Produit 4 Couronne d'Argent par événement	40 acres
5*	Produit 5 Couronne d'Argent par événement	50 acres

\*La Terre d'un groupe venant d'être créée commencera toujours au niveau 5 avec un bâtiment gratuit au choix du groupe.

<b>Tiers 2 : Maximum 4 propriétés sur la Terre</b>		
Niv.	Production	Prérequis
1	Produit 5 Couronnes d'Argent et 1 composante par cycle	75 acres + 3 attaques réussies sur des terres adverses
2	Produit 5 Couronnes d'Argent et 2 composantes par cycle	100 acres
3	Produit 5 Couronnes d'Argent et 3 composantes par cycle	125 acres
4	Produit 5 Couronnes d'Argent et 4 composantes par cycle	150 acres
5	Produit 5 Couronnes d'Argent et 5 composantes par cycle	175 acres

<b>Tiers 3 : Maximum de 5 propriétés sur la Terre</b>		
Niv.	Production	Pré-requis
1	Produit 1 Lys d'Or et 5 composantes par cycle	250 acres + 6 attaques réussies sur des terres adverses

*Attaquer/Défendre une terre*

Il sera possible pour les groupes d'effectuer des assauts sur *les Terres* des autres résidents de Rivesongé à l'intérieur de la géopolitique. À la fin de chaque Cycle, les groupes auront la possibilité de jumeler leurs cartes Main d'œuvre aux cartes d'action géopolitique *Offensive* et *Défensive* afin d'attaquer/défendre. Chaque carte Main d'œuvre jumelée ainsi aura comme effet de rajouter 1 Point d'Attaque ou 1 Point de Défense respectivement face à une Terre (ou Route) ciblée. De plus, pour chacune des cartes Main d'œuvre mobilisé en attaque ou en défense sur une Terre, il sera possible d'y ajouter une carte « Produit » Arme (+1 Pts d'Attaque) ou Bouclier/Armure (+1 Pts de Défense). Si une action offensive est entreprise contre un groupe ou une route, l'attaquant aura le droit de choisir l'une des actions offensives présentées ci-bas :

- *Prise de territoire* : Permet de prendre un nombre d'Âcres à un groupe adverse. Voir tableau plus bas. Ne peux pas utiliser les déguisements.
- *Saccage* : Permet de détruire 1 niveau de bâtiment aléatoire (+1 niveau par 5 de valeur de combat supplémentaire) (+1 niveau détruit par carte Saccage employée)
- *Pillage* : permet de voler 1 Couronne d'Argent (+0.5 par valeur d'attaque supplémentaire) (+0.5 par carte Pillage employée)
- *Terrorisme* : Détruit 5 acres de terrain par valeur d'attaque supplémentaire à la défense

*\*Un groupe ne pourra subir qu'une seule attaque par cycle. La priorité de l'attaque ira au groupe ayant utilisé le plus de Main d'œuvre pour l'assaut.*

Exemple :

*Le Groupe du Marteau de Guerre possédant une Terre de Tiers 1 a mis 5 Main d'œuvre, donc 5 Pts d'Attaque, en Prise de Territoire vers la Terre du groupe des Miliciens Noirs. Les Miliciens Noirs, en prévision d'un potentiel attaque, on mit 3 Main d'œuvre en Défense sur leur propre Terre (Tiers 2), donc 3 Pts de Défense, sur leur Terre. Malheureusement pour les Miliciens Noirs, possédant moins d'effectifs que leur adversaire, ceux-ci on perdu l'assaut et subiront les effets négatifs associés sur leur terre pour le Cycle. Ainsi suivant cet assaut réussi, selon la charte présentée ci-haut, le Marteau de Guerre remportera 7 acres de terre et le groupe des Miliciens Noirs en perdra 7.*

Acre de conquête lors de la prise de territoire selon le tiers des Terres			
Attaque	vs	Défense	Gains
Tiers 1	vs	Tiers 1	3 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 1	vs	Tiers 2	5 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 1	vs	Tiers 3	7 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense

Tiers 2	vs	Tiers 1	1 acre + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 2	vs	Tiers 2	3 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 2	vs	Tiers 3	5 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 3	vs	Tiers 1	1 acre + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 3	vs	Tiers 2	2 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense
Tiers 3	vs	Tiers 3	3 acres + 1 par Main d'Oeuvre excédant la défense

### ***Actions spéciales – Contacts***

Il sera possible aux groupes possédant une Terre d'effectuer des actions spéciales entre les cycles indépendants de leurs Propriétés. Pour ce faire, ils pourront déboursier un certain nombre de ressource afin « d'embaucher » les services d'un Contact géopolitique qui réalisera l'action durant le cycle. Un groupe pourra effectuer le nombre d'action spéciale qu'il désire tant qu'il aura les ressources pour payer et tout en respectant la limite d'usage par action. Cependant, un groupe ne pourra jamais recevoir plus de 3 effets néfastes d'actions spéciales durant un cycle.

- *Sapeur* (10 Éléments alchimiques) : Permet de détruire 1 niveau de bâtiment spécifique. Si la terre ne possède pas le bâtiment précisé alors l'action est perdue.
- *Cultiste* (10 Éléments sort simple) : Détruit 1 niveau du bâtiment le plus faible d'un groupe.
- *Prêtre* (10 Éléments de foi) : Protège contre 1 effet *d'action spéciale* visant le groupe pour le mois à venir.
- *Arpenteur* (3 Couronnes d'Argent) : Augmente de 1 acre les terres de la cible. (Maximum de 5x par cycle)
- *Diffamateur* (3 Couronnes d'Argent) : Diminue de 1 acre les terres de la cible. (Maximum 5x par cycle)
- *Saboteur* (2 Cuir) : Diminue le maximum de 5PR de toutes les structures (Portes et Trappes) d'un fort. Ces points ne pourront pas être réparés autrement que par l'action du Bâtitteur.
- *Bâtitteur* (2 Matériaux de construction) : Annule les effets de toutes les actions Saboteur visant un groupe.
- *Ménestrel* (10 Alcools ou Rations) : Augmente le maximum de Point de Vie du groupe de 1 pour le prochain cycle. (Maximum 1x par groupe)
- *Érudit* (5 Parchemins) : Permet d'apprendre au choix un sort, rituel, prière ou messe de niveau I



- *Espion* (5 Joyaux) : Permet d'avoir la liste des bâtiments et des actions d'un groupe durant un cycle
- *Forgeron* (10 Acier) : Donne à 1 arme un bonus de 1 au dégât pour 1 Cycle. (Maximum 3x par cycle)

### ***Les Propriétés***

Les propriétés représentent les développements que l'on retrouve sur les terres d'un groupe ou d'une Route de Transport appartenant à une Guilde Commerciale. Selon son tiers, une Terre pourra posséder de 3 à 5 Propriétés. À la création d'un groupe et l'acquisition d'une terre, le groupe pourra choisir une propriété de départ sur sa terre. La construction de propriétés subséquentes pourra être faite via la compétence *Ingénieur*. Avec ces mêmes compétences, il sera également possible d'améliorer des propriétés déjà existantes. Chacune des Propriétés posséderont des effets actifs et passifs. L'amélioration de Propriété augmentera l'efficacité de ses effets passifs.

<b>Propriété</b>	<b>Effet Actif</b>	<b>Effet Passif</b>	<b>Bonus à par niveau d'amélioration (Passif)</b>
Atelier	Créer 1 ressource raffinée par 2 Main d'œuvre. Le type d'atelier (Forge, Distillerie, Joaillerie, etc.) est défini à la construction du bâtiment. Cela limitera la diversité du raffinement à 2 types de ressources.	+ 1 Ressources Raffinées par cycle.	+ 1 Ressources Raffinées par cycle
Avant-poste	En visant une Terre, +1/-1 Acres par 2 Main d'œuvre	+1 Acres sur la Terre par cycle	+1 Acres sur la Terre par cycle
Temple	Créer 1 Élément de Foi par Main d'œuvre	Génère +2 Éléments de Foi par cycle (Passif)	Génère +2 Éléments de Foi par cycle (Passif)
Armurie	Produit 1 Carte Armure, Bouclier OU Arme par 4 Main d'œuvre.	50% de Chance de produire une Carte « Produit » par Cycle	+10% de produire une Carte Produit par Cycle
Baraque	-	+2 Point de Défense sur	+2 Point de Défense sur une Terre par Cycle

		une Terre par Cycle	
Bastion	-	+2 Point d'Attaque sur une Terre par cycle	+2 Point d'Attaque sur une Terre par cycle
Laboratoire	Permet de générer 1 Potion (Niveau I à III) par 5 Main d'œuvre. Le niveau de la potion est au choix du groupe. La potion est aléatoire.	50% de générer 1 Potion (Niveau I à III) aléatoire par Cycle.	+10% de générer 1 Potion (Niveau I à III) aléatoire par Cycle.  Après 2 améliorations, peut générer des niveaux 4
Jardins	Génère 1 Élément d'Alchimie simple par Main d'œuvre.	+2 Élément d'Alchimie par Cycle	+2 Élément d'Alchimie par Cycle
Observatoire	Génère 1 Élément de Sorts simples par Main d'œuvre.	+2 Élément de Sorts simple par Cycle	+2 Élément de Sorts simple par Cycle
Bibliothèque	Permet de créer 1 Parchemin de sort (Niveau I à III) par 5 Main d'œuvre. Permet de créer 1 Parchemin de rituels (Niveau I à III) par 10 Main d'œuvre.	50% de générer 1 Parchemin de Sort (Niveau I à III) aléatoire par Cycle.	+10% de générer 1 Parchemin de Sort (Niveau I à III) aléatoire par Cycle.  Après 2 améliorations, peut générer des niveaux 4. Après 4, peut générer des niveaux 5
Verger	Génère 1 composante végétale par Main d'œuvre	+1 Composantes végétales par Cycle	+1 Composantes végétales par Cycle
Ferme	Génère 1 composante animale par Main d'œuvre	+1 Composantes animales par Cycle	+1 Composantes animales par Cycle
Mine	Génère 1 composante minérale par Main d'œuvre	+1 Composantes minérale par Cycle	+1 Composantes minérale par Cycle

Repaire	Permet de créer des Carte d'Action « Pillage » par 2 Main d'œuvre.  Permet de créer des Carte d'Action « Saccage » par 4 Main d'oeuvre	+1 Carte Pillage par évènement, utilisable seulement par un personnage possédant la compétence.	+1 Carte Pillage par évènement, utilisable seulement par un personnage possédant la compétence.
Fortin (Route de Transport)	-	+2 Main d'œuvre achetable à la caravane	+2 Main d'œuvre achetable à la caravane
Caravansérail (Route de Transport)	-	+3 ressources commercçables par la caravane	+3 ressources commercçables par la caravane

**\*Un groupe ne peut pas mettre plus de 10 cartes Main d'œuvre sur une même Propriété par cycle.**

**\*\*Le Fortin et le Caravansérail sont construit directement sur la route commerciale et non sur les terres de groupes. Ainsi, ils ne rentrent pas dans la limite des bâtiments possédés par un groupe officiel.**

<b>Ingénieur</b>		
<b>Type</b>	<b>Coût de base</b>	<b>Coût d'amélioration (Par tiers d'amélioration)</b>
Atelier	1 Main d'œuvre + 2 Joyaux + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Joyaux + 2 Couronne d'Argent
Armurerie	1 Main d'œuvre + 2 Matériaux de construction + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Matériaux de construction + 2 Couronne d'Argent
Baraque	1 Main d'œuvre + 2 Acier + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Acier + 2 Couronne d'Argent

Bastion	1 Main d'œuvre + 2 Acier + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Acier + 2 Couronne d'Argent
Repaire	1 Main d'œuvre + 2 Vivre+ 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Vivre+ 2 Couronne d'Argent
Avant-Poste	1 Main d'œuvre + 2 Étoffe+ 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Étoffe+ 2 Couronne d'Argent
Temple	1 Main d'œuvre + 2 Joyaux + 1 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Joyaux + 1 Couronne d'Argent
Observatoire	1 Main d'œuvre + 2 Parchemin + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Parchemin + 2 Couronne d'Argent
Jardin	1 Main d'œuvre + 2 Alcool + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Alcool + 2 Couronne d'Argent
Bibliothèque	1 Main d'œuvre + 1 Parchemin + 1 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 1 Parchemin + 1 Couronne d'Argent
Verger	1 Main d'œuvre + 2 Ration+ 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Ration+ 2 Couronne d'Argent
Ferme	1 Main d'œuvre + 2 Ration + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Ration + 2 Couronne d'Argent
Mine	1 Main d'œuvre + 2 Joyau + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Joyau + 2 Couronne d'Argent
Fortin*	1 Main d'œuvre + 2 Matériaux de Construction + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Matériaux de Construction + 2 Couronne d'Argent
Caravansérail*	1 Main d'œuvre + 2 Étoffe + 2 Couronne d'Argent	1 Main d'œuvre + 2 Étoffe + 2 Couronne d'Argent

Le personnage Ingénieur recevra une carte *Action - Ingénieur* par achat de la compétence au début de chaque activité où il pourra indiquer le type d'action qu'il effectue pendant le cycle lorsqu'il la déposera dans un coffre de groupe. Les améliorations des bâtiments leur conféreront des avantages passifs (*Voir document géopolitique*). Chaque bâtiment pourra être amélioré 5 fois (Avec sa construction). Ils débutent tiers 1 et peuvent se rendre jusqu'à tiers 5. À chaque tiers d'amélioration, un coût supplémentaire au coût d'amélioration de base sera ajouté.

Par exemple, l'amélioration d'un Atelier du tiers 1 au tiers 2 coûtera 2 Main d'œuvre, 4 Joyaux et 4 Couronne d'Argent. Pour une amélioration faisant passer le bâtiment de tiers 2 à 3, cela coûtera 3 Main d'œuvre, 6 Joyaux et 6 Couronne d'Argent et ainsi de suite pour le tiers supérieur.

Les Propriétés pourront perdre des niveaux suivant certains types d'attaques sur la Terre du groupe et l'usage d'action spéciale sur les terres d'un groupe.

## ***Les Actions géopolitique***

La majorité des actions géopolitiques se produisent par l'intermédiaire du Coffre de Groupe. Via les Cartes de Main d'œuvre, Cartes Actions et les Propriétés que les joueurs posséderont, ceux-ci pourront réaliser des opérations dans la géopolitique entourant leur terre pendant le mois. Les joueurs ayant réalisés des rituels ou des messes durant l'activité visant une Terre d'un groupe pourront déposer leur carte messe/rituel dans leur propre coffre du groupe en indiquant la terre ou le groupe visé avec un bref descriptif de l'effet. Il sera également possible pour les groupes d'effectuer ***des actions de trame*** ainsi ***qu'une action de recherche*** durant un cycle.

### ***Actions de Trame***

Il s'agit d'une action géopolitique remise par un personnage non-joueur durant le cycle à un personnage ou un groupe. Un groupe de joueurs ou un personnage peut entreprendre plusieurs actions de trame par cycle selon les personnages non-joueurs rencontrés. Afin de réaliser une telle action, les participant se verront remettre une liste d'effectifs et de ressources à fournir par le personnage non-joueur.

### ***Actions de Recherche***

Un groupe de joueur aura toujours la possibilité d'effectuer une action de recherche ou bien d'enquête via la géopolitique entre les cycles. Ainsi, un regroupement pour effectuer une action géopolitique sans nécessairement avoir reçu de balise claire de l'organisation de Brumelance. Par exemple, un groupe pourra effectuer une enquête géopolitique sur un regroupement criminel d'Élode en investissant un certain nombre de carte Main d'œuvre et de ressource. Plus le groupe investira de ressources et d'effectif, plus l'action sera

efficace. Un groupe pourra toujours investir un maximum de 5 Carte Main d'œuvre dans une Action de Recherche. Pour les ressources et composantes, il sera toujours laissé à la discrétion des groupes la quantité d'investissement selon la nature de l'action.

## *Le Commerce*

À l'aide de la compétence *Commerce*, les Artisans pourront se procurer des ressources à un prix avantageux en début de chaque cycle. Ceci sera l'une des seules façons d'introduire des ressources et composantes sur le terrain de jeu. Il sera de l'artisan de vendre ses ressources au prix coutant ou bien d'essayer de les vendre à profit. Voici une description plus détaillée de la compétence :

**Description :** Octroie à l'artisan 5 points de commerce qu'il pourra dépenser au début du Cycle (*lors de l'inscription au stand de commerce*) afin de se procurer diverses ressources selon les prix du marché. L'Artisan devra repayer (ou rembourser) les ressources obtenues à la fin du cycle. Il aura ainsi la durée du Cycle pour commercer ces ressources. (Max. 5 achats). (Voir document géopolitique)

*(1 Point de Commerce)*

Composante de base : 5 Cors d'Étain

Élément de Sort : 5 Cors d'Étain

Élément de Foi : 5 Cors d'Étain

Élément Alchimique (Base) : 5 Cors d'Étain

*(2 Points de Commerce)*

Ressource Raffinée : 1 Couronne d'Argent

Élément Alchimique (Réactif) : 1 Couronne d'Argent

Produits (Arme, Armure) : 2 Couronnes d'Argent

*(10 Points de Commerce)*

Ressources Rare : 3 Lys d'Or

## *Les Caravanes et les Routes de transport*

Les Artisans possédant la compétence *Caravanier* pourront être associés à des guildes commerciales importantes du continent d'Élude selon leur provenance. **Chaque caravanier aura sa propre route commerciale qui sera approvisionné par son instance.** Ces routes de transport représenteront le moyen par lequel les Caravaniers obtiendront des ressources à prix plus compétitif à chaque cycle. Les caravanes ne pourront

pas être attaqué via les actions géopolitiques. Voici une liste des Guildes Commerciales du continent d'Élode avec les ressources rares qu'elles approvisionnent selon le niveau de la caravane :

#### **Hanse d'Ivoire (Varn et Marche Exilée)**

<i>Caravane de tiers 0</i> - Aucune ressource rare
<i>Caravane de tiers I</i> - Ambre (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Charbon (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Fleur de Lupin (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Bois de Vindavell (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Charbon Blanc (5 Lys d'Or) TIII

#### **Caravaniers de l'Estuaire (Vigmark et Varn)**

<i>Caravane de tiers I</i> - Perle (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Huile (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Étoffe sacrée (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Charbon Blanc (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Bois de Vindavell (5 Lys d'Or) TIII

#### **Artisan des Milles-Lieux (Marche Exilée et Langegard)**

<i>Caravane de tiers I</i> - Diamant (2 Lys d'Or)
<i>Caravane de tiers II</i> - Or (2 Lys d'Or)
<i>Caravane de tiers III</i> - Herbe de Camelin (3 Lys d'Or)
<i>Caravane de tiers IV</i> - Cuivre Noir (4 Lys d'Or)

<i>Caravane de tiers V</i> - Fleur d'Azure (5 Lys d'Or)
--

### **Consul des Joailliers (Drasilhelm et Stahl)**

<i>Caravane de tiers I</i> - Émeraude (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Soie (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Obsidienne (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Sel d'Ivern (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Épine de Catharsis (5 Lys d'Or) TIII

### **Coalition des Cygnes (Cyriande et Langedard)**

<i>Caravane de tiers I</i> - Saphir (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Rubis (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Fleur de Lupin (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Cuivre Noir (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Épine de Catharsis (5 Lys d'Or) TIII

### **Guilde des Argentiers (Cyriande et Varn)**

<i>Caravane de tiers I</i> - Émeraude (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Diamant (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Herbe de Camelin (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Cuivre Noir (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Charbon Blanc (5 Lys d'Or) TIII



## Grand Atelier (Stahl et Drasilhelm)

<i>Caravane de tiers I</i> - Charbon (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers II</i> - Or (2 Lys d'Or) TI
<i>Caravane de tiers III</i> - Herbe de Camelin (3 Lys d'Or) TII
<i>Caravane de tiers IV</i> - Sel d'Ivern (4 Lys d'Or) TIII
<i>Caravane de tiers V</i> - Charbon blanc (5 Lys d'Or) TIII

## Caravanier

Permet à l'artisan de s'associer officiellement à l'une des Guildes Commerciales d'Élude (*Voir le document géopolitique*). Selon le tiers de la route commerciale appartenant à la guilde (voir ci-bas), les personnages associés pourront passer des commandes de ressources à rabais à la fin de chacun des cycles qu'ils recevront au début du cycle suivant.

À la création de la caravane, le caravanier peut commander l'équivalent de 10 composantes de bases; une ressource raffinée compte pour 2 composantes, un produit (Arme, armure, etc.) compte pour 3 composantes. Une fois rendu au tiers I et plus haut, celui-ci pourra également commander des ressources rares pour 10 composantes selon la liste de son instance. Chaque tiers d'amélioration permet de débloquer l'achat de nouvelles ressources rares selon l'instance commerciale du personnage. De plus, à l'amélioration au tiers 1, 3 et 5, le caravanier recevra une réduction du coût de base des composantes et ressources de ses commandes;

Coût des ressources selon le tiers de la caravane				
	Composantes de bases	Ressources raffinés	Produits	Ressources rares (Variables)
Tiers 0	5 Cors d'étain	9 Cors d'étain	18 Cors d'étain	-
Tiers 1 et 2	4 Cors d'étain	7 Cors d'étain	14 Cors d'étain	2 Lys d'Or
Tiers 3 et 4	4 Cors d'étain	7 Cors d'étain	13 Cors d'étain	2 à 4 Lys d'Or
Tiers 5	3 Cors d'étain	5 Cors d'étain	11 Cors d'étain	2 à 5 Lys d'Or

### *Les propriétés et améliorations de la caravane :*

Chaque caravanier pourra améliorer sa caravane et ainsi la monter de tiers, octroyant davantage de choix pour l'achat de ressources rares. Pour augmenter de tiers, le caravanier devra améliorer les deux bâtiments associés à la caravane. Chaque amélioration de propriétés donnera un bonus passif à la caravane. Une fois les deux propriétés améliorées au même niveau, la caravane passera

au tiers équivalent. Celle-ci commence toujours au tiers 0 avec aucun bâtiment. Une fois rendu à un tier supérieur, le caravanier aura accès aux commandes de ressources rares établis par son affiliation de guilde.

- Le Caravansérail : Augmente passivement de +3 le nombre de composantes pouvant être commandé de la caravane. Une fois construit, le caravansérail peut être amélioré de nouveau 4 fois (Pour un max de 15 composantes supplémentaires, +3 composantes à la création et +3 composantes par tiers)

- Le Fortin : Octroie au caravanier la possibilité d'acheter des mains d'œuvres de sa caravane à chaque cycle. Chaque niveau du Fortin permet au caravanier de commander 2 Main d'œuvre à un coût de 12 Cors d'Étain par main d'œuvre. Une fois construit, le fortin peut être amélioré 4 fois (Pour un max de 10 main d'œuvre achetable).

\* Le Carrefour des Astres : L'identité de chaque caravanier avec son affiliation commerciale sera révélée au propriétaire du Carrefour des Astres à chaque début de cycle. Celui-ci octroiera une taxe sur toutes les commandes des caravanes à la fin de chacun des cycles allant de 5%, 15% ou 25% du coût de la commande selon ses relations avec les caravaniers.