



REGLES DE GESTION DE DOMAINE





TABLE DES MATIERES.

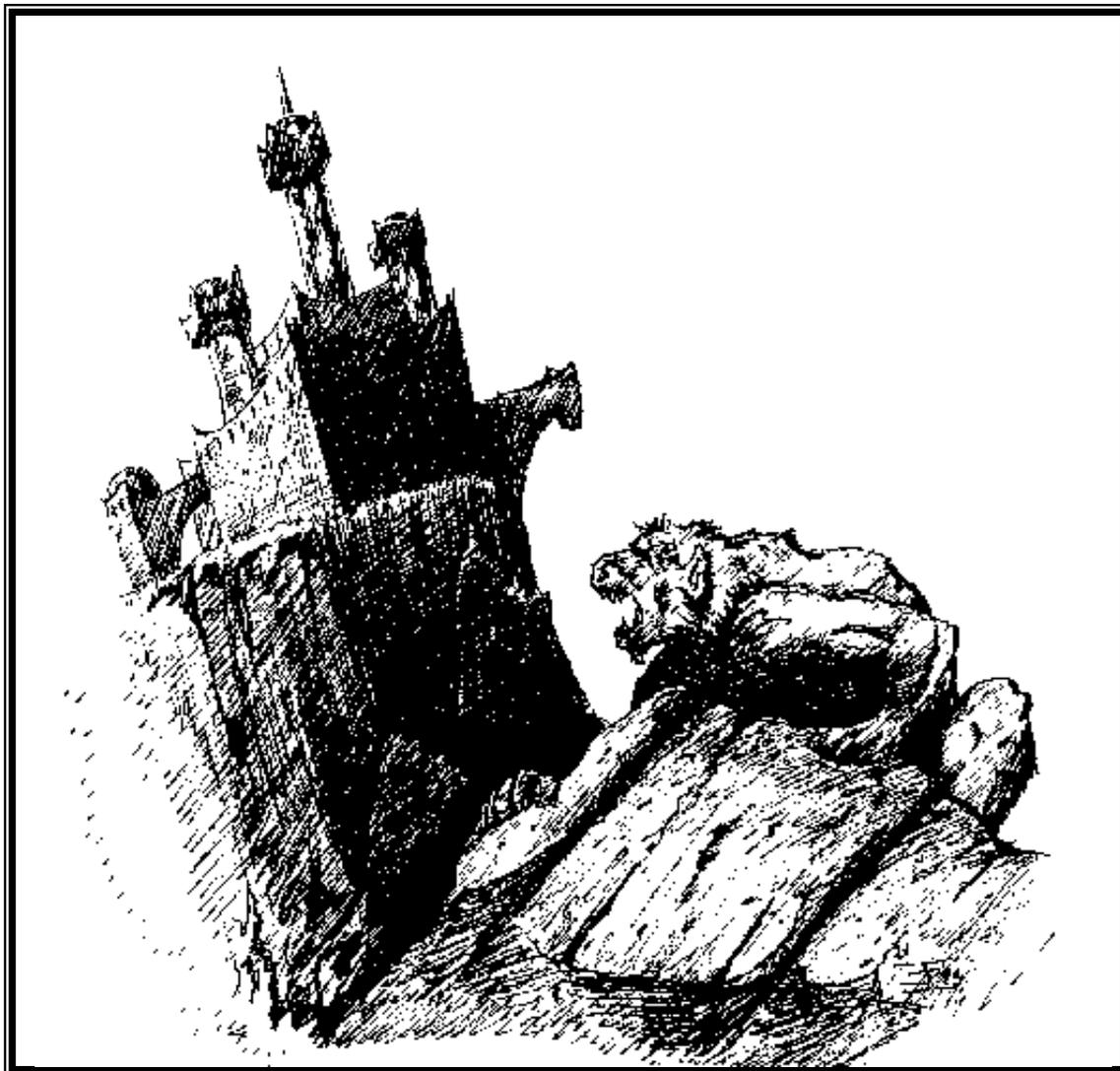
1-Des Généralités.	4
1-1.De la localisation du domaine.	4
1-2.De l'historique et de la description du domaine.	4
1-3.Du baptême du domaine.	4
1-4.Des Ressources.	4
2-De la gestion du domaine.	5
2-1.Du niveau de développement du domaine.	5
2-2.Des attributs du domaine.	5
2-3.De dépenser les ressources	5
2-4.De la résolution des attaques extérieures.	6
2-5.De l'attitude de la population.	7
3-Des règles optionnelles.	7
3-1.De l'espace astral du domaine.	7
3-2.Des points de légende et des actions des PJ à long terme.	7
4-Des derniers conseils.	8
4-1.Des généralités.	8
4-2.De la gestion de domaine et de Prélude à la Guerre.	8
5-Du Récapitulatif.	9





« Ha ! Entrez, je vous en prie ! Nous n'attendions plus que vous. Bien, tout le monde est là ?
Nous allons pouvoir commencer, je serai donc votre professeur durant toute cette semaine.
Prenez vos parchemins et dites-moi : qui a déjà entendu parler de gestion ? »

• Nathor, nain Grand Chancelier du domaine de Clair-Val •



Château de Roc-Val

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de **Black Book Editions**, de **Redbrick Limited** et de **Fasa corporation** comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de **Black Book Editions**. Cette aide de jeu n'est pas publiée par **Black Book Editions** ou **Redbrick Limited** ou **Fasa corporation** et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur **Black Book Editions**, consultez www.black-book-editions.fr.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture: Notaire





1-Des Généralités.

Cette aide de jeu fait suite au scénario « Le Château Oublié » au terme duquel vos joueurs héritent d'un domaine qu'ils vont devoir gérer. Cette aide de jeu a donc pour but de fixer des règles simples mais complètes de gestion de domaine afin que vos joueurs puissent développer un aspect politique, économique et social avec les principales puissances de Barsaive. En impliquant d'avantage vos personnages dans la trame politico-économique de Barsaive vous devriez donner beaucoup plus de profondeur et d'impact à la campagne « Prélude à la Guerre » (voir chapitre : 4-2.*De la gestion du domaine et de Prélude à la Guerre.*).

1-1.De la localisation du domaine.

Avant de créer, à proprement parler, votre domaine, vous allez devoir l'implanter quelque part dans Barsaive et cette étape va être cruciale. Le but de la gestion de domaine étant clairement d'intriquer vos joueurs dans la trame politico-économique de Barsaive. Il est conseillé de :

- ne pas placer votre domaine dans une région trop reculée, ce qui freinerait le développement économique,
- ne pas placer votre domaine dans une région trop proche d'un danger tel que la Forêt Empoisonnée, les Mauvaises Terres, les Marais Brumeux, l'ancre d'un grand dragon, etc...ce qui freinerait le développement social,
- ne pas placer votre domaine dans une région trop proche d'une grande puissance telle que Throal, Iopos, Vivane, le Bois de Sang, etc... ce qui freinerait le développement politique,
- placer votre domaine à proximité d'un grand axe commercial, ce qui facilitera son développement,
- placer votre domaine dans une région moyennement reculée afin de vous laisser les mains libres pour développer les différents aspects souhaités,
- enfin, si vous souhaitez jouer la campagne Prélude à la Guerre, ne placer pas votre domaine trop proche des zones de conflits futurs afin que ce dernier puisse continuer d'exister librement...
Bref, vous l'avez compris cette étape va demander une certaine réflexion.

1-2.De l'historique et de la description du domaine.

La seconde étape consistera à définir et à décrire votre domaine :

- à vous de créer une historique du domaine afin que ce dernier s'intègre au mieux à votre campagne,
- à vous de décrire votre domaine : superficie, type de terrains et de ressources, nombres d'agglomérations, races présentes parmi la population locale, passion tutélaire, fête annuelle, etc... Plus vous décrierez d'éléments et plus votre domaine prendra vie.
- A minima et si vous avez joué le scénario « Le Château Oublié », votre domaine comprendra un château et une agglomération (libre à vous de développer des agglomérations supplémentaires). La date de libération du domaine devrait en être la fête annuelle. Vos PJ devraient y prendre une place d'importance.

1-3.Du baptême du domaine.

La troisième étape consistera à donner un nom au domaine ainsi qu'aux différentes entités le constituant afin de pouvoir lui conférer une architrave de lieu à l'image de ses nouveaux dirigeants. Faites (re)nommer par vos joueurs, le domaine, le château ainsi que l'agglomération. Ces éléments pourront alors devenir des objets de trame du domaine nouvellement éclos, à votre convenance. Il sera désormais possible aux personnages de développer de nouvelles capacités au sein de leur domaine : voir les règles de magie des filaments et lieux nommés.

1-4.Des Ressources.

La quatrième étape consistera à investir pour faire évoluer le domaine. Pour cela, les personnages vont devoir gérer mensuellement des **ressources**. On entend par ressource, une entité regroupant des notions de valeur monétaire, de main d'œuvre et de vivre ; ceci afin de faciliter l'aspect gestion sans rentrer dans une simulation trop complexe. Chaque début de mois les personnages décident des investissements qu'ils vont allouer pour le domaine via les ressources en réserve. Chaque mois, le domaine produit des ressources, grâce à son rendement, aux joueurs à les répartir comme bon leur semblera. Cette étape sera donc abordée en détail dans les chapitres suivants.





2-De la gestion du domaine.

2-1.Du niveau de développement du domaine.

- Un domaine est défini par un stade d'évolution. Ce dernier détermine le niveau de développement (ND) du domaine (village, bourg, ville, etc...). ainsi que sa population maximale. Il faut cumuler 5 rangs d'attributs (tout attribut confondu) pour accéder au stade d'évolution suivant.
- Chaque niveau de développement permet de rénover 10 salles du château. Aux PJ à décrire les fonctions des nouvelles salles ainsi que les PNJ les occupants.
- Le domaine est de niveau zéro au départ.

Tableau du niveau de développement

Rangs cumulés	ND	Niveau de développement	Population du domaine
<5	0	Ruines	1 à 50
5-9	1	Petit Hameau	51 à 100
10-14	2	Hameau	101 à 200
15-19	3	Hameau étendu	201 à 300
20-24	4	Petit Village	301 à 400
25-29	5	Village	401 à 500
30-34	6	Village étendu	501 à 800
35-49	7	Petit bourg	801 à 1000
40-44	8	Bourg	1001 à 1300
45-49	9	Bourg étendu	1301 à 2100
50-54	10	Ville naissante	2101 à 3400
55-59	11	Ville	3401 à 5500
60-64	12	Ville étendue	5501 à 8900
65-69	13	Cité naissante	8901 à 14400
70-74	14	Cité	14401 à 23300
75+	15	Cité étendue	23301 à 37500

2-2.Des attributs du domaine.

- Un domaine est caractérisé par 5 **Attributs** : Education, Technologie, Commerce, Art & Culture, Sécurité.
- Ces attributs sont caractérisés par un **rang** allant de 0 à 15.
- Pour augmenter le rang d'un attribut, il faut dépenser le nombre de ressources égales du rang auquel on veut accéder. Par exemple, passer de rang 7 à rang 8 coûtera 8 ressources.
- On considère que le domaine ne possède aucun rang au départ.
- Développer l'**Education** améliore les chances d'un développement rapide.
- Développer la **Technologie** permet d'accroître le rendement du domaine en ressources produites. Chaque mois, le domaine produit un nombre de ressources égal au rang de la technologie. Le rendement de départ du domaine est de 0 ressource.
- Développer le **Commerce** augmente encore le rendement du domaine d'un nombre de ressource égal à son rang. Par exemple, un domaine avec rang 4 en commerce aura donc 4 ressources supplémentaires par mois. Chaque rang en commerce correspond à la négociation d'un nouveau contrat commercial. Il est recommandé de définir à minima :
 - le type de marchandises source d'un contrat : minerais, pierres naturelles, bois, céréales, plantes, etc...
 - le partenaire commercial, généralement : une ville majeure ou l'une des communautés principales de Barsaive (royaume de Throal, cité-état, aropagoi t'skrang, etc...).
 - De plus, tous les 5 rangs développés en commerce octroient un bonus de +1 rang gratuit en Art & Culture.
- Développer l'**Art & Culture** permettra à votre domaine d'étendre son **Influence** artistique et culturelle. La zone d'influence d'un domaine est égale à son rang en Art & culture en jours de chevauchée à la ronde. Chaque rang en Art permet de développer un style artistique ou une spécialité propre au domaine, aux PJ à décrire ces derniers.
- Développer la **Sécurité** permettra d'éviter que vos villageois ne soient sans défense lors d'attaques de bêtes sauvages ou de brigands. Le niveau de votre garde est égal à son rang. Plus votre garde aura un niveau élevé et plus elle aura le poids du nombre pour protéger les villageois des attaques, réduisant d'autant les risques de dégâts et/ou de pertes.

2-3.De dépenser les ressources

- Chaque mois les PJ proposent une ou plusieurs voies d'amélioration. Suite à discussion un attribut doit obligatoirement être associé à chaque amélioration proposée. En fonction du nombre de ressources dont dispose le domaine et du coût de chaque proposition, le MJ annonce celles qui peuvent aboutir dans le mois et celles qui prendront plus de temps. Puis pour chaque proposition pouvant être réalisée dans le mois les personnages posent la question « est-ce que l'amélioration aboutie ? » et jettent 1D6.





- Des modificateurs s'appliquent suivant :
 +1D6 bonus si l'éducation est supérieure ou égale au rang actuel de l'attribut qui augmente
 +1D6 bonus si les personnages s'investissent dans la réalisation de l'amélioration en question au travers de leurs actions mensuelles,
 +1D6 malus si l'éducation est inférieure au rang actuel de l'attribut qui augmente,
 +1D6 malus si les personnages ne s'investissent pas dans la réalisation de l'amélioration en question au travers de leurs actions mensuelles.
- Les dés de bonus et dés malus s'annulent entre eux. Il est donc impossible d'avoir à la fois des dés de bonus et des dés de malus pour un même jet.
- On ne peut avoir plus de 3 dés pour un même jet.
- Seul le meilleur résultat est pris en compte lorsque l'on a des dés bonus,
- Seul le pire résultat est pris en compte lorsque l'on a des dés malus.

1	2	3	4	5	6
Non et	Non	Non mais	Oui mais	Oui	Oui et

- Les résultats « et » et « mais » sont laissés à l'appréciation du MJ. Le tableau suivant est là pour vous aider :

	1 : Non et	3 : Non mais	4 : Oui mais	6 : Oui et
	Attitude population -1	Attitude population +1	Attitude population -1	Attitude population +1
1	Attaque extérieure : 2D6+ rang sécurité +3	Fête ! +1D6 bonus si vous augmentez Art & Culture le mois prochain	Révolte ! -1D6 pour votre prochaine augmentation	Conditions favorables ! le rendement du domaine est doublé ce mois-ci !
2	Famine ! Le rendement du domaine est divisé par 2 le mois prochain	Entraînement intensif +1D6 bonus en sécurité pour le prochain mois	Attaque extérieure : 1D6+ rang sécurité -2	Protection de la Passion +1D6 bonus à un jet de votre choix le mois prochain
3	Attaque extérieure : 2D6+ rang sécurité +2	Erudition +1D6 bonus si vous augmentez l'éducation le mois prochain	Maladie ! La population de votre domaine connaît une grave épidémie. Pas de gain de ressource ni d'investissement possible le mois prochain	Pierres précieuses ! Vous découvrez un filon et gagnez ND-1 du domaine en ressources !
4	Attaque surprise ! Lourdes pertes pour votre milice : subissez -1 rang en Sécurité	Invention de génie ! +1D6 bonus si vous augmentez la Technologie le mois prochain	Attaque extérieure : 1D6+ rang sécurité -1	Armures rutilantes Vous ne subirez aucune attaque le mois prochain !
5	Attaque extérieure : 2D6+ rang sécurité +1	Diplomate +1D6 bonus si vous augmentez le Commerce le mois prochain	Visite officielle Une réception est organisée : payez ND-1 du domaine en ressources.	Renommée ! Un grand troubadour est arrivé au domaine. Gagnez +1 rang en Art & Culture
6	Glissements de terrain ! Les ateliers sont endommagés, subissez -1 rang en Technologie	Visions ! Relancez le dé et lisez dans la colonne « 6 : Oui et »	Incendie ! Le coût des rénovations s'élève à ND du domaine en ressources.	Mercenaires Des soldats rejoignent votre domaine. Gagnez +1 rang en Sécurité

2-4. De la résolution des attaques extérieures.

- Votre domaine peut subir des attaques ponctuelles venant de brigands ou de créatures errantes.
- La résolution d'un affrontement entre attaquants et défenseurs est simple : chacune des factions jette un ou plusieurs D6 et ne garde que le meilleur résultat puis on ajoute ou soustrait les bonus ou malus.
- Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte la confrontation.
- Lors d'une victoire, aucune perte n'est à déclarer. Le domaine et les villageois sont sains et saufs.
- Lors d'une défaite les pertes subies sont définies dans le tableau ci-dessous. On tient compte de l'écart de score entre le perdant et le gagnant, suivant :





Ecart ≤ 2	2 < Ecart < 5	5 ≤ Ecart
Les greniers à grains ont été pillés : perdez ND- 2 du domaine en ressources	Lourdes pertes pour la garde : subissez -1 en sécurité	Les greniers à grains ont été pillés : perdez ND- 2 du domaine en ressources. Lourdes pertes pour la garde : subissez -1 en sécurité

2-5. De l'attitude de la population

- La création et la gestion d'un domaine a pour but d'amener du jeu et un nouveau point de vue pour les joueurs, cela pourra même déboucher sur des scénarii se déroulant dans votre domaine ! Pour se faire, attribuez pour chaque agglomération créée, un chef ou une famille dirigeante. Ces derniers seront sujets à une interprétation de la part du MJ.
- L'ensemble de la population du domaine se verra attribuer une attitude, celle-ci simulera l'état d'esprit général.
- En fonction des différents évènements qui surviendront tout au long de la gestion de votre domaine, l'attitude de la population variera. Toutes les fins de mois, tenez à jour ce facteur. Ce dernier pourra être source de scénarii. A la création du domaine, c'est au MJ à fixer l'attitude de départ de la population vis-à-vis es PJ. Si vous avez joué le scénario « Le Château Oublié » ce dernier devrait être plutôt élevé.

Tableau de l'attitude de la population

Attitude de la population
Antagoniste
Hostile
Inamicale
Neutre
Amicale
Loyale
Emerveillé

Vous en savez désormais assez pour vous lancer dans la gestion de votre propre domaine. Une fois que vous et vos joueurs serez familiarisés avec ces quelques règles de base, vous pourrez intégrer d'avantage de règles en fonction de vos envies : voir chapitres suivants...

3-Des règles optionnelles

3-1. De l'espace astral du domaine.

- Si vous avez joué le scénario « Le Château Oublié », vous pouvez vouloir tenir compte de l'état de l'espace astral. Ce dernier est initialement considéré comme étant corrompu. Il perdra un degré de corruption tous les six mois. Ce délai peut être revu en fonction de vos besoins.

3-2. Des points de légende et des actions des PJ à long terme.

- Ce point de règle est surtout utile pour des groupes de joueurs n'ayant pas une grosse cadence de jeu. Lorsque vos PJ passeront de longues semaines voire de longs mois dans leur domaine ils auront le choix entre :
 - -passer du temps pour eux (progression de cercle, quête personnelle, etc...)
 - -Passer du temps à s'investir pour le domaine (participer aux différents investissements, etc...)
- Lorsque les PJ passeront du temps à s'occuper de leur domaine, ils gagneront des points de légende. Ainsi, si certains PJ passent par de longues périodes sans croiser le chemin de l'aventure, le fait d'avoir des responsabilités, de s'occuper d'une tâche précise, de s'entraîner quotidiennement fera qu'ils pourront tout de même apprendre et progresser... Ils pourront alors en fonction de leurs occupations soit :
 - développer de nouvelles capacités,
 - améliorer celles qu'ils possèdent déjà,
 - interagir avec le domaine.
- Les règles générales suivantes s'appliquent :
 - par simplification, on considère qu'un mois est découpé en 4 semaines,
 - on considère qu'un PJ gagne 5 x cercle actuel points de légende par semaine,
 - en fonction de ses actions, un PJ pourra dépenser ses points de légende soit :
 - pour acquérir de nouvelles **compétences** (générales, connaissances, artistiques, talents pouvant s'apprendre en tant que compétence),
 - pour améliorer des **compétences** déjà acquises,
 - pour améliorer des **talents** déjà acquis.
- On constate qu'il n'est pas possible de développer de nouveaux talents tant que le PJ n'est pas repartie à l'aventure.
- En fonction de ses actions et/ou de ses recherches, un PJ pourra obtenir une aide de jeu.
- Dans des cas particuliers d'autres aptitudes pourront être développées par le PJ (à la discrétion du MJ).





4-Des derniers conseils...

4-1.Des généralités.

- Si vous ne souhaitez pas jouer le scénario « Le château Oublié », n'oubliez pas de fixer soit des ressources de départ soit un rendement de départ, afin que les PJ puissent amorcer le système de gestion. Définissez tous les rangs de départ de tous les autres attributs.

4-2.De la gestion de domaine et de Prélude à la Guerre.

- Comme annoncé en introduction, cette aide de jeu se veut surtout efficace pour impliquer d'avantage les personnages dans le conflit présenté dans la campagne *Prélude à la Guerre*. Dans ce but, vous devrez principalement mettre l'accent sur l'aspect commercial et les signatures de contrats commerciaux avec les principales puissances de Barsaive. Au fur et à mesure des événements, la situation géopolitique de Barsaive va être progressivement chamboulée.
- Les leviers prévus pour gérer cet aspect et générer un effet d'oppression et d'implication progressive seront :
 - l'augmentation des degrés de dangers des routes commerciales,
 - les prises de partie des partenaires protégeant les convois,
 - les trahisons des différentes puissances avec lesquelles les personnages auront tissés des liens commerciaux.
- Bref tout ceci devrait freiner le commerce et donc l'avancement du domaine ce qui devrait donner matière à réfléchir et dilemme à gérer à vos joueurs ainsi que motivation pour tenter d'améliorer les choses...





5-Du Récapitulatif.

1-Ressources mensuelles du domaine :

-Détermination du nombre de ressources disponibles suivant :
(Ressources restantes du mois passé) + Ressources issues de la Technologie + Ressources issues du Commerce =
Ressources totales

2-Investissements mensuels du domaine :

-Détermination des pistes d'investissements et association d'un attribut à chacune d'entre elles (discussion PJ's)

3-Actions des PJ :

-Définir les actions mensuelles pour chaque PJ

3-Résolution

-Traiter les actions pour chaque PJ

-Choix des Investissements :

- Faire un jet de dé(s) / investissement sélectionné
- Traiter le/les résultat(s)

-Faire le(s) jet(s) de dé(s) associés aux attaques extérieures

-Mettre à jour, le(s) rang(s)du/des attribut(s) augmenté(s)

-Allouer les points de Légende pour chaque PJ

-A l'issu du mois en cour, mettre à jour les ressources restantes du domaine et les reporter pour le mois suivant.

- Afin de vous aider dans la tenue de tous ces facteurs, coefficients et autres éléments chiffrés, vous trouverez une aide de jeu sous forme d'un tableau excel automatisant et facilitant au maximum la tenue à jour de votre domaine, voir aide de jeu : « **ED_BACV Du Tableau de bord du domaine (Light)** ».

Il vous suffit de compléter les cases du tableau qui ont une police de texte en rouge et tout le reste se modifie automatiquement. La partie supérieure est réservée au MJ et met automatiquement à jour la partie basse qui elle peut être diffusée aux joueurs. Vous pouvez ainsi créer un onglet pour chaque mois et tenir à jour votre domaine sur plusieurs années !

Il est à noter que ce tableau est paramétré pour gérer des attributs allant jusqu'au rang 8 uniquement. Si votre domaine évolue au-delà, il faudra alors reprendre les formules de calcul mais ces dernières sont très simples.

- Enfin, une dernière aide de jeu est mise à votre disposition. Il s'agit d'une simple matrice de calcul excel, voir aide de jeu : « **ED_BACV De la matrice de domaine (Light)** ». Cette dernière vous permet de paramétrer différemment le cout des attributs afin que vous puissiez adapter la vitesse d'évolution de votre domaine à votre gout.

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bonne gestion à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

