

Solunne, l'Île des légendes



SYSTÈME DE GÉOPOLITIQUE

2024

TABLE DES MATIÈRES

Informations générales	3
Commencer sa terre	4
Phase d'autogestion des terres (PAT)	5
Bâtiment	6
Rations.....	7
Pierres de lune	8
Lingots de fer	9
Lingot d'argent	9
Points de main d'œuvre	10
Échange d'MO	10
Ingrédients communs.....	11
Ingrédients non-communs.....	12
Ingrédient rare	12
Entrave aux autres nobles	13
Défense.....	13
Écus.....	14
Cuir	15
Cuir de métamorphe	15
Pierres de feu	16
Pierres de glace	17
Pierres de Zora	18
Pierres de Terra.....	19
Conservation de ressources.....	20
Pierre d'éode (gitan).....	21
Parchemin de magie vierge	22

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Chaque personne qui aura pris l'habileté SEIGNEUR aura accès à la gestion d'un village. Il est possible pour la personne de choisir la province dans laquelle se trouve son village.

1. Le village sera géré en ligne via une google sheet AVANT chaque évènement.
2. À chaque GN où le joueur s'inscrit*, il pourra faire une phase d'autogestion de terre (PAT).

*Si la personne ne vient pas au GN où elle s'est inscrite, les changements seront annulés.

3. La phase d'autogestion des terres (PAT) débutera 2^e semaine avant le GN et terminera une semaine avant le GN.
4. Dans la PAT, le joueur doit utiliser des points de main d'œuvre et des écus pour construire des bâtiments et produire des ressources.
5. Le noble débutera le GN avec les ressources qu'il a produit.
6. Finalement, le noble doit remettre les ressources qu'il veut envoyer vers sa terre lors de sa désinscription du GN. Si le joueur ne désinscrit pas de ressource, il n'en aura pas davantage lors de sa phase de gestion des terres.

Il est important de noter que ce système est un complément au GN. Ce n'est pas l'élément central de l'Île des Légendes.

COMMENCER SA TERRE

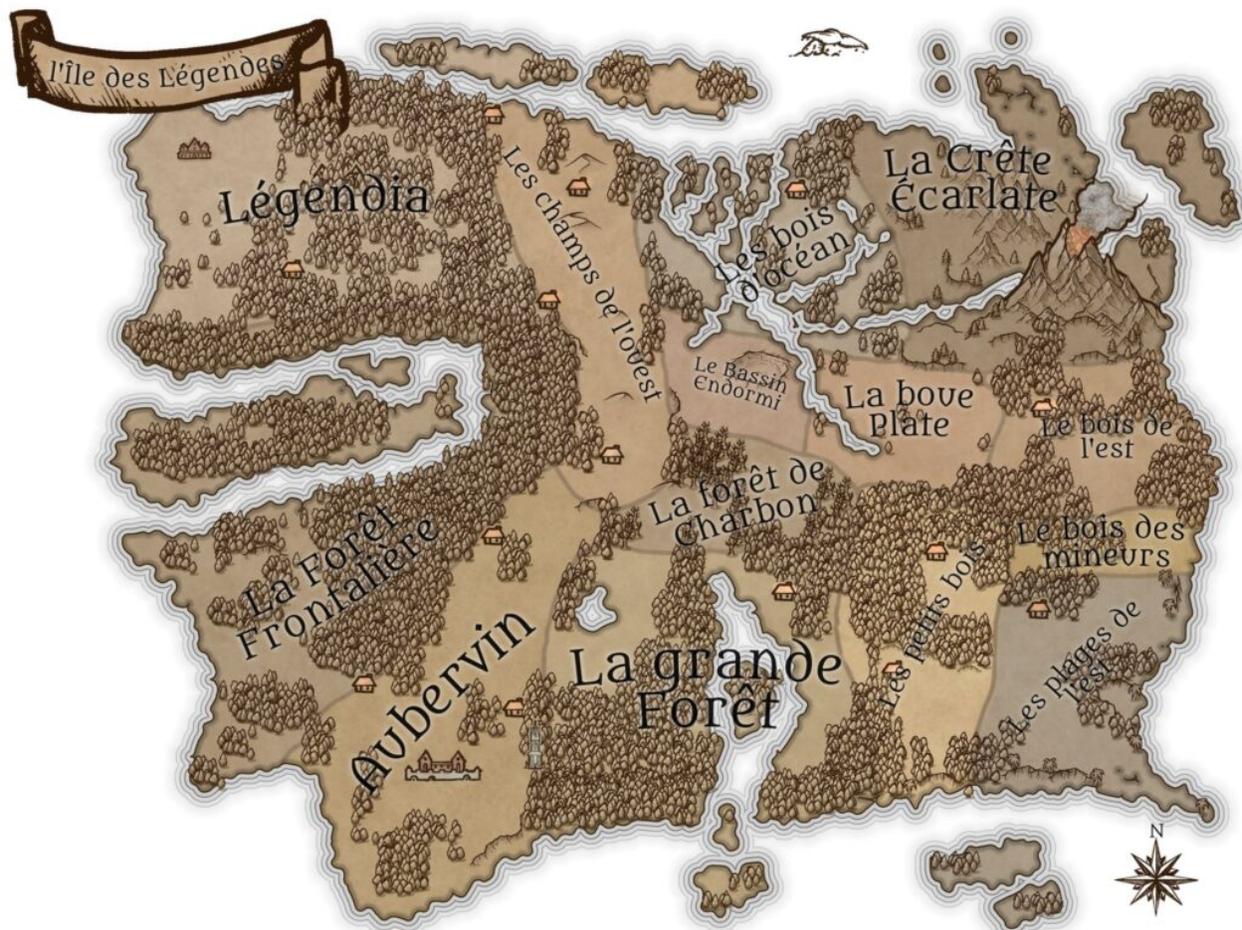
Lorsque le joueur prend l'habileté SEIGNEUR, il doit contacter l'animation pour les prévenir. Le joueur devra communiquer le nom de sa terre ainsi que la province qu'il a choisie. À noter que deux provinces ne peuvent pas être choisies : Légendia et la Forêt de Charbon.

Il sera possible de faire une phase d'autogestion des terres (PAT) dès le premier GN. Chaque joueur débute avec 5 écus qu'il peut dépenser dans sa terre.

Il est possible de contacter l'organisation via facebook : <https://www.facebook.com/lledeslegendes>

Ou via discord :

<https://discord.gg/vfrMEaAHAW>



PHASE D'AUTOGESTION DES TERRES (PAT)

Cette phase débutera 2^e semaine avant le GN et terminera une semaine avant le GN. Après ce délai, il sera impossible pour le joueur de faire la phase de gestion. Il n'est pas possible de faire l'autogestion des terres avant ces délais pour laisser le temps aux joueurs de s'inscrire au GN*.

Pour gérer sa terre, le joueur doit tenir compte de deux ressources :

1. Les points de main d'œuvre (MO) : de base, le noble dispose de 5 de ces actions lors de chaque PAT.
 - a. Ces actions sont utilisées pour construire des bâtiments et pour produire des ressources.
 - b. *Pour chaque joueur qui utilise l'action basique « travailler chez un noble », le total des MO disponible augmente de 1.
2. Les écus : le noble débute avec 5 écus lors de la première PAT, mais il devra ensuite fournir cet argent par lui-même.
 - a. Les écus sont utilisés pour construire des bâtiments.
 - b. Le joueur peut produire des écus avec certains bâtiments, mais ceux-ci lui seront remis au GN suivant (ils ne pourront pas être utilisés dans la même PAT).
 - c. À la fin de chaque GN, lors de la désinscription, le noble doit remettre les écus qu'il souhaite investir dans son village. Ceux-ci seront ajoutés pour la prochaine PAT.

Le noble doit donc décider de la façon dont il compte dépenser ces deux ressources. Une fois qu'il a terminé d'utiliser ces ressources, il doit mettre fin à la phase d'autogestion des terres. Le noble récupéra les ressources produites lors de son inscription au GN le vendredi soir de l'évènement.

Il est possible de construire des bâtiments sur plusieurs PAT. Il n'est donc pas obligatoire de terminer la construction d'un bâtiment en une seule PAT. Les MO et écus investis pour la construction d'un bâtiment sont donc conservés entre plusieurs PAT.

En revanche, les MO qui ne sont pas investis dans la construction de bâtiments ou la production de ressources sont perdus d'une PAT à l'autre. Le noble doit donc idéalement investir tous les MO à sa disposition lors de chaque PAT.

BÂTIMENT

Les bâtiments sont tous présentés selon les ressources qu'ils permettent de produire.

Chaque bâtiment peut être construit une seule fois. La plupart des bâtiments ont cependant des améliorations (présenté sous différents tier).

Les bâtiments sont présentés de cette façon :

- **Effet** : décrit les effets du bâtiment une fois qu'il est construit.
- **Prérequis et remplacement** : indique si un bâtiment est requis pour construire celui-ci. Le bâtiment en prérequis est toujours remplacé par le nouveau bâtiment. Le bâtiment en prérequis ne produit plus de ressources et il ne peut pas être reconstruit.
Par exemple : je remplace ma ferme rudimentaire (qui produit 1 ration) par une ferme (qui produit 2 rations). Je peux donc produire un total de 2 rations.
- **Coût de construction** : indique le nombre d'écus nécessaire pour construire la terre. Ce coût peut être payé au travers de plusieurs PAT.
- **Main d'œuvre de construction** : indique le nombre total d'MO que le noble doit investir pour construire le bâtiment. Ce coût peut être payé au travers de plusieurs PAT.
- **Main d'œuvre de production** : indique le nombre d'MO que le noble doit investir à chaque PAT pour produire les ressources indiquées dans « effet ». Si le noble choisi de ne pas payer le coût en main d'œuvre, le bâtiment ne produit pas.

La liste ci-dessous est légèrement différente sur chaque terre, mais elle donne un bon aperçu.

RATIONS

Ferme tier 1

Effet : produit 1 ration par PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Ferme tier 2

Effet : Produit 2 rations par PAT.

Prérequis et remplacement : Ferme tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Ferme tier 3

Effet : Produit 3 rations par PAT.

Prérequis et remplacement : ferme tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRES DE LUNE

Cercle de magie tier 1

Effet : Produit 1 pierre de lune par PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Cercle de magie tier 2

Effet : Produit 2 pierres de lune par PAT.

Prérequis et remplacement : Cercle de magie tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Cercle de magie tier 3

Effet : Produit 3 pierres de lune par PAT.

Prérequis et remplacement : Cercle de magie tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

LINGOTS DE FER

Mine de fer tier 1

Effet : Produit 1 lingot de fer par PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Mine de fer tier 2

Effet : Produit 2 lingots de fer par PAT.

Prérequis et remplacement : mine de fer tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Mine de fer tier 3

Effet : Produit 3 lingots de fer par PAT.

Prérequis et remplacement : mine de fer tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

LINGOT D'ARGENT

Mine d'argent

Effet : Produit 1 lingot d'argent à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 30 écus

Main d'œuvre de construction : 30 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

POINTS DE MAIN D'ŒUVRE

Atelier d'artisan tier 1

Effet : Augmente de 1 les points d'MO à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : aucun

Atelier tier 2

Effet : Augmente de 3 les points d'MO à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : ateliers d'artisan tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : aucun

Atelier d'artisan tier 3

Effet : Augmente de 5 les points d'MO à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : Atelier d'artisan tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : aucun

ÉCHANGE D'MO.

Caravane de commerce vers (...)

Effet : Établi une caravane marchande entre d'un village vers un autre. Permet au joueur qui construit la caravane de donner des MO à l'autre village. Il est possible de construire des caravanes vers plusieurs villages. Les points d'MO sont transférés pour le prochain évènement (et non la PAT en cours).

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

INGRÉDIENTS COMMUNS

Atelier d'herbaliste tier 1

Effet : Produit 1 ingrédient commun aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Atelier d'herbaliste tier 2

Effet : Produit 2 ingrédients communs aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : atelier d'herbaliste tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Atelier d'herbaliste tier 3

Effet : Produit 3 ingrédients communs aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : atelier d'herbaliste tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

INGRÉDIENTS NON-COMMUNS

Atelier d'alchimie tier 1

Effet : Produit 1 ingrédient non-commun aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Atelier d'alchimie tier 2

Effet : Produit 2 ingrédients non-communs aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : atelier d'alchimiste tier 1

Coût de construction : 25 écus

Main d'œuvre de construction : 25 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Atelier d'alchimie tier 3

Effet : Produit 3 ingrédients non-communs aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : atelier d'alchimiste tier 2

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

INGRÉDIENT RARE

Atelier de maitre herboriste

Effet : Produit 1 ingrédient rare aléatoirement à chaque PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 30 écus

Main d'œuvre de construction : 30 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

ENTRAVE AUX AUTRES NOBLES

Camp de mercenaire tier 1

Effet : Diminue de 2 les points de main d'œuvre (MO) d'un autre noble lors de la prochaine phase d'autogestion des terres (PAT). Le noble attaqué va savoir qui est l'attaquant s'il a une caserne de garde.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Camp de mercenaire tier 2

Effet : Idem au camp de mercenaire tier 1, mais diminue de 4 les points de main d'œuvre (MO) au lieu de 2.

Prérequis et remplacement : camp de mercenaire tier 1

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

DÉFENSE

Caserne de gardes tier 1

Effet : Bloque les attaques contre le village. Annule une diminution de jusqu'à 2 points d'MO.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Caserne de gardes tier 2

Effet : Bloque les attaques contre le village. Annule une diminution de jusqu'à 4 points d'MO.

Prérequis et remplacement : Caserne de gardes tier 1

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

ÉCUS

Marché tier 1

Effet : Produit 3 écus par PAT

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Marché tier 2

Effet : Produit 5 écus par PAT

Prérequis et remplacement : Marché tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Marché tier 3

Effet : Produit 10 écus par PAT

Prérequis et remplacement : Marché tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

Marché tier 4

Effet : Produit 15 écus par PAT

Prérequis et remplacement : Marché tier 3

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

CUIR

Tannerie tier 1

Effet : Produit 1 cuir par PAT

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Tannerie tier 2

Effet : Produit 2 cuirs par PAT

Prérequis et remplacement : Tannerie tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Tannerie tier 3

Effet : Produit 3 cuirs par PAT

Prérequis et remplacement : Tannerie tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

CUIR DE MÉTAMORPHE

Chasseur de métamorphe

Effet : Produit 1 cuir de métamorphe par PAT

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 30 écus

Main d'œuvre de construction : 30 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRES DE FEU

Portail élémentaire de feu tier 1

Effet : Produit 1 pierre de feu par PAT

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Portail élémentaire de feu tier 2

Effet : Produit 2 pierres de feu par PAT

Prérequis et remplacement : Portail élémentaire de feu tier 1

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Portail élémentaire de feu tier 3

Effet : Produit 3 pierres de feu par PAT

Prérequis et remplacement : Portail élémentaire de feu tier 2

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRES DE GLACE

Portail élémentaire de glace tier 1

Effet : Produit 1 pierre de glace par PAT

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Portail élémentaire de glace tier 2

Effet : Produit 2 pierres de glace par PAT

Prérequis et remplacement : Portail élémentaire de glace tier 1

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Portail élémentaire de glace tier 3

Effet : Produit 3 pierres de glace par PAT

Prérequis et remplacement : Portail élémentaire de glace tier 2

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRES DE ZORA

Temple de Zora tier 1

Effet : Produit 1 pierre de Zora par PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Temple de Zora tier 2

Effet : Produit 2 pierres de Zora par PAT.

Prérequis et remplacement : Temple de Zora tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Temple de Zora tier 3

Effet : Produit 3 pierres de Zora par PAT.

Prérequis et remplacement : Temple de Zora tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRES DE TERRA

Temple de Terra tier 1

Effet : Produit 1 pierre de Terra par PAT.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Temple de Terra tier 2

Effet : Produit 2 pierres de Terra par PAT.

Prérequis et remplacement : Temple de Terra tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Temple de Terra tier 3

Effet : Produit 3 pierres de Terra par PAT.

Prérequis et remplacement : Temple de Terra tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

CONSERVATION DE RESSOURCES

Chambre froide tier 1

Effet : Permet au noble de conserver 2 ingrédients additionnels pour le GN à venir.

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Chambre froide tier 2

Effet : Permet au noble de conserver 3 ingrédients additionnels pour le GN à venir.

Prérequis et remplacement : Chambre froide tier 1

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Chambre froide tier 3

Effet : Permet au noble de conserver 4 ingrédients additionnels pour le GN à venir.

Prérequis et remplacement : Chambre froide tier 2

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PIERRE D'ÉODE (GITAN)

Temple d'Éode tier 1

Effet : Produit 1 pierre d'Éode

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Temple d'Éode tier 2

Effet : Produit 2 pierres d'Éode

Prérequis et remplacement : Temple d'Éode tier 1

Coût de construction : 40 écus

Main d'œuvre de construction : 40 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO

PARCHEMIN DE MAGIE VIERGE

Scribe tier 1

Effet : Produit 1 parchemin de magie vierge

Prérequis et remplacement : -

Coût de construction : 5 écus

Main d'œuvre de construction : 5 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Scribe tier 2

Effet : Produit 2 parchemins de magie vierge

Prérequis et remplacement : Scribe tier 1

Coût de construction : 10 écus

Main d'œuvre de construction : 10 MO

Main d'œuvre de production : 1 MO

Scribe tier 3

Effet : Produit 3 parchemins de magie vierge

Prérequis et remplacement : Scribe tier 2

Coût de construction : 20 écus

Main d'œuvre de construction : 20 MO

Main d'œuvre de production : 2 MO