

Les comptoirs de ventes

Au cours de chaque évènement sont mis en jeux auprès de la maison du commerce (ou de la tente de commandement) des licences d'exploitation pour des comptoirs de vente.

- Tout le monde peut participer à la vente aux enchères
- Une liste des différents comptoirs en vente sera communiquée aux différents marchands
- Les comptoirs seront vendus individuellement aux enchères. Ces enchères seront menées par le maître marchand sous la protection de la guilde des armes. Interrompre ou porter préjudice au bon déroulement de la vente aux enchères est passible de réveil.
- A l'achat d'une licence le personnage devient officiellement marchand (membre de la guilde du commerce)
- Le titre d'achat est nominatif. Le document attestant la possession d'un comptoir est un document administratif sans valeur, à la mort du personnage son titre de propriété est donc perdu

Les caractéristiques d'un comptoir

Le nom d'un territoire

Cette caractéristique est définie à la création du comptoir.

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée d'activité

Le comptoir à une durée de vie limitée.

- A la fin de l'évènement mentionné, le comptoir ne sera plus actif et le marchand ne pourra plus prétendre à aucune de ses ressources.
- Il est parfois possible de reconduire la durée d'activité d'un comptoir.
- Si le territoire sur lequel est localisé le comptoir (cfr plus bas) venait à être pillé ou Occupé par une faction, la licence ne sera suspendue qu'avec l'accord du nouveau propriétaire (Rang II) du territoire

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009 c'est-à-dire jusqu'à la fin de l'évènement 2009

Localisation

Une carte est à votre disposition dans la tente de commandement. Chaque territoire à une localisation propre sur cette carte. Il partage donc des frontières (terrestres ou maritimes) avec d'autres territoires. Déterminer la localisation d'un territoire

La position d'un comptoir est définitive (elle ne changera pas d'année en année.)

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme de production

Chaque comptoir produit des ressources un certain nombre de fois sur l'évènement.
Cela dépend du rythme de production.

- Rythme I : Samedi midi
- Rythme II : Samedi midi / dimanche matin
- Rythme III : Vendredi soir / Samedi midi / dimanche matin

Les productions sont disponibles à la tente du maître marchand (ou la tente de commandement)

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme : I (une production unique le samedi midi)

Production

- Ce niveau détermine la production de chaque comptoir
- Un comptoir peut avoir plusieurs productions, à des niveaux différents
- Les niveaux de production sont exprimés en niveaux allant du zéro au III.

Les types de production

Ce choix est fixé pour un comptoir

Il restera ensuite fixé d'année en année. (Impossible de la changer)

Les différents types de production sont :

- Cartes Mana
- Bijoux
- Composants alchimiques végétaux
- Composants alchimiques animaux
- Composants alchimiques minéraux
- Matériaux de construction
- Manufacture de maître : boucliers
- Manufacture de maître : armes
- Manufacture de maître : armures
- Manufacture enchantée : divers
- Manufacture enchantée : boucliers
- Manufacture enchantée : armes
- Manufacture enchantée : armures
- Parchemins

Équivalence de production

Cartes Mana

- Niveau I : 3D6 cartes Mana
- Niveau II : 6D6 cartes Mana
- Niveau III : 9D6 cartes Mana

Composants

- Niveau I : 4D6 composants
- Niveau II : 8D6 composants
- Niveau III : 12D6 composants

Matériaux de construction

- Niveau I : 4D6 matériaux de construction
- Niveau II : 8D6 matériaux de construction
- Niveau III : 12D6 matériaux de construction

Manufacture de maître

- Niveau I : 2D6 années de validité cumulées
- Niveau II : 3D6 années de validité cumulées
- Niveau III : 4D6 années de validité cumulées

Manufacture enchantée

- Niveau I : 1D6 années de validité cumulées
- Niveau II : 2D6 années de validité cumulées
- Niveau III : 3D6 années de validité cumulées

Parchemins

- Niveau I : 2D6 parchemins aléatoires
- Niveau II : 4D6 parchemins aléatoires
- Niveau III : 6D6 parchemins aléatoires

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme : I (une production unique le samedi midi)

Production :

- *Mana I*
- *Manufacture de maître : boucliers II*
- *Mana II*

Par exemple ce comptoir pourrait fournir :

- *6 cartes manas (2-2-2)*
- *25 cartes manas (2-3-6-4-4-6)*
- *des boucliers de maître (2-3-5) soit en 2007 (par ex) deux boucliers valables 2009, deux boucliers 2010*

[Quantité encore à équilibrer]

Niveau de déplacement

Le niveau de déplacement caractérise la capacité de mouvements des caravanes transportant les marchandises du comptoir.

Pour chaque mouvement effectué, une des productions du territoire diminue de 1 rang. La distance est à calculer depuis la capitale de la faction ou un comptoir (voir les améliorations)

Tout déplacement entamé est comptabilisé. On compte bien sur le mouvement le plus court.

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme : I (une production unique le samedi midi)

Déplacement : III

Production :

- *Mana I*
- *Manufacture de maître : boucliers II*
- *Mana II*

Le comptoir est acheté par Gregor marchand de la faction des caniches furieux dont la capitale est située en A46. Lorsque la cargaison arrivera à bon port (cfr plus bas) Il aura perdu deux niveaux de production le joueur choisit de sacrifier sa production de mana il recevra donc

Par exemple ce comptoir pourrait fournir :

- *6 cartes manas (2-2-2)*
- *des boucliers de maître (2-3-5) soit en 2007 (par ex) deux boucliers valables 2009, deux boucliers 2010*

Défense du convoi

Détermine combien de défenseur peut monter sur le champ de bataille en cas d'attaque du convoi

- I : 15 défenseurs
- II : 30 défenseurs
- III : 50 défenseurs

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme : I (une production unique le samedi midi)

Déplacement : III

Production :

- *Mana I*
- *Manufacture de maître : boucliers II*
- *Mana II*

Exemple : Le comptoir de Saint Romuald

Durée : 2009

Localisation : A25

Rythme : I (une production unique le samedi midi)

Déplacement : III

Défense II

Production :

- *Mana I*
- *Manufacture de maître : boucliers II*
- *Mana II*

Si le convoi devait être attaqué 30 défenseurs pourraient tenter de le protéger.

Amélioration

Les améliorations sont des constructions créées à la tente de commandement par les Rang I et positionnée sur un territoire.

Certaines améliorations peuvent influencer sur le système de commerce.

- **Route commerciale**
Le déplacement est gratuit pour les convois sur ce territoire
 - **Caravane I, II, III**
Permet d'augmenter de son niveau le déplacement d'un convoi
 - **Comptoir**
Le territoire qui héberge le comptoir d'un marchand peut être considéré comme la capitale de la faction dans le compte des déplacements des convois
 - **Ouvriers I, II, III**
Permet d'augmenter le niveau de production d'un comptoir de vente pour l'une de ses productions par niveau. Attention l'augmentation ne vaut que pour une production de ce comptoir (en cas de rythme de production supérieur à I)
 - **Protecteurs**
Permet d'augmenter la défense d'un convoi par évènement
 - I : 15 défenseurs
 - II : 30 défenseurs
 - III : 50 défenseurs
 - **Marine marchande I, II, III**
-

Les Aléas du commerces

- Un convoi ne peut emprunter librement que les territoires vides ou ceux appartenant à sa faction.
- Le marchand doit obtenir l'accord du rang II d'un territoire d'une autre faction qu'il souhaite traverser.

Il est possible pour une armée de déclarer un pacte d'agression visant une caravane. Pour cela le pacte doit être déposé à la tente de commandement au nom du comptoir et ce, 2 heures avant son arrivée

- Samedi midi (arrivée à 12h00)
- Dimanche matin (arrivée à 12h00)
- vendredi soir (arrivée à 22h00)

Cela compte comme un déplacement de l'armée. En cas de victoire de l'attaquant, celui-ci reçoit l'entièreté des ressources du convoi,