



REGLES DE GESTION DE DOMAINE





TABLE DES MATIERES.

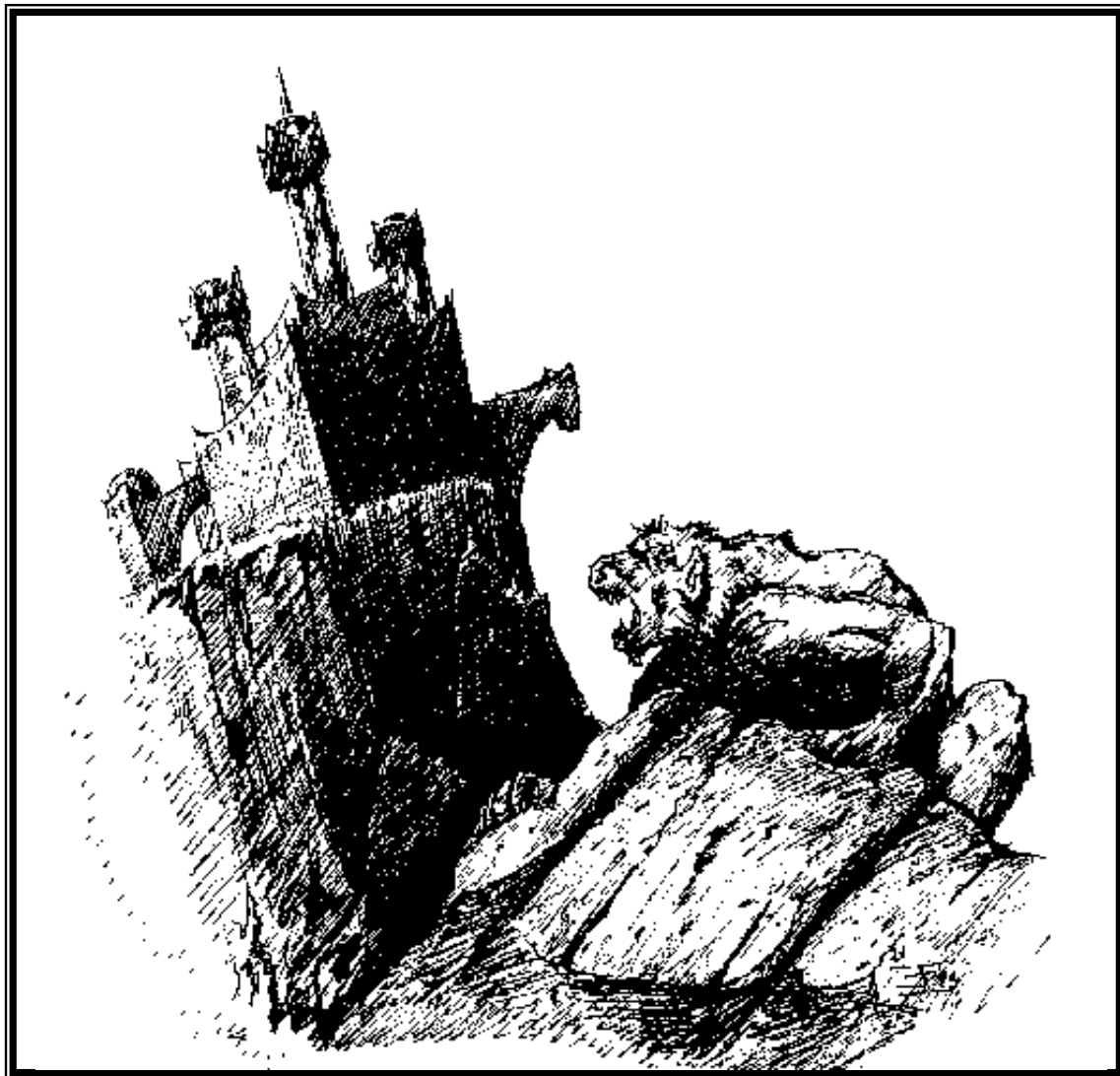
1-Des Généralités.	4
1-1.De la localisation du domaine.	4
1-2.De l'historique et de la description du domaine.....	4
1-3.Du baptême du domaine.....	4
1-4.Des Ressources.	4
2-De la gestion du domaine.....	5
2-1.Des attributs du domaine.	5
2-1-1.De la résolution des attaques extérieures.....	6
2-1-2.De la Protection du Château.	7
3-Des Evènements Aléatoires Mensuels (EAM).	8
4-Des règles optionnelles.....	9
4-1.De l'espace astral du domaine.	9
4-2.De l'Entretien du Château et du personnel	9
4-3.Du recrutement des PNJ majeurs.	10
4-4.Du commerce extérieur.	11
4-5.De la politique Intérieure.	11
4-6.Des points de légende et des actions des PJ à long terme.	12
4-7.Du développement ultime du domaine.....	12
5-Des derniers conseils.....	13
5-1.Des généralités.	13
5-2.De la personnalisation et des initiatives des joueurs.....	13
5-3.De l'enrôlement et de l'interprétation des joueurs.	13
5-4.De la gestion de domaine et de Prélude à la Guerre.	13
6-Du Récapitulatif.	14





« 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

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...





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 : 5-4.*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'histoire et de la description du domaine.

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

- à vous de créer une histoire 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.Des attributs du domaine.

Le domaine est caractérisé par 7 **Attributs** :

- Infrastructure,
- Education,
- Technologie,
- Commerce,
- Art,
- Milice,
- Rénovation.

Ces attributs sont caractérisés par un **rang**. On considère que le domaine ne possède aucun rang au départ. Pour augmenter le rang d'un attribut, il faut dépenser le nombre de ressources demandées du rang auquel on veut accéder. Par Exemple, passer de rang 7 à rang 8 en art coûtera : 14400 ressources (voir tableau ci-contre). C'est le même principe que pour l'augmentation des rangs d'un talent pour un adepte.

Tableau du cout des attributs du domaine.

Rang des attributs	Cout des attributs
0	-
1	500
2	800
3	1300
4	2100
5	3400
6	5500
7	8900
8	14400
9	23300
10	37700
11	61000
12	98700
13	159700
14	258400
15	418100

- Développer l'**Infrastructure** permet d'accroître la population maximale du domaine ainsi que son niveau de développement (ND) définissant son stade d'évolution (village, bourg, ville, etc...). Le domaine est de niveau zéro au départ. L'Infrastructures étant la base de tout, un rang en Technologie, Education, Milice et Commerce ne pourra jamais dépasser celui de l'Infrastructure, seulement l'égaliser. Les Attributs d'Art et de Rénovation ne suivent pas cette règle. Il faut atteindre le rang minimum souhaité en **Infrastructure** uniquement, afin d'accéder au niveau supérieur de développement (ND). Par exemple, un domaine au stade de « Village étendu » (ND égal à 6) devra atteindre au minimum, le rang 7 en **Infrastructure** seulement pour passer au niveau suivant, c'est à dire le niveau 7 correspondant au stade de développement d'un « Petit bourg ».

Tableau de l'Infrastructure

ND	Niveau de développement	Population du domaine
0	Ruines	1 à 50
1	Petit Hameau	51 à 100
2	Hameau	101 à 200
3	Hameau étendu	201 à 300
4	Petit Village	301 à 400
5	Village	401 à 500
6	Village étendu	501 à 800
7	Petit bourg	801 à 1000
8	Bourg	1001 à 1300
9	Bourg étendu	1301 à 2100
10	Ville naissante	2101 à 3400
11	Ville	3401 à 5500
12	Ville étendue	5501 à 8900
13	Cité naissante	8901 à 14400
14	Cité	14401 à 23300
15	Cité étendue	23301 à 37500

- Développer la **Technologie** permet d'accroître le rendement du domaine en ressources produites (voir tableau ci-contre). Chaque mois, le domaine produira donc à minima le nombre de ressources indiquées dans la colonne « rendement ».
- Le rendement de départ du domaine est de 0 ressource.

Tableau de la Technologie

Rang en Technologie	Rendement	Rang en Technologie	Rendement
1	500	8	14400
2	800	9	23300
3	1300	10	37700
4	2100	11	61000
5	3400	12	98700
6	5500	13	159700
7	8900	14	258400
-	-	15	418100





Tableau de l'Education

- Développer l'**Education** fait diminuer le coût des investissements de tous les autres attributs, y compris la technologie (voir tableau ci-contre). Par exemple passer l'infrastructure de rang 1 à 2 en ayant une éducation au rang 1 coûtera 700 (800-100) ressources.

Rang en Education	Diminution du Coût des autres attributs	Rang en Education	Diminution du Coût des autres attributs
1	100	8	3400
2	200	9	5500
3	300	10	8900
4	500	11	14400
5	800	12	23300
6	1300	13	37700
7	2100	14	61000
-	-	15	98700

Tableau du Commerce

- Développer le **Commerce** est très important car cela fait augmenter considérablement le rendement du domaine (voir tableau ci-contre). Chaque rang en commerce correspond à la négociation d'un nouveau contrat commercial. Par exemple, un domaine avec rang 4 en commerce a donc négocié 4 contrats distincts avec des puissances extérieures. Il bénéficie donc de $4 \times 500 = 2000$ ressources supplémentaires pour le mois ! (voir aussi dans les règles optionnelles, le chapitre 4-4. Du commerce extérieur.).

Rang en Commerce	Bonus au rendement du domaine	Rang en Commerce	Bonus au rendement du domaine
1	100	8	27200
2	400	9	49500
3	900	10	89000
4	2000	11	158400
5	4000	12	279600
6	7800	13	490100
7	14700	14	854000
-	-	15	1480500

Vous vous rendrez compte que le commerce est une source de ressources supplémentaires très importante et cela est volontaire. Plus le domaine augmentera son rang de commerce et plus il sera dépendant de ce dernier pour son avenir (voir chapitre : 5-4. De la gestion de domaine et de Prélude à la Guerre.).

- Développer l'**Art** permettra à votre domaine d'étendre son **Influence** artistique et culturelle à travers tout Barsaive. Plus le niveau d'Art sera élevé et plus l'influence du domaine se répandra. La zone d'influence d'un domaine, est égale à son rang en Art en jours de chevauchée à la ronde. Par exemple, un domaine avec un rang 6 en Art, aura un rayon d'influence de 6 jours de chevauchée à la ronde. Il n'y a pas de limite à l'influence d'un domaine. Chaque rang acquis en Art devrait permettre de développer un style artistique ou une spécialité propre au domaine. L'interprétation de cet aspect est laissée à la discrétion du MJ et si vous appliquez les règles optionnelles, il permettra d'attirer des adeptes (voir chapitre : 4-3. Du recrutement des PNJ majeurs.).
- Développer la **Milice** permettra d'éviter que vos villageois ne soient sans défense lors d'attaques de bêtes sauvages ou de brigands. Le niveau de votre milice est égal à son rang. Si vous avez besoin de chiffres, vous pouvez considérer que la milice correspond à un nombre de gardes égal à environ 5% du total de votre population... On ne tient pas compte des différents profils entre gardes, sergents, capitaines, etc... ceci étant laissé à l'appréciation du MJ. Plus votre niveau de milice sera élevé et plus votre garde aura le poids du nombre pour protéger les villageois des attaques, réduisant d'autant les pertes subies.

2-1-1. De la résolution des attaques extérieures.

Comme décrit au chapitre 3-Des Evénements Aléatoires Mensuels (EAM), il arrivera parfois que votre domaine soit attaqué par des bandes de pillleurs ou autres créatures sauvages. Les terres isolées de Barsaive ne sont pas des plus sûres ! Il faudra donc une milice nombreuse et bien entraînée pour défendre les habitants, les bâtiments ainsi que les ressources.

La résolution d'un affrontement entre attaquants et défenseurs est une simple opposition entre le niveau des uns et celui des autres. A niveau égal : 50% de chance de repousser l'attaque. On jette 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal à 10 alors c'est une victoire. Pour chaque niveau d'écart, on ajoute ou soustraie 1 selon l'avantage ou le désavantage.





- Exemple 1 : une milice de niveau 2 engagée contre une bande de créatures mineures de niveau 2 aura 1 à 10 chances de remporter le combat.
- Exemple 2 : une milice de niveau 2 engagée contre une créature majeure de niveau 4. aura 1 à 8 chances de remporter le combat.
- Exemple 3 : une milice de niveau 4 engagée contre une bande de créatures mineures de niveau 2 aura 1 à 12 chances de remporter le combat.
- Lors d'une victoire, aucune perte n'est à déclarer. L'agglomération et les villageois sont sains et saufs.
- Lors d'une défaite, un jet est à réaliser suivant le tableau ci-dessous afin de définir les pertes subies... Dans le cas où le château serait la cible d'une attaque, **n'oubliez pas d'ajouter son niveau de rénovation au niveau de milice afin d'obtenir son niveau de défense total**. Ceci reflète la difficulté à attaquer un château fort en comparaison de villages plus faiblement défendus...

Tableau de Résolution des Attaques Extérieures.

Résultat du D20	Conséquences
16-20	Les greniers à grains seulement ont été pillés : •perdez un nombre de ressources égal au coût du rang actuel – 1 de l' Infrastructure .
12-15	Lourdes pertes pour la milice : •subissez -1 au rang de Milice
9-11	De gros dommages ont été causés et la population passée au fil de l'épée : •subissez -1 au rang de votre Infrastructure ou Rénovation selon la cible de l'attaque.
6-8	Les greniers à grains ont été pillés et la milice a subi de lourdes pertes: •perdez un nombre de ressources égal au coût du rang actuel – 1 de l' Infrastructure •subissez -1 au rang de Milice
3-5	De gros dommages ont été causés et la milice a subi de lourdes pertes : •subissez -1 au rang de Milice , •subissez -1 au rang de votre Infrastructure ou Rénovation selon la cible de l'attaque
1-2	Vous venez de subir une cruelle défaite : •perdez un nombre de ressources égal au coût du rang actuel – 1 de l' Infrastructure , •subissez -1 au rang de Milice , •subissez -1 au rang de l' Infrastructure ou Rénovation selon la cible de l'attaque.

- Si votre domaine comprend plusieurs agglomérations, alors déterminez aléatoirement celle qui se fait attaquer.
- Développer la **Rénovation** permet de redonner ses lettres de noblesse à votre château. Plus votre château sera rénové et plus il pourra accueillir de nouveaux PNJ et plus il sera apte à résister à des attaques extérieures. Si vous avez joué le scénario « Le Château Oublié », chaque rang de rénovation permettra de rénover 10 pièces au choix.

2-1-2. De la Protection du Château.

Alors que les villageois ne peuvent compter que sur la milice pour se défendre en cas d'attaque, le château lui dispose de murs en pierres épais. Le niveau de protection du château sera égal à la somme des rangs de **Rénovation** et de **Milice** de votre domaine.





3-Des Evènements Aléatoires Mensuels (EAM).

En plus de l'aspect gestion, vos PJ auront à réagir et à prendre des décisions en fonction d'évènements extérieurs. Ces derniers viendront rajouter du piment à la vie de tous les jours et briser l'aspect monotone que pourrait avoir le seul aspect de gestion. Ces évènements sont là pour créer et amener du jeu. Faites-vous plaisir et créez vos propres évènements ! A chaque mois, un jet est à effectuer, suivant tableau ci-dessous. Celui-ci sert simplement à simuler les aléas de la vie... Il est conseillé au MJ de ne pas révéler le résultat à ses joueurs mais plutôt de l'appliquer en toute discrétion ou comme un élément descriptif/narratif.

Tableau des EAM.

D20	Catégorie	Effets
1	Attaque extérieure	Faites un jet sur le tableau des attaques extérieures
2	Catastrophe naturelle	Famine ! Le rendement du domaine est divisé par 2 pendant 1D4 mois...
3	Bonus divers	La milice a été bien entraînée. Bonus de +1D6 au niveau de protection lors de la prochaine attaque extérieure.
4	Signe du destin	Les Passions se jouent de vous : refaite deux jets sur le tableau et appliquez les deux résultats !
5	Bonus divers	Les conditions ont été particulièrement favorables, le rendement du domaine a doublé ce mois-ci !
6	Catastrophe naturelle	Glissements de terrain et éboulements endommagent des ateliers: subissez -1 rang en Technologie.
7	Attaque extérieure	Faites un jet sur le tableau des attaques extérieures
8	Signe du destin	Des visions vous sont apparues : relancez le dé et ajoutez ou soustrayez 1 afin de sélectionner l'évènement le plus bénéfique.
9	Evénement social	Une révolte populaire aboutie à un investissement supplémentaire exceptionnel égal à rang-1 de la technologie actuelle du domaine en ressources !
10	Catastrophe naturelle	Maladie ! La population de votre domaine connaît une grave épidémie. Pas d'investissement possible en Infrastructure pendant 1D4 mois.
11	Signe du destin	La passion tutélaire de votre domaine est avec vous ce mois-ci. Refaite un jet qui ne pourra aboutir qu'à un évènement positif...
12	Evénement social	Vous parlez avec sincérité de votre domaine. Vous avez automatiquement un bonus de +1 au prochain jet de recrutement.
13	Bonus divers	Découverte d'un filon de pierres précieuses. Gagnez rang-1 de la technologie actuelle du domaine en ressources !
14	Signe du destin	Un mois paisible dans un domaine paisible : rien ne se passe...
15	Attaque extérieure	Faites un jet sur le tableau des attaques extérieures
16	Evénement social	Visite officielle au château de la part d'alliés commerciaux (à définir) Une réception est organisée : payer rang-2 de la technologie actuelle du domaine en ressources.
17	Attaque extérieure	Faites un jet sur le tableau des attaques extérieures
18	Catastrophe naturelle	Incendie ! Le coût des rénovations s'élève à 50% du rendement actuel du domaine en ressources.
19	Bonus divers	Un grand troubadour est arrivé au domaine pour un moment. La prochaine augmentation en Art sera égale en ressources à la valeur du rang actuel !
20	Evénement social	C'est la fête d'une agglomération (à définir). Cela vous coutera rang-2 de la technologie actuelle du domaine en ressources.

- Dans le cas où votre domaine comprendrait plusieurs agglomérations, définissez l'agglomération source d'un évènement afin de pouvoir impacter correctement les CD (voir chapitre : 4-5. *De la politique Intérieure.*).





Tableau des Attaques Extérieures.

D20	Cible	Effets	Niveaux Attaque*
20	Aucune	A la vue de la milice, les attaquants prennent la fuite !	-
18-19	Agglomération	Attaque de quelques créatures mineures	1D4
16-1	Agglomération	Attaque d'un groupe de créatures mineures	1D4+2
14-15	Château	Attaque d'un troupeau de créatures mineures	1D4+4
12-13	Agglomération	Attaque de quelques brigands	2D4
10-11	Agglomération	Attaque d'une bande de brigands	2D4+2
8-9	Château	Attaque d'une troupe de brigands	2D4+4
6-7	Agglomération	Attaque d'un groupe d'écorcheurs orks	3D4
4-5	Agglomération	Attaque d'une horde d'écorcheurs orks	3D4+2
3	Château	Attaque d'une tribu d'écorcheurs orks	3D4+4
2	Agglomération	Attaque d'une créature majeure	4D4+2
1	Château	Attaque de créatures majeures	4D4+6

*Jet de dés « ouvert ».

Rappel : en fonction de la cible, le niveau de défense varie :

-Niveau de défense du domaine = rang en **Milice**

-Niveau de défense du château = rang en **Milice** + rang en **Rénovation**

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...

4-Des règles optionnelles

4-1.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.

4-2.De l'Entretien du Château et du personnel

- Plus la rénovation de votre château avancera et plus ce dernier nécessitera un entretien. L'entretien du château correspond à un coût mensuel obligatoire à payer, en nombre de ressources (voir tableau ci-contre).
- L'engagement de personnel est automatique et dépend uniquement des besoins des PJ. Il ne nécessite aucune dépense supplémentaire en ressource. L'engagement de personnel est compris dans la dépense des ressources dû à l'entretien du château. C'est au MJ que revient la décision et l'arbitrage des besoins, toutefois vous trouverez ci-dessous quelques conseils pour un bon entretien du château, on estime qu'il faut :
 - un serviteur par niveau de rénovation,
 - un cuisinier tous les 5 niveaux de rénovation,
 - un commis tous les 2 niveaux de rénovation,
 - un palefrenier est obligatoire pour l'entretien des montures,
 - un écuyer est obligatoire tous les 4 niveaux de rénovation.
- D'autres PNJ mineurs automatiques pourront être annoncés à la discrétion du MJ en fonction des éléments du moment... Il pourra arriver que certains PJ émettent à un moment ou à un autre, certains souhaits ou certains besoins. Ils pourront alors engager du personnel un peu plus particulier. Quelques exemples sont présentés dans le tableau page suivante.

Tableau d'entretien du Château

Niveau Rénovation	Coût Entretien mensuel
1	120
2	240
3	440
4	820
5	1480
6	2660
7	4720
8	8320
9	14560
10	25340
11	43880
12	75660
13	129960
14	222480
15	379720





Tableau du Personnel

Type de Personnel	Catégorie
Les serviteurs : bonnes, femmes de chambre, valets, majordomes, ...	Standard
Les aides : écuyer, commis, gardes, geôliers ...	Standard
Les majeurs : palefrenier, cuisinier, sergent, capitaine, ...	Standard
Les spécialistes : scribes (4 langues max), sages (4 domaines de connaissances max), messagers, voyantes, ambassadeurs ...	Spécifique

- Il n'est question ici que de PNJ mineurs donc non adepte. Pour avoir des occupants plus influents (adeptes) cela dépendra de l'**Influence** du Domaine : voir la règle optionnelle ci-dessous.

4-3. Du recrutement des PNJ majeurs.

- Plus la zone d'influence d'un domaine s'étendra et plus ce dernier sera susceptible d'attirer des personnes sortant de l'ordinaire, c'est-à-dire des adeptes. A la fin de chaque mois un jet est nécessaire suivant le tableau ci-dessous afin de savoir si le domaine a attiré un nouvel adepte.

Tableau de Recrutement

Résultat du D20	Recrutement
1-19	NON
20	OUI

- On applique un modificateur appelé **Bonus au Recrutement** à ce jet. Ce bonus est égal à l'Influence du domaine divisé par 3 (arrondi au supérieur). Par exemple un domaine avec une Influence de 7 aura un bonus de +3 à tous ses tests de recrutement en fin de mois.
- En cas de recrutement quelques jets supplémentaires s'imposent suivant les tableaux ci-dessous :

Tableau des Disciplines

Résultat D66	Discipline	Résultat D66	Discipline
11	Libérateur	35	Navigateur aérien
12	Archer	36	Chasseur d'horreur
13	Armurier	41	Chaman
14	Cavalier	42	Voyageur
15	Ecumeur du ciel	43	Messager
16	Elémentaliste	44	Guerrier Banni
21	Guerrier	45	Purificateur
22	Illusionniste	46	Ménestrel
23	Maître d'armes	51	Danseur Caudal
24	Maître des animaux	52	Erudit Explorateur
25	Nécromancien	53	Danseur du Vent
26	Sorcier	54	Maître du Vent
31	Troubadour	55	Eclaireur du Vent
32	Voleur	56	Gardien des Bois
33	Soldat du Fleuve	61-66	Au choix
34	Eclaireur	-	-

Tableau des Cercles

Résultat du D20	Cercle du PNJ
De 1 à 8	1
De 9 à 12	2
De 13 à 14	3
De 15 à 16	4
De 17 à 18	5
De 19 à 20	6

- Tous les autres éléments (race, équipement, historique, etc...) du PNJ sont à la discrétion des PJ et/ou du MJ.





4-4. Du commerce extérieur.

- Le commerce extérieur rajoute un peu plus de réalisme aux règles de commerce de base. Chaque nouveau rang en Commerce permet de développer un nouveau contrat. Pour chaque nouveau contrat, il faut définir :
 - le type de marchandises source de ce contrat (minerais, pierres naturelles, bois, céréales, plantes, etc...),
 - si le domaine comprend plusieurs agglomération alors il faut définir l'agglomération d'origine de ce contrat,
 - le partenaire commercial : généralement une ville majeure ou l'une des communautés principales de Barsaive (royaume de Throal, cité-état, aropagoi t'skrang, etc...),
 - la dangerosité de la route commerciale empruntée (qui est à la discrétion du MJ).
- En effet, chaque convoi emprunte des routes plus ou moins dangereuses selon la destination de la cargaison. Pour refléter le risque de voir un convoi subir l'attaque de brigands ou de bêtes sauvages par exemple, chaque route commerciale dispose d'un degré de dangerosité. Ce dernier détermine le risque d'attaque du convoi. A chaque mois et pour chaque contrat 1D20 est jeté : inférieur ou égal au degré de dangerosité et le convoi a été attaqué. Si le jet est strictement supérieur le trajet se passe sans problème.
- Ci-dessous, vous trouverez un exemple de tableau synthétisant ces 3 points.

Tableau du Commerce Extérieur.

Partenaires commerciaux	Nature du contrat	Degré de dangerosité
Royaume de Throal	Pierres	2
Cité de Kratas	Plantes	4
Cité de Travar	Céréales	2
Cité d'Urupa	Bois	4
Cité de Jerris	Bois	6
Aropagoi T'skrang : V'strimon	Plantes	4

- Afin de réduire ce risque d'attaque, vos joueurs pourront négocier la protection des convois avec des partenaires (compagnies marchandes, maisons nobles, guildes, autres...) contre 10% de commission sur le rendement commercial. Dans ce cas-là, le risque d'attaque chute automatiquement à un degré de dangerosité égal à 1.
- Exemple :
 Un domaine possède l'attribut de Commerce à rang 7. Il dispose donc de 7 contrats commerciaux passés avec différents partenaires. Tous les convois sont sous la protection de guildes et de compagnies marchandes. Il faut donc que les PJ obtiennent un résultat égal à 1 pour perdre un convoi. Les joueurs tirent 7D20 et obtiennent : 1, 13, 8, 6, 19, 14 et 1. Malheureusement ce mois-ci, malgré la protection assurée, 2 convois ont été attaqués (résultats 1). Normalement, un domaine avec un rang 7 en commerce aurait dû récupérer 14700 (7x2100) ressources en plus de celles produites par le rendement du domaine. En ayant eu 2 convois attaqués, les PJ ne récupéreront que 10500 (5x2100) ressources.
 A cela ce rajoute le prix à payer pour la protection des convois de 10% sur le total. Au final, les PJ récupéreront ce mois-ci grâce à leur commerce 9030 (10500-(14700x0.1) ressources.

4-5. De la politique Intérieure.

- La création et la gestion d'un domaine a pour but d'amener du jeu et un nouveau point de vue du jeu pour les joueurs. Dès que vous serez à l'aise avec les règles de gestion, il est conseillé d'intégrer un aspect politique au domaine. 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.
- Chaque agglomération se verra attribuer un **coefficient diplomatique** (CD). Celui-ci simulera l'état d'esprit dans lequel se situera l'ensemble de la population. Plus ce coefficient sera élevé est plus grande sera la loyauté des habitants envers les PJ. A l'inverse, un coefficient bas pourra entraîner jusqu'au soulèvement du peuple !
- Au fur et à mesure de l'accroissement économique du domaine, selon les actions des PJ ou leurs inactions, les investissements alloués, les EAM, etc... le CD d'une agglomération pourra varier. Toutes les fins de mois, tenez à jour ce facteur pour chaque agglomération. A la création du domaine, c'est au MJ à fixer le CD. Si vous avez joué le scénario « Le Château Oublié » ce dernier devrait être plutôt élevé.





Tableau des coefficients diplomatiques

Coefficient Diplomatique	Attitude de la population
1-2	Antagoniste
3-5	Hostile
6-8	Inamicale
9-12	Neutre
13-15	Amicale
16-18	Loyale
19-20	Emerveillé

- Ci-dessous, vous trouverez des exemples de facteurs pouvant faire varier le CD.

Tableau des modificateurs diplomatiques

Modificateurs	Sources des modifications du coefficient diplomatique (cumulatif)
-1 point	● Peu ou pas de ressources investies (le moins de ressources investies pour une agglomération, dans le cas où le domaine comprend plusieurs agglomérations)
-2 points	● Baisse du niveau de la milice
-1 à -4 points	● EAM négatif
-1 point	● Non action des PJ / Absence du domaine des PJ
+1 point	● Beaucoup de ressources investies (le plus de ressources investies pour une agglomération, dans le cas où le domaine comprend plusieurs agglomérations)
+2 points	● Augmentation du niveau de la milice
+1 à +4 points	● Evènement aléatoire positif
+1 point	● Action particulière des PJ

- Rappel** : ce facteur est à tenir à jour pour chaque agglomération du domaine et les bonus / malus s'appliquent à chaque fin de mois.

4-6. 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 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).

4-7. Du développement ultime du domaine.

- Une fois le niveau 15 de développement atteint, les personnages auront le choix de donner un rôle particulier au domaine, exemple : cité fortifiée, cité religieuse, école de magie, école militaire, etc... Pour refléter cela, la construction d'une super-infrastructure pourra être lancée pour un unique coût de **2926700** ressources (aucun modificateur ne s'applique à ce coût). Cette superstructure est à définir selon les souhaits des personnages ainsi que les différents bonus, évolutions, changements politiques et autres qui en découleront.





5-Des derniers conseils...

5-1.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.

5-2.De la personnalisation et des initiatives des joueurs.

- De manière générale, les règles exposées ici ne sont là que pour jeter les bases d'une gestion de domaine. C'est à chaque MJ de se les approprier et de gérer les règles d'évolution de domaine comme il l'entend.
- Laisser libre cours aux initiatives personnelles. Vous verrez que vos joueurs voudront créer de nombreuses choses non décrites dans ce document : ne les bridez pas, dites leur oui ! Sinon vos joueurs pourraient perdre goût à créer de nouvelles choses et finiront par se désintéresser de leur domaine... Dans tous les cas, c'est le MJ qui aura le dernier mot en termes de règles, de bonus octroyés et autres effets secondaires dû à une nouveauté. En fonction des idées de vos joueurs, attendez-vous à devoir improviser et devoir adapter de nouvelles règles en permanence. Garder à l'esprit deux choses : facilité et simplicité. Ne vous enfoncez pas dans une gestion trop précise ni trop complexe, vous pourriez passer beaucoup trop de temps à tenir votre domaine à jour.

Exemple de personnalisation de règles :

- Après avoir essuyé une vive défaite (le village a été attaqué par une horde de créatures sauvages), vos joueurs décident d'investir dans la création d'un camp d'entraînement spécial pour la milice...

Etape 1 : après avoir discuté du concept avec vos joueurs, définissez deux facteurs :

- les bonus,
- le cout en ressource.

Etape 2 : pensez dans la durée. Le domaine est voué à évoluer rapidement et sur une large échelle de proportion donc fixez systématiquement des paliers afin que le bonus initial ne soit pas totalement inutile lorsque le domaine aura évolué.

Ci-dessous, un exemple d'un camp d'entraînement pour la milice d'un domaine :

Niveau de développement du camp	Coût (en ressources)	Bonus au niveau de la Milice du domaine (non cumulatif)
1	800	+2
2	8900	+4
3	98700	+6

- En suivant les deux étapes précédentes vous devriez surmonter la plupart des idées que vous soumettront vos joueurs !

5-3.De l'enrôlement et de l'interprétation des joueurs.

- Même si les règles fixent l'enrôlement de personnels et d'adeptes, vous devriez laisser possible à des PJ charismatiques de pouvoir enrôler des PNJ majeurs pendant les parties directement grâce à leurs interprétations.

5-4.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, l'accent a été volontairement mis 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 dangersités 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...





6-Du Récapitulatif.

1-Ressources mensuelles du domaine :

Ressources issues du Commerce

-Jeter 1D20 par contrat commercial pour déterminer si ce dernier se fait attaquer ?

- Traiter le/les résultat(s).
- Faire le total des ressources produites par tous les contrats commerciaux en fonction des résultats précédents
- Retirer le cout de la protection des convois (si besoin)

Ressources issues de la Technologie

-Noter le nombre de ressources produites par le rendement du domaine.

Ressources totales

-Faire le total général des ressources pour le mois

2-Ressources mensuelles du domaine :

-Choix des Investissements en ressources par les PJ

- Traiter le/les résultat(s)

-Mettre à jour, les rangs du/des attribut(s) augmenté(s)

-(Si besoin) Mettre à jour les indicateurs secondaire comme le niveau d'Influence, le Bonus d'Influence, les niveaux de protection du domaine et du château, les Coefficients Diplomatiques (pour chaque agglomération), etc...

3-Recrutement :

-Jeter 1D20 sur tableau de recrutement pour savoir si le domaine a attiré un personnage spécifique ?

Si oui :

- Faire jet sur tableau des Disciplines
- Faire jet sur tableau des Cercles
 - (si besoin) déterminer tous les autres paramètres du PNJ

4-Actions des PJ :

-Définir et allouer les points de Légende pour chaque PJ

-Traiter les actions à la semaine des PJ

5-Evènements :

-Jeter 1D20 pour les évènements du mois

- Traiter le/les résultat(s) à la discrétion du MJ.
- 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_Tableau_de_bord_de_domaine_V2** ».
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_Matrice_du_domaine_V2** ». 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...

