

Livre de la reconstruction

Entretien et construction

Chaque bâtiment a un niveau allant de 0 (ruines) à 3. Les bâtiments ont un entretien qui doit être payé par les impôts.

Entretien :

niv 0 : rien / niv 1 : 5 pièces / niv 2 : 10 pièces / niv 3 : 20 pièces.

Progression :

- * Niv 1 : 500 pièces (40 communs, 10 rares)
- * Niv 2 : 1000 pièces (50 communs, 15 rares, 1 légendaire)
- * Niv 3 : 2000 pièces (60 communs, 20 rares, 2 légendaires)

Sachant qu'une ressource commune = 5 pièces / une ressource rare = 20 pièces / une ressource légendaire = 100 pièces. Les ressources collectées pour atteindre l'objectif doivent être cohérentes avec le lieu.

Il y aura une fiche de suivi par bâtiment (géré par le bâtisseur) qui doit lui-même gérer la cohérence et la pluralité des ressources pour la construction.

La progression prend effet à la phase suivante.

Liste des bâtiments

Hôpital :

- * Niv 0 : Débloque « **premiers soins** », 8 jetons infection / 10
- * Niv 1 : débloquent « **médecine** », 6 jetons infection / 10
- * Niv 2 : débloquent « **chirurgie** », 4 jetons infection / 10
- * Niv 3 : débloquent « **psychologue** » 2 jetons infection / 10

Alchimie :

- * Niv 0 : Rien.
- * Niv 1 : Débloque les **potions**, 1 pièce par fiole vide rendue.
- * Niv 2 : Débloque craft **elixir de vie, de mana et de courage**, 2 pièces par fiole vide rendue.
- * Niv 3 : débloquent craft **elixir de réanimation et d'invisibilité**, 3 pièces par fiole vide rendue.



Mine :

- * Niv 0 : Collecte possible débloquent compétence “**mineur**”
- * Niv 1 : Collecte +1
- * Niv 2 : Collecte +2, débloquent « **compagnon mineur**”
- * Niv 3 : Collecte +4

Carrière :

- * Niv 0 : Collecte possible débloquent compétence “**tailleur de pierre**”
- * Niv 1 : Collecte +1
- * Niv 2 : Collecte +2, débloquent « **compagnon tailleur de pierre**”
- * Niv 3 : Collecte +4

Pavillon de chasse :

- * Niv 0 : Collecte possible débloquent compétence “**chasseur**”
- * Niv 1 : Collecte +1
- * Niv 2 : Collecte +2, débloquent « **compagnon chasseur**”
- * Niv 3 : Collecte +4

Jardin :

- * Niv 0 : Collecte possible débloquent compétence “**herboriste**”
- * Niv 1 : Collecte +1
- * Niv 2 : Collecte +2, débloquent « **compagnon herboriste**”
- * Niv 3 : Collecte +4

Scierie :

- * Niv 0 : Collecte possible débloquent compétence “**bucheron**”
- * Niv 1 : Collecte +1
- * Niv 2 : Collecte +2, débloquent « **compagnon bucheron**”
- * Niv 3 : Collecte +4

Forge :

- * Niv 0 : Pas de forge possible
- * Niv 1 : Débloquent « **raffinage** »
- * Niv 2 : Débloquent « **maitrise de l'acier noir** »
- * Niv 3 : Débloquent « **maîtrise du mithril** »

Bibliothèque :

- * **Niv 0** : Pas d'érudition possible
- * **Niv 1** : Débloque « **lettré** »
- * **Niv 2** : Débloque “**Bâtisseur**” et “**archéologue**”
- * **Niv 3** : Débloque « **ingénieur** » et « **langue** »

Banque :

- * **Niv 0** : Dépôt 20 %, emprunts 30%
- * **Niv 1** : Dépôt 10 %, emprunts 20%
- * **Niv 2** : Dépôt 5 %, emprunts 15%
- * **Niv 3** : emprunts 10%

Caserne : débloquent compétence de combat et prison

- * **Niv 0** : Débloque “**bagarreur**” et “**robustesse**”
- * **Niv 1** : Permet d'avoir une prison. Débloque “**debout soldat**” et “**galvanisé**”
- * **Niv 2** : Débloque “**bastonneur**”, “**dur à cuir**”.
- * **Niv 3** : Débloque “**coup fatal**”, “**berserker**”

Demeure de faction

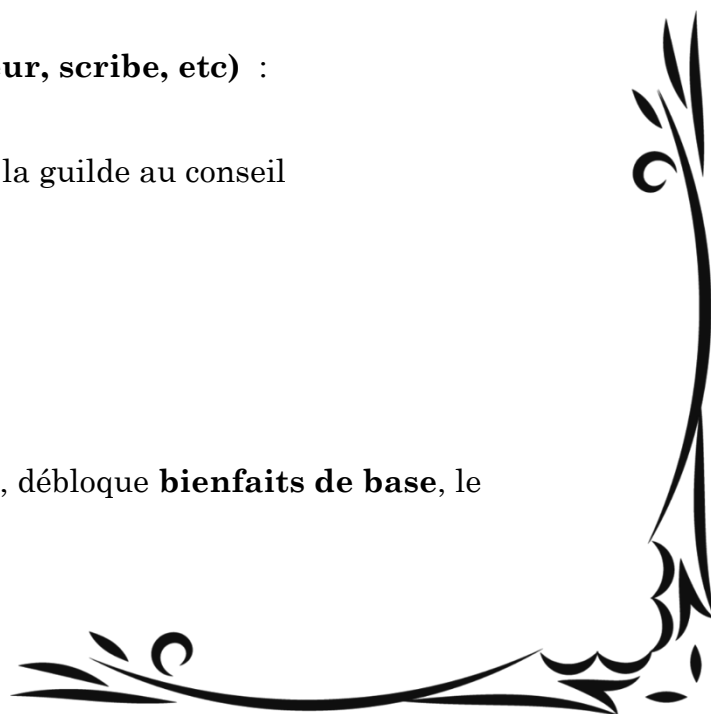
- * **Niv 0** : Le chef de faction est présent au conseil.
- * **Niv 1** : Le chef de faction a 1 voix au conseil.
- * **Niv 2** : Le chef de faction a 2 voix au conseil.
- * **Niv 3** : Le chef de faction a 3 voix au conseil.

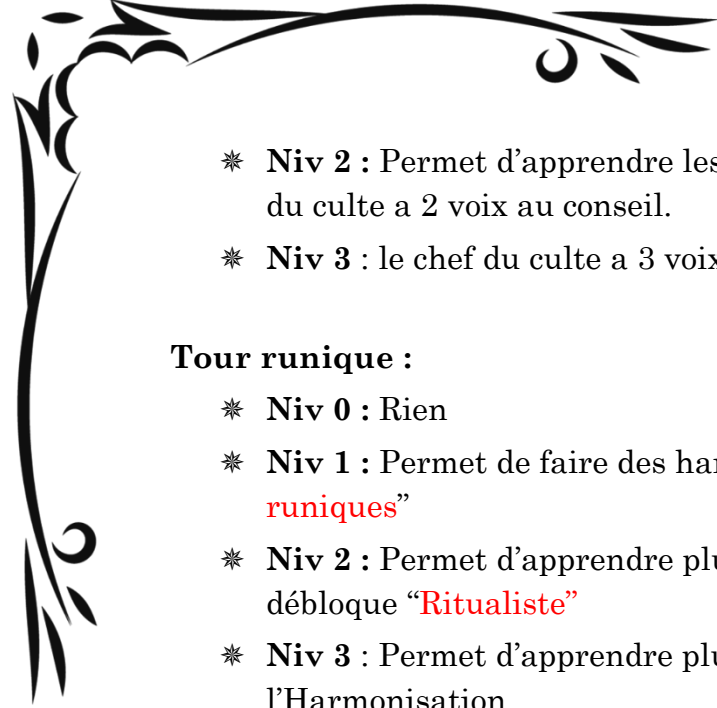
Autel de guilde de « X » (forgeron, mineur, scribe, etc) :

- * **Niv 0** : Rien
- * **Niv 1** : Permet la présence du chef de la guilde au conseil
- * **Niv 2** : Le représentant a 1 voix
- * **Niv 3** : Le représentant a 2 voix

Temple de « X » :

- * **Niv 0** : Rien
- * **Niv 1** : Permet d'ordonner des prêtres, débloquent **bienfaits de base**, le chef du culte a 1 voix au conseil



- 
- * **Niv 2** : Permet d'apprendre les **bienfaits complexes** et "Ritualiste", le chef du culte a 2 voix au conseil.
 - * **Niv 3** : le chef du culte a 3 voix au conseil

Tour runique :

- * **Niv 0** : Rien
- * **Niv 1** : Permet de faire des harmonisations, d'apprendre des "**mots runiques**"
- * **Niv 2** : Permet d'apprendre plus facilement les deux premiers mots, débloque "Ritualiste"
- * **Niv 3** : Permet d'apprendre plus facilement quatre mots, facilite l'Harmonisation

Banque

Dépôt

A la banque vous déposez votre argent sur un compte. Cet argent est INVOLABLE, cependant il y a une taxe à payer pour chaque dépôt.

Emprunt.

Vous pouvez souscrire un emprunt en argent ou en ressources.
A rembourser à la phase suivante.

Impôt

Les impôts sont à payer à la banque, jusqu'à une heure avant chaque conseil, sauf le premier.

Convois et taux de change.

La banque et les marchands vont prévoir des convois au départ du Val-Oublié, ceux-ci pourront être escortés (ou attaqués). Leur réussite aura un impact sur le taux de change des ressources, qui sera visible à la banque.

Conseil de la régence

Sessions du conseil

Vendredi 20h / Samedi 12h / Samedi 20h / Dimanche 12h

Présents

Chefs de factions, membres du conseil, représentant de chaque culte, régent

Vote

- * Les chefs de faction, de culte et de guilde ont un nombre de voix variable.
- * Les membres du conseil ont deux voix
- * Le régent à cinq voix, de plus il tranche en cas d'égalité.

Déroulement de sessions du conseil

1. Présentation des membres et ouverture du conseil

Chaque membre du conseil est annoncé par le secrétaire de séance. Ouverture de la séance par le régent.

2. Rapport des conseillers

Chacun des conseillers fait un bref rapport sur ses activités et la situation en ville.

- * *Protecteur* : responsable du maintien de l'ordre et des armées.
- * *Grand prêtre* : responsable des affaires religieuses
- * *Maitre runiste* : responsable des affaires magiques
- * *Maitre des guildes* : responsable des artisans et de la production
- * *Intendant* : responsable des affaires économiques
- * *Juge* : responsable des affaires judiciaires

3. Election de nouveaux conseillers

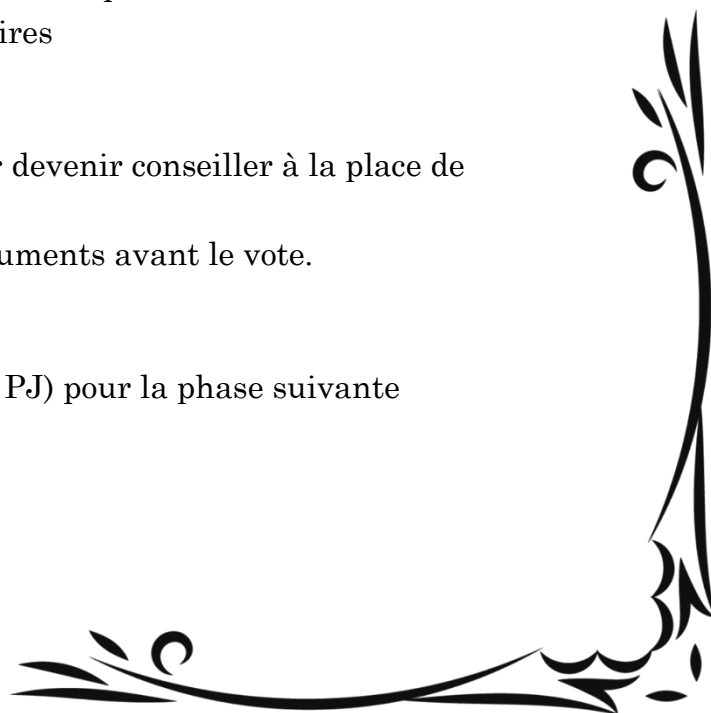
Un membre du conseil peut se proposer pour devenir conseiller à la place de quelqu'un.

Chaque partie à 1mn pour présenter ses arguments avant le vote.

4. Niveau d'impôt et servage

Le conseil doit définir le niveau d'impôt (par PJ) pour la phase suivante

- * Léger : 5 pièces
- * Moyen : 10 pièces
- * Lourd : 15 pièces





5. Servage

Le conseil doit définir où vont travailler les serfs : un bâtiment obtient un bonus dans sa construction (- 25%)

6. Attributions du budget

Après avoir payé la dîme (10%) et le paiement de l'entretien des bâtiments, le reste des impôts est attribué aux différents membres du conseil pour l'exercice de leur fonction.

7. Affaires courantes

Selon le temps restant les membres du conseil peuvent échanger sur des points divers et variés.

8. Fin du conseil

Le régent met fin à la séance du conseil.