

# Tan'Ar : A New Beginning

## Règles du jeu

<https://app.roll20.net/campaigns/details/9761824/tanar-a-new-beginning>

[Tan'Ar : A New Beginning](#)

[Colonisation](#)

[Combat](#)

[Escarmouche :](#)

[Tir :](#)

[Mêlée:](#)

[Poursuite:](#)

[Les Gagnants et Perdants:](#)

[Croissance de population](#)

[Création de nation](#)

[Création de race](#)

[Création de troupe](#)

[Création de votre nation](#)

[Les dieux](#)

[Rhebris, Dieu Des Ombres :](#)

[Xogbium, Dieu des Combats :](#)

[Meuna, Déesse De La Vie :](#)

[Cuztia, Déesse Du Vent :](#)

[Rudna, Déesse De Commerce :](#)

[Hevnia, Dieu De La Santé :](#)

[Nerus, Dieu De La Finance :](#)

[Cyius, Dieu De Fortune :](#)

[Défense de région](#)

[Déroulement de la partie](#)

[Espion et espionnage](#)

[Evolution du gouvernement](#)

[Maraudeur :](#)

[Faction PNJ](#)

[Tribu :](#)

[Pays :](#)

[Empire :](#)

[Conglomérat :](#)

[Actions des joueurs](#)

[Gouvernement](#)

[Paliers de stabilité](#)

[Races](#)

[Elfes:](#)

[Humains :](#)

[Nains :](#)

[Orques :](#)

[Raid/Guerre & Capture/Ravitaillement](#)

[Ravitailleur:](#)

[Capture:](#)

[Raid & guerre:](#)

[Recherche mineurs](#)

[Recherche et amélioration des unités](#)

[Système commercial](#)

[Système monétaire et de production](#)

[Description d'une région](#)

[Avant le premier tour](#)

[Troupes et Bâtiments](#)

[Bâtiments divins et troupes divines](#)

[Bâtiment unique](#)

[Bâtiment de base](#)

[Troupes raciales](#)

[Type de troupe](#)

[Troupes de base](#)

[Continent du sud-ouest](#)

[Eglain](#)

[Eglyae](#)

[Justar](#)

[Continent de l'est](#)

[Daemy'ar](#)

[Dros'ar](#)

[Lob'ar](#)

[Oglen](#)

[Ospe'ar](#)

[Ospela](#)

[Raspen](#)

[Teldall'ar](#)

[Great valar Imperium \(à finir\)](#)

[Uspai](#)

[Vagny'ar](#)

# Colonisation



Chaque nation souveraine (ou autorisée à coloniser) peut envoyer un colonisateur, accompagné d'au moins 250 populations, afin de coloniser une région adjacente à une région entièrement colonisée.

Une région est d'une taille de 40 km<sup>2</sup> de base (4 cases), 10 km<sup>2</sup> (1 case) au minimum et 40 km<sup>2</sup> (4 cases) au maximum, il faut 250 population pour habiter 10 km<sup>2</sup> (1 case). La production d'une région diminue plus elle est petite (elle ne peut pas contenir tous les habitants nécessaires à l'augmentation de la production), il faudra donc réunir plusieurs régions de petite taille afin d'obtenir une région sans malus de production dû à la taille.

Une région est considérée entièrement colonisée lorsqu'elle atteint 2000 de population et que 4 mois (1 tour) passe après ce cap soit passé, une colonie fondée avec 2000, ou plus, de population n'aura qu'à attendre 8 mois (2 tours) avant d'être considérée comme entièrement colonisée (elle continuera à croître pendant ce temps).

Chaque race possède 1 colonisateur de base.

Chaque colonie coûte 10 or à envoyer puis 5 or par tour à entretenir.

Emplacement de colonisateur et bonus pour :

1. Maraudeur : les Maraudeurs ne peuvent pas coloniser
2. Tribu : +1 colonisateur, après 5 régions chaque région ajoutée donne -20 stabilité
3. Pays : +1 colonisateur, après 8 régions chaque région ajoutée donne -10 stabilité
4. Empire : après 20 régions chaque région ajoutée donne -10 stabilité
5. Conglomérat : après 5 régions chaque région ajoutée donne -20 stabilité

# Combat



A Chaque phase de combat les Unités cibleront en priorité les Types d'unités contre lesquelles elles ont de bonus de dégâts. Si il n'y a pas d'unité contre lesquelles elles ont de bonus de dégât, alors elle cible les unités de mêlée, puis les unités à distance, puis les unités de cavalerie (les unités les plus faible sont ciblé en premier) (il est possible de cibler des unités spécifique si le combat est une embuscade et non un engagement normal).

En cas d'Embuscade, uniquement l'attaquant inflige la phase d'Escarmouche et la phase de Tir est Divisé par 2 pour le défenseur.

Le Joueur effectuant l'Embuscade devra indiquer à l'avance quelles unités il souhaite ciblé. (Une Embuscade ne marche pas forcément, en cas d'échec les deux armées ne se rencontrent pas. Si l'autre Nation/Joueur détecte l'embuscade grâce à ses espions, ou autre, il peut alors décider d'effectuer une attaque surprise sur l'armée Embusquant, les règles d'engagement sont alors les même que lors d'une embuscade classique)

## Escarmouche :

La phase d'Escarmouche représente les premiers combats et les affrontements mineurs qui précèdent la mêlée générale. Durant cette phase les généraux testent leurs adversaires, leurs réactions et leurs défenses. Ils tentent de prendre l'initiative et exploitent les failles et les erreurs de leurs adversaires pour prendre l'avantage.

Le vainqueur de la phase d'Escarmouche inflige 1/20-ème de sa statistique totale d'escarmouche à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât).

## Tir :

La phase de Tir est la phase qui précède la mêlée. Durant la phase de tir les deux camps envoient tout ce qu'ils peuvent sur leurs adversaires pour tenter de le désorganiser et de blesser le plus de soldats, voir de bloquer certaines zones a leurs avantages.

Le vainqueur de la phase de Tir inflige 1/15-ème de sa statistique totale de tir à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât). Le perdant de la phase de Tir inflige 1/20-ème (1/25-ème en cas d'embuscade) de sa statistique totale de mêlée à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât).

## Mêlée:

La phase de Mêlée est l'engagement général, toutes l'armée avance dans un chaos général tentant de repousser l'adversaire et de l'envoyer dans le néant duquel il n'aurait jamais dû sortir.

Le vainqueur de la phase de mêlée inflige 1/15-ème de sa statistique totale de mêlée à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât). Le perdant de la phase de Mêlée inflige 1/20-ème de sa statistique totale de mêlée à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât).

## Poursuite:

La poursuite est la capacité de votre armée à tuer le plus d'ennemie possible lors de sa retraite après la phase de mêlée.

Le vainqueur de la phase de Mêlée inflige 1/20-ème de sa statistique totale de Poursuite à l'armée ennemie (minimum de 1 de dégât).

## Les Gagnants et Perdants:

Les Gagnants et Perdant de chaque phase de combat seront désignés ainsi :

- **Pour la phase Escarmouche** : chaque armée lance 1 d X , ou X est la statistique d'escarmouche total de l'armée. Celui avec le chiffre le plus élevé des deux gagne la phase.
- **Pour la phase de Tir** : chaque armée lance 1 d X , ou X est la statistique de Tir total de l'armée. Celui avec le chiffre le plus élevé des deux gagne la phase. (1 d X/2 pour le défenseur lors d'une embuscade)
- **Pour la phase de Mêlée** : chaque armée lance 1 d X , ou X est la statistique de Mêlée total de l'armée. Celui avec le chiffre le plus élevé des deux gagne la phase.

Dans le cas où plusieurs armées sont présentes sur le champ de bataille, chaque armée devra choisir un camp (i.e. choisir avec qui l'armée est allié et avec qui elle est ennemie).

# Croissance de population



Chaque Région complète (2000 pop) gagne 1000 de population chaque mois (tour)

**Exemple :**

Région avec 2000 habitants, gagne 1000 habitants.

Région avec 1000 habitants, gagne 500 habitants

Région avec - de 1000 habitants, gagne 250 habitants

Une Région a 100% de fertilité et donc 100% de chance de gagner 1000 de population chaque % au dessus de 100 entraîne un nouveau jet de dés pour gagner 1000 de population

**Exemple :**

Région avec 120% de fertilité : 1000 population assuré et 1000 population ont 20% de chance de naître

# Création de nation

## Création de race

4 Points à investir dans les traits et les caractéristiques pour Créez votre Race :

- **Fertile** : chaque point investi donne +10% à la fertilité
- **Soumis** : chaque point investi donne +10% à la taxe
- **Productif** : chaque point investi donne +10% à la production
- **Oligarchique** : chaque point investi donne 25% de chance que les personnages gagnent un trait positif supplémentaire.

**Trait** : Tous les 2 points investit permettent la création d'un trait

**Troupe** : Vous pouvez investir 4 points dans Troupe afin de gagner accès a 2 unités que vous pourrez créer. (Vous pouvez aussi créer une Unité en utilisant une Technologie Médiane)

### Points négatifs :

Il est possible de mettre des points négatifs dans n'importe quelle caractéristique afin d'avoir plus de points à investir.

il n'est pas possible de mettre plus de 2 points négatifs dans chaque caractéristique

### Exemple :

Fertile -1 : -10% à la fertilité. 5 points restant à investir

Fertile -2 : -30% à la fertilité. 6 points restant à investir

## Création de troupe

Une Unité gagne +1 hp pour chaque palier de prix de 5 or

Palier de coût d'or pour gain statistique / or (**Arrondi au plus bas!!!**) :

0-5 or	= 1.2 statistique / or
5-10 or	= 1.1 statistique / or
10-15 or	= 1 statistique / or
15-20 or	= 0.9 statistique / or
20-25 or	= 0.8 statistique / or
25-30 or	= 0.7 statistique / or

Au delà d'un coût de 30 or **l'unité sera considéré comme étant rare**, il ne peut y en avoir que 5 en vie à tout instant et il faut attendre 2 tours après la mort d'une unité avant d'en créer une autre

30-35 or = 0.9 statistique / or

35-40 or = 0.8 statistique / or

Au delà d'un coût de 40 or **l'unité sera considéré comme étant Epic**, il ne peut y en avoir que 3 en vie à tout instant et il faut attendre 3 tour après la mort d'une unité avant d'en créer une autre

40-45 or = 0.9 statistique / or

45-50 or = 0.8 statistique / or

Au delà d'un coût de 50 or **l'unité sera considéré comme étant Unique**, il ne peut y en avoir que 1 en vie à tout instant et il faut attendre 5 tour après sa mort avant d'en créer une autre

50-55 or = 0.9 statistique / or

A partir d'ici chaque palier de 5 or entraîne une baisse de 0.1 statistique / or.

## Création de votre nation

Pour créer votre nation:

- Créez votre Race
- Choix de Technologie : Vous pouvez choisir 2 Technologies Mineur, 1 Technologie Médiane et 1 Technologie Majeur. A faire avec le MJ
- Placez votre Nation sur la carte
- Votre Nation commence avec 2 Région et 75 or à dépenser (Maximum 5 unités acheter).

## Les dieux



Il existe 8 Dieux : Vous ne pouvez dédier votre culte qu'à un seul Dieu, pour changer votre culte vous devez utiliser 2 actions (risque de perte de stabilité suite à cela).

### **Rhebris, Dieu Des Ombres :**

Chance de succès d'espionnage +10%, permet accès au Temple de Rhebris

### **Xogbium, Dieu des Combats :**

Accès à unité unique - Sarpédon, permet accès au Temple de Xogbium

### **Meuna, Déesse De La Vie :**

fertilité +10% (Partout), permet accès au Temple de Meuna

## **Cuztia, Déesse Du Vent :**

Vitesse de déplacement +20% (Partout), permet accès au Temple de Cuztia

## **Rudna, Déesse De Commerce :**

Revenu du commerce +10% , permet accès au Temple de Rudna

## **Hevnia, Dieu De La Santé :**

Réduit les chances de maladie, permet accès au Temple de Hevnia

## **Nerus, Dieu De La Finance :**

Taxe +10% (Partout), permet accès au Temple de Nerus

## **Cyius, Dieu De Fortune :**

production +10% (Partout), permet accès au Temple de Cyius

## **Défense de région**

Lorsqu'une région est attaqué 20% de sa population rejoint les rangs des défenseurs en tant que "Civil"

Les bâtiments donnant un bonus au valeur défensive augmentent la statistique la plus élevée de toutes les unités des défenseurs.

### **Exemple :**

il y a 1 "Civil" chez les défenseurs, de base il a 2 de mêlée. Il y a un bâtiment "Murs" dans la région, ce bâtiment donne +2 de valeur défensive. Le "Civil" a donc 4 de mêlée pour la bataille.

# Déroulement de la partie

La partie se déroule en saison (tour), chaque année est divisée en 4 saisons (et donc 4 tours).

Après la création de toutes les nations, je lancerai la partie avec un événement.

Les joueurs auront ensuite 1 semaine pour décider quelles seront les 3 actions que leur nation effectuera au cours du prochain tour.

Tous les joueurs devront indiquer leurs actions sur le forum sur la table du jeu ou bien sur le discord dans le channel approprié

Merci de m'indiquer vos actions avant Dimanche 17h afin que je puisse publier le nouveau tour à 18h

# Espion et espionnage

En utilisant une action vous pouvez chercher un espion.

Chaque nation a 1 emplacement d'espion de disponible.

L'utilisation de l'espion se fait avec une action cachée. Une action cachée permet d'effectuer une action sans que celle-ci soit dévoilée aux autres joueurs (L'action cachée est réservée pour les espions et les scientifiques, les autres joueurs sauront que vous avez utilisé votre espion mais ne saurons pas pour faire quoi ni où celui-ci se dirige).



## L'espion peut faire différentes actions :

- **Contre-espionnage :**  
Votre espion réduit fortement les chances de réussite des espions d'autre nation au sein de la votre.
- **Infiltration :**  
Votre espion tente de s'infiltrer au sein d'une nation choisie, cela permet de connaître des informations générales sur cette nation telle que : Nombre d'unités, Trésorerie, relation particulière. Ces informations vous sont données dans un rapport (Bonne chance de succès).
- **Espionnage régional :**  
Votre espion se rend dans une région de votre choix et vous donne toute les informations concernant cette Région dans un rapport (Bonne chance de succès).
- **Information technologique :**  
Votre espion peut chercher quelles sont les technologies d'une nation ciblée ainsi que si cette nation est en train de rechercher une technologie et laquelle (Bonne chance de succès).
- **Vol de technologie :**  
Votre espion peut tenter de voler la technologie d'une nation connue (Peu de chance de succès.)
- **Vol de trésorerie :**  
Votre espion peut tenter de voler un peu d'or dans un nation connue (Faible chance de succès).

# Evolution du gouvernement



En utilisant 2 actions un joueur peut décider de changer de gouvernement si il en a les exigences :

Tribu ou Conglomérat -> Pays -> Empire

## **Maraudeur :**

### Faction PNJ

- +100% de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne des Maraudeurs, de +50% a +150%).
- - 1 Marchand de base, - 80% de revenu perçu via le commerce de base (toute nation commerçant avec un maraudeur percevra -80% des revenus potentiel de cet échanges)
- les Maraudeurs ne peuvent pas coloniser, les Maraudeurs n'ont pas de bonus de taxe de base.

## **Tribu :**

Pas d'exigence, ne peut pas se déplacer, accès à différents bonus.

- +50% de revenu de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de la Tribu, de +0% à +75%).
- + 1 Marchand de base, +25% de revenu perçu via le commerce de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de la Tribu, de +0% à +50%)
- +1 colonisateur, après 5 régions chaque région ajoutée donne -20 stabilité,
- +25% de taxe et de production de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne de la Tribu, de -25% à +50%).

## **Pays :**

Au moins 3 Régions, ne peut pas se déplacer, accès à différents bonus.

- +25% de revenu de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Pays, de +0% à +50%).
- + 1 Marchand de base, pas de bonus/malus de revenu perçut via le commerce de base (Bonus et Malus variable selon stabilité moyenne du Pays, de -25% à +25%)
- +1 colonisateur, après 8 régions chaque région ajoutée donne -10 stabilité,
- pas de Bonus/Malus de taxe (Bonus/Malus de taxe variable selon stabilité moyenne du Pays, de -25% à +25%).

## **Empire :**

Au moins 6 régions, ne peut pas se déplacer, accès à différents bonus.

- -25% de revenu de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% à +25%) + 2 Marchand de base
- -25% de revenu perçut via le commerce de base (Bonus et Malus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% à +25%)
- après 20 régions chaque région ajoutée donne -10 stabilité
- -25% de taxe de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% à 0%).

## **Conglomérat :**

Pas d'exigence, ne peut pas se déplacer, accès à différents bonus.

- pas de Bonus/Malus de revenu de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de -25% à +50%)
- + 3 Marchand de base, + 100% de revenu perçu du commerce de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de +25% à +125%)
- après 5 régions chaque région ajoutée donne -20 stabilité,
- -25% de taxe et +25% de production de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de -50% à 0% pour les taxes et de 0% à +50% pour la production).

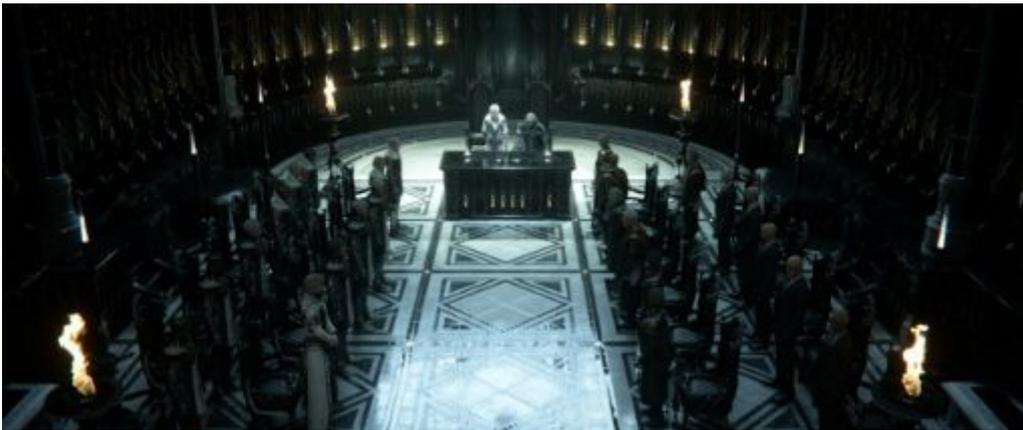
# Actions des joueurs

Tous les joueurs ont accès à 3 actions ou 2 actions et 1 action cachée

L'action cachée est utilisée lorsque vous utilisez votre espion ou lorsque vous utilisez votre scientifique.

Les autres actions vous serviront à déplacer vos armées/flottes, coloniser, commercer, établir des traités avec d'autres nations, chercher un scientifique, envoyer une expédition, etc... (laisser libre cours à votre imagination)

## Gouvernement



Votre Nation est gouverné par 4 Personnes :

- Le Leader : C'est le personnage que vous incarnez et qui est à la tête de la nation. Votre Lore definira ces caractéristiques.
- 3 Ministres : Le Leader devra choisir 3 ministres parmi 10 prétendants, chaque prétendant aura des caractéristiques (tel que +10% de chance de réussite des missions d'espionnage, si le prétendant est un maître espion). Un Lore sera donné à chacun des ministres choisis. Chacune de vos action sera jugée par vos Ministres, ces derniers sont influants et pourraient fomenter des troubles si 2 ans (8 tours) se passe sans actions de votre part dans le domaine de ces ministres (par exemple si vous avez un maitre espion et que vous n'utilisez jamais votre espion, les nations qui voudront vous espionnez auront peut être une chance de succès plus élevé ou peut être que le maître espion décidera de se rebeller et de lever des troupes contre vous). Les Ministres peuvent aussi vous faire des demandes si vous leur accordez trop d'influence. Les ministres ont 3 niveaux de compétences : **Novice, Compétent et Expert.**

**LES MINISTRES PEUVENT ÊTRE VIRÉS, MAIS GARE AU CONSÉQUENCE.**

## Paliers de stabilité



### Il y a 3 paliers de stabilité :

- |          |   |  |
|----------|---|--|
| 00 - 30  | : | stabilité faible, risque d'évènement négatif   |
| 30 - 80  | : | stabilité moyenne, pas d'évènement particulier |
| 80 - 100 | : | stabilité forte, chance d'évènement positif    |

# Races



Il existe 4 Races Principal dans le monde de Tan'Ar :

## **les Elfes, les Humains, les Nains et les Orques**

Tous ont des bonus/malus.

### **Elfes:**

Naissance / 2 (au lieu de 1000 de population, seulement 500 sont ajoutés), accès à des unités elfiques qui ont plus de stat / or, 25% de chance que les personnages gagnent un trait positif supplémentaire..

### **Humains :**

Taxe +10%, Fertilité +10%

### **Nains :**

Naissance / 2 (au lieu de 1000 de population, seulement 500 sont ajoutés), accès à des unités Naines qui ont plus de stat / or, Production +5%.

### **Orques :**

HP +1, +1 mêlée à toutes les unité

# Raid/Guerre & Capture/Ravitaillement

Chaque unité doit être assignée à une armée ou flotte, cette armée pourra **se déplacer**, **protéger** ou **attaquer**.

Il est possible d'avoir un nombre infini d'armée ou de flotte, il faut cependant faire attention à ne pas regrouper un nombre trop important d'unités sans disposer de moyen de ravitaillement suffisant.

## Ravitailleur:

Une unité de **Ravitailleur** peut supporter 3 unités dans une armée disposée à une distance maximum de 50 km<sup>2</sup> (5 cases).

Une unité de Ravitailleur meurt si elle est attaquée (et non capturée) sans être protégée et donne 1 or à l'attaquant (par Ravitailleur).

Une ville compte comme 5 Ravitailleurs mais peut ravitailler un nombre infini d'unités tant qu'il y a assez de Ravitailleurs

Les unités non ravitailler subissent un Malus de -50% au dégâts (arrondie à l'inférieur) car ils ne peuvent pas se sustenter. Une unité est considérée comme non ravitaillée 1 an (tour) après la perte de ravitaillement. Une unité peut vivre 1 an (tour) sans ravitaillement, après cela elle subit 20% d'attrition (20% de HP max) à chaque saison (1 tour).

## Capture:

Les unités pouvant être capturées sont les unités de **ravitaillement**, **de siège**, **d'artillerie et les navires de transport**. Pour être capturées, ces unités doivent être dans l'armée ayant perdu la bataille. Elles peuvent alors capturer pour la moitié de leur coût (arrondie au supérieur!!!), les unités non capturées sont exécutées.

## Raid & guerre:

Il existe une différence entre une armée qui raide et une armée qui fait la guerre. Il n'est pas nécessaire de déclarer la guerre pour faire un raid sur la région d'une nation (mais cela dégradera vos relations et cette nation peut envoyer une armée pour attaquer les raideurs ou afin de conduire un raid sur vos terres). Cependant afin de saisir et prendre contrôle de cette région il est indispensable d'avoir déclaré la guerre (cette guerre doit être déclarée avant d'entrer sur le territoire de la nation ciblé).

Une nation peut vous déclarer la guerre alors que vous lancer un raid sur les terres adverses, il vous faudra alors réagir rapidement afin de prendre le contrôle de la région ,et prendre le risque de se faire ensuite attaquer, ou bien de battre retraite afin de réunir plus de troupes.

Un raid rapporte ( 2 or par niveau de taxe disponible dans la région + 2 or par production)\*(1+Bonus/Malus).

#### **Bonus/Malus de Raid pour :**

1. **Maraudeur** : +100% de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne des Maraudeurs, de +50% a +150%).
2. **Tribu** : +50% de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de la Tribu, de +0% a +75%).
3. **Pays** : +25% de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Pays, de +0% a +50%)
4. **Empire** : -25% de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% a +25%)
5. **Conglomérat** : pas de Bonus/Malus de revenue de raid de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de -25% a +50%)

## Recherche mineurs

Les recherches Mineurs ont 5 rang : I, II, III , IV, V

Toutes les recherches Mineurs commencent au rang I

Il faut relancer la recherche de cette technologie Mineurs pour les améliorer

#### **Les coûts pour faire les recherche de tech Mineurs sont les suivants :**

I : 50 or

II : 25 or

III : 50 or

IV : 75 or

V : 100 or

# Recherche et amélioration des unités



Il existe 4 paliers de technologie : **Mondial, Majeur, Médiane et Mineur.**

Il faut connaître 2 technologies Mineur afin d'en apprendre 1 Médiane, et 2 Médiane afin d'en apprendre 1 Majeur.

**Les technologies Mineur et Médiane** peuvent être volées et apprises par d'autres nations,

**Les technologies Majeurs** sont uniques et ne peuvent pas être volées.

## **Pré-requis**

Il faut disposer d'un laboratoire de recherche et d'un scientifique afin de pouvoir commencer une recherche, ce scientifique n'est disponible qu'en utilisant une action afin de chercher un scientifique, ce scientifique peut être plus ou moins bon (recherche plus ou moins vite, capable ou pas de faire des technologies de niveau supérieur, capable d'améliorer une technologie existante ou bien de faire régresser la recherche)

L'utilisation du scientifique se fait avec une action cachée. Une action cachée permet d'effectuer une action sans que celle-ci soit dévoilée aux autres joueurs (L'action cachée est réservée pour les espions et les scientifiques, les autres joueurs sauront que vous aurez utilisé votre scientifique mais ne saurons pas pour faire quoi).

## **Technologie Mineure**

Il faut disposer de 1 laboratoire et donc de 1 scientifique afin de commencer la recherche d'une technologie Mineure. Il faut également investir au moins 50 or pour la débiter.

## **Technologie Médiane**

Il faut disposer de 1 laboratoire et donc de 1 scientifique (dont 1 qui a un trait lui permettant de rechercher une technologie Médiane) afin de commencer la recherche d'une technologie Médiane. Il faut également 2 technologies Mineur et investir au moins 250 or pour la débiter.

## **Technologie Majeure**

Il faut disposer de 2 laboratoires et donc de 2 scientifiques (dont 1 qui a un trait lui permettant de rechercher une technologie Majeur) afin de commencer la recherche d'une

technologie Majeur. Il faut également 2 technologies Médiane et investir au moins 500 or pour la débiter.

### **Technologie Mondiale**

Il faut disposer de 3 laboratoires et donc de 3 scientifiques (dont 1 qui a un trait lui permettant de rechercher une technologie Mondiale) afin de commencer la recherche d'une technologie Mondiale. Il faut également 2 technologies Majeures et investir au moins 1000 or pour la débiter. Elles ne sont pas affectées par les réductions de coût.

### **Entraînement unité**

En payant 10 or vous pouvez entraîner une unité pendant une saison (1 tour) afin de lui donner +1 dans une caractéristique de votre choix ainsi qu'un nom unique.

Une unité peut être améliorée autant de fois que vous le voulez (mais uniquement de +1 à chaque entraînement) pour un coût de plus en plus élevé

+1 = 10 or

+2 = 15 or

+3 = 20 or

+4 = 25 or

+5 = 30 or

+6 = 40 or

+7 = 45 or

+8 = 50 or

+9 = 60 or

+10 = 70 or

etc ....

# Système commercial



Chaque race à 1 Emplacement de Marchand de base.

Emplacement de Marchand et bonus commerciaux pour :

1. **Maraudeur** : - 1 Marchand de base, - 80% de revenu perçu via le commerce de base (toute nation commerçant avec un maraudeur percevra -80% des revenus potentiel de cet échanges)

2. **Tribu** : + 1 Marchand de base, +25% de revenu perçu via le commerce de base (Bonus variable selon stabilité moyenne de la Tribu, de +0% à +50%)

3. **Pays** : + 1 Marchand de base, pas de bonus/malus de base de revenu perçu via le commerce de base (Bonus et Malus variable selon stabilité moyenne du Pays, de -25% à +25%)

4. **Empire** : + 2 Marchand de base, -25% de revenu perçu via le commerce de base (Bonus et Malus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% à +25%)

5. **Conglomérat** : + 3 Marchand de base, + 100% de revenu perçut de base (Bonus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de +25% à +125%)

Les revenus perçus par le commerce sont définis comme tel :

- $(\text{Production des deux nations} / 2) * (1 + \text{Bonus/Malus})$  pour l'envoyeur du Marchand
- $(\text{Production des deux nations} / 2) * (1 + \text{Bonus/Malus}) / 2$  pour le receveur

Un Marchand se déplace de 80km (8 cases) sur terre et de 100km (10 cases) sur mer à chaque tour, il peut donc mettre plusieurs tours avant de ramener de l'or (les 2 nations faisant partie du traité commercial reçoivent l'or en même temp)

## Système monétaire et de production



La Taxe perçue par chaque région est égale à 1 pour chaque 1000 de population, elle varie constamment selon la population de la région.

### **Il existe 5 niveau de taxe applicable pour chaque région :**

1. Très faible : -50% de taxe perçu, +20 stabilité
2. Faible : -25% de taxe perçu, +10 stabilité
3. Normal : pas de malus ni de bonus
4. Élevé : +25% de taxe perçu, -20 stabilité
5. Très élevé: +50% de taxe perçu, -40 stabilité

### **Bonus de taxe et de production pour:**

1. Maraudeur : les Maraudeurs n'ont pas de bonus de taxe de base
2. Tribu : +25% de taxe et de production de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne du Pays, de -25% à +50%)
3. Pays : pas de Bonus/Malus de base de taxe de base (Bonus/Malus de taxe variable selon stabilité moyenne du Pays, de -25% à +25%)
4. Empire : -25% de taxe de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne de l'Empire, de -50% à 0%)
5. Conglomérat : -25% de taxe et +25% de production de base (Bonus/Malus variable selon stabilité moyenne du Conglomérat, de -50% à 0% pour les taxes et de 0% à +50% pour la production)

## La Production fonctionne par palier :

<ol style="list-style-type: none"><li>1. 0.5 pour 250 de population</li><li>2. 1 pour 500 de population</li><li>3. 1.5 pour 750 de population</li><li>4. 2 pour 1000 de population</li><li>5. 2 pour 2000 de population</li><li>6. 2.5 pour 3000 de population</li><li>7. 2.5 pour 4000 de population</li><li>8. 3 pour 5000 de population</li><li>9. 3.5 pour 6000 de population</li><li>10. 3.5 pour 7000 de population</li><li>11. 3.5 pour 8000 de population</li><li>12. 4 pour 9000 de population</li><li>13. 5 pour 10000 de population</li><li>14. 6 pour 11000 de population</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>15. 7 pour 12000 de population</li><li>16. 8 pour 14000 de population</li><li>17. 9 pour 16000 de population</li><li>18. 10 pour 18000 de population</li><li>19. 11 pour 20000 de population</li><li>20. 12 pour 22000 de population</li><li>21. 13 pour 24000 de population</li><li>22. 14 pour 26000 de population</li><li>23. 15 pour 28000 de population</li><li>24. 16 pour 30000 de population</li></ol>
---	--

## Description d'une région

Chaque Région représente une portion de la carte et de la nations des joueurs et non joueur.

Les territoires sont caractérisés par un certain nombre de traits déterminés lors de la colonisation ou à la création. Ce qui fait que chaque Région est plus ou moins unique. Les traits bénéfiques ou négatifs permettent de spécialiser les territoires ou à l'inverse crée un manque d'intérêt pour ce territoire et incitent le joueur à ne pas le coloniser.

La population représente les habitants de la Région.

**La stabilité** est influencée par tous les autres facteurs et par les événements. Elle indique le contentement de la population ainsi que sa propension à se plonge dans des activités illégales ( du crime à la révolte)

**La Production** représente les ressources naturelles extraites ainsi que les biens produits par l'artisanat. Cette ressource sert pour les échanges commerciaux. Tandis que les impôts et taxes qui sont égales à votre unité de population (chiffre de pop divisée par 1000) représente les taxes et les impôts payés par la population.

**Les constructions** représentent les aménagements de la région. Elles sont organisées et financées par le gouvernement. Elles sont limitées dans leurs nombres par la place de la région généralement 3/4/5. Il faut noter que si la plupart des bâtiments prennent une place,

certains en prennent deux et d'autre aucune, Il est possible de détruire un des bâtiments gratuitement sans retour sur investissement.

## Avant le premier tour

1. Créer sa nation, race, etc...
2. Dépenser ses 75 or (tout ce qui n'est pas dépenser est garder pour la suite)
3. Vous avez ensuite jusqu'à 3 actions à utiliser pour faire ce que vous voulez : envoyer une ambassade dans une nation voisine, demander un accord commercial entre votre nation et une autre, envoyer vos colonisateurs, recruter un espion ou un scientifique etc...

Merci de m'indiquer vos 3 actions

# Troupes et Bâtiments

## Bâtiments divins et troupes divines

Ces troupes et bâtiments ne sont disponibles qu'en vénérant une divinité particulière, vous ne pouvez construire qu'un seul Bâtiment Divin dans votre nation et avoir au maximum 3 Unité Divine.

### Si de même religion :

Si une Nation A capture une Région avec un Temple de nation B, et que Nation A à déjà un Temple alors elle doit immédiatement le détruire et Nation B subit un Malus de stabilité pendant 2 tour (Si Nation A n'a pas de Temple alors elle le garde et Nation B subit un Malus de stabilité pendant 2 tour).

### Si pas de même religion :

Si une Nation A capture une Région avec un Temple de nation B, alors elle doit immédiatement le détruire et Nation B subit un Malus de stabilité pendant 2 tour

Nom	Escarmouche	Tir	Mêlée	Poursuite	Type	Prix	Temps	HP
Sarpédon	0	10	13	0	Epée	25	2	5

Nom	Effet	Place	Prix	Temps
Temple de Rhebris	Chance de succès d'espionnage +20%	2	50	2
Temple de Xogbium	stat grâce à entraînement +1	2	50	2
Temple de Meuna	fertilité +20% (Partout)	2	50	2
Temple de Cuztia	Vitesse de déplacement +40% (Partout)	2	50	2
Temple de Rudna	Revenu du commerce +20%	2	50	2
Temple de Hevnia	Réduit fortement les chances de maladie	2	50	2
Temple de Nerus	Taxe +20% (Partout)	2	50	2
Temple de Cyius	Production +20% (Partout)	2	50	2



## Bâtiment unique

Nom	Effet	Place	Prix	Temps
Routes (Unique)	Permet à vos troupes de se déplacer instantanément partout dans votre territoire puis de faire 20 km (2 case)	2	30 (+10 pour chaque Régions, +10 à chaque nouvelle colonie)	2
Avant poste (Unique)	Permet à toute vos colonies de doubler leur citoyen chaque tour (maximum +500/tour)	2	30 (+10 pour chaque colonies et +10 pour chaque nouvelle colonie)	2
Cercle Béni (Unique)	Permet de Prier dans le cercle pour annuler les effets négatif dans votre nation (+30% de réussite)	2	20 (+10 pour chaque Régions, +10 pour chaque nouvelle Région)	2
Forteresse (Unique)	Valeur Défensive (+8)	3	80	2
Palais de justice (Unique)	Stabilité dans toute la nation +20	3	60	2
Mine à ciel ouvert (Unique)	Production +8	2	60	2
Port Mondial (Unique)	+25% au revenu du commerce	2	100	2

## Bâtiment de base

Nom	Effet	Place	Prix	Temps
Murs	Valeurs défensives (+2)	1	10	2
Terres Agricoles	Bonus de +10% à la fertilité	1	15	1
Exploitations	+2 Production	1	20	1
Mine profonde	+4 Production	1	50	1
Maison du bailli	+2 Impôts	1	20	1
Hôtel Foncier	+4 Impôts	1	50	1
Bordel	+5% fertilité, +1 Impôts	1	25	1
Comptoirs Commerciaux	Bonus de +5% au revenu de commerce	1	25	1
Port de Commerce	Bonus de +10% au revenu de commerce	1	50	2
Alcôve de pirate	+25% de revenu au raid	1	20	1
Temples	Permet de prier (plus de temple donne plus de chance d'avoir un effet)	1	15	1
Laboratoire	Permet de rechercher	1	20	1
Ecole	+10% de chance de trouver un bon scientifique	1	25	1
Puit	+10% de chance de guérir une maladie	1	15	
Nouveau Quartier	+1 place de construction (Uniquement dans Capital)	0	15	1
Hôtel de Loi	+10 stabilité	1	15	1
Hôtel de commerce	+1 Production	1	10	1
Château fort	Valeur Défensive (+4)	2	20	2

## Troupes raciales

Nom	Escarmouche	Tir	Mêlée	Poursuite	Type	Prix	Temps	HP
Longues Barbes (Epée)	0	0	15	0	Epée	15	1	3
Longues Barbes (Hache)	0	0	15	0	Hache	15	1	3
Tal'Rei (Epée)	0	0	15	0	Epée	15	1	3
Tal'Rei (Arc)	0	15	0	0	Arc	15	1	3

## Type de troupe

Presque chaque type d'unité est fort contre un autre type d'unité, cela lui permet d'infliger +20% de dégât contre ce type d'unité.

Type	Fort Contre	Faible contre
Arc	Hache, Paysans	Cavalerie
Arbalète	Hache, Paysans	Cavalerie
Epée	Lance, Paysans	Hache
Hache	Epée, Paysans	Arc, Arbalète
Lance	Cavalerie, Paysans	Epée
Cavalerie	Arc, Arbalète, Paysan	Lance
Siège	Permet le siège et la prise d'une région	---
Artillerie	Epée, Hache, Lance, Paysans	---
Paysans	---	Tout
Navire Lourd	--- / +2 HP	Navire Léger
Navire Léger	Navire Lourd	---

## Troupes de base

Nom	Escarmouche	Tir	Mêlée	Poursuite	Type	Prix	Temps	HP
Civil	0	0	2	0	Paysans	--	1	1
Ravitailleur	0	0	0	0	Ravitaillement	3	1	0 <sup>1</sup> (1)
Catapulte	0	0	0	0	Siège	5	1	0 (1)
Trébuchet	0	0	0	0	Siège	10	1	0 (1)
Onagre	2	10	0	0	Artillerie	15	1	0 (1)
Epéiste	0	0	6	0	Epée	5	1	1
Berserker	0	0	6	0	Hache	5	1	1
Lancier	0	0	6	0	Lance	5	1	1
Archer	2	4	0	0	Arc	5	1	1
Arbalétrier	0	6	0	0	Arbalète	5	1	1
Cavalier	0	0	2	4	Cavalerie	5	1	1
Cavalerie de Choc	0	0	5	1	Cavalerie	5	1	1
Chiens de guerres	4	0	0	2	Cavalerie	5	1	1
Flotte légère	0	1	2	2	Navire léger	5	1	1
Flotte de guerre	0	2	4	0	Navire lourd	5	1	3

---

<sup>1</sup> dernier à être tué/capturé

Navire de transport	0	0	0	0	Navire léger	2	1	0 <sup>2</sup>
---------------------	---	---	---	---	--------------	---	---	----------------

## Continent du sud-ouest

### Eglain

Nation : Eglain	Stabilité Moyenne : 50
Race : Humain	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Marchand (Utilisé) : 0/2
Leader : Leka Yusuf	Espion : 0/1
Religion : Meuna	Scientifique : 0/1
Taille : 1 Région	

### Eglyae

Nation : Eglyae	Stabilité Moyenne : 50
Race : Humain	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Marchand (Utilisé) : 0/2
Leader : Sigurd Yusuf	Espion : 0/1

<sup>2</sup> dernier à être tué/capturé / Un Navire de transport peut transporter 1 Unité

Religion : Meuna	Scientifique : 0/1
Taille : 1 Région	

## Justar

Nation : Justar	Stabilité Moyenne : 50
Race : Humain	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Marchand (Utilisé) : 0/2
Leader : Bias Hlapena	Espion : 0/1
Religion : Hevnia	Scientifique : 0/1
Taille : 1 Région	

## Continent de l'est

### Daemy'ar

Nation : Daemy'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Tribu	Espion : 0/1

Leader : Nieven Eilven	Scientifique : 0/1
Religion : Meuna	Stabilité Moyenne : 50
Taille : ???	

## Dros'ar

Nation : Dros'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Tribu	Espion : 0/1
Leader : Rililar Trisdan	Scientifique : 0/1
Religion : Meuna	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

## Lob'ar

Nation : Lob'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Tribu	Espion : 0/1

Leader : Nieven Eilven	Scientifique : 0/1
Religion : Meuna	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

## Oglen

Nation : Oglen	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Humain	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Espion : 0/1
Leader : Yarlek Yusuf	Scientifique : 0/1
Religion : Meuna	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

## Ospe'ar

Nation : Ospe'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Espion : 0/1

Religion : Rudna	Scientifique : 0/1
Leader : Nieven Eilven	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 2 Région	

## Ospela

Nation : Ospela	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Humain	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Espion : 0/1
Religion : Rudna	Scientifique : 0/1
Leader : Ketill Mubin	Stabilité Moyenne : 40
Taille : 1 Région	

## Raspen

Nation : Raspen	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Humain	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Espion : 0/1

Religion : Hevnia	Scientifique : 0/1
Leader : Nieven Eilven	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

## Teldall'ar

Nation : Teldall'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/3
Gouvernement : Empire	Espion : 0/1
Leader : Rilitar Trisdan	Scientifique : 0/1
Religion : Meuna	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 4 Région	

## Great valar Imperium (à finir)

+ Abrus

---

+ Crostein

---

+ Dogan

---

+ Droania

---

+ Eshar

---

+ Fluobia

---

+ Hoshor

---

+ Hubror

---

+ Kash'har

---

+ Lasnuica

---

+ Rodrye

---

+ Suskye

---

+ Teli

---

+ Tuswary

---

+ Valar

---

## Uspai

Nation : Uspai	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Humain	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Pays	Espion : 0/1
Religion : Meuna	Scientifique : 0/1
Leader : Amalric Beg	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

## Vagny'ar

Nation : Vagny'ar	Colonisateur (Utilisé) : 0/2
Race : Elfe	Marchand (Utilisé) : 0/2
Gouvernement : Tribu	Espion : 0/1
Religion : Hevnia	Scientifique : 0/1
Leader : Aquilan Eildi	Stabilité Moyenne : 50
Taille : 1 Région	

Taille : 1 Région

Stabilité Moyenne : 50

Colonisateur (Utilisé) : 0/2

Marchand (Utilisé) : 0/2

Espion : 0/1

Scientifique : 0/1

