



# Présentation des règles virtuelles

---

Par le Comité-Jeu

Germain Nolet; Carl Vincent; Michel Pigeon  
Jean-Philippe Robin; Sébastien Dupuis;  
Tommy Raymond; Philippe Mongeau et  
Jean-Sébastien Roy

Version 7.0

# ORDRE DE LA PRÉSENTATION



- Le mandat et les objectifs
- Le comité de relecture
- Nouveaux concepts

Les guildes/clans et influence

L'économie

Le militaire

Le maritime

La criminalité

La politique

Les croyances

La magie et l'alchimie

- Codex régionaux
- Processus de gestion
- La transition ...
- Séance de questions

# LE MANDAT ET LES OBJECTIFS (1/2)



- Intégrer les différentes facettes du jeu
- Standardisation du jeu
  - Simplification vs clarification
  - Éliminer les zones grises
- Favoriser les déplacements et les attaques
- Faciliter la gestion du jeu virtuel
  - Réduire la quantité d'information secrète
  - Réduire le nombre d'enveloppes à remettre
  - Etc.
- Ajouter des limites afin de diffuser le jeu et d'éliminer le plus possible l'invulnérabilité

# LE MANDAT ET LES OBJECTIFS (2/2)



- Favoriser le retour à une économie plus « moyenâgeuse »
- Diminuer les besoins de la COOP en solars sonnants
  - Sans trop modifier l'équation économique
- Favoriser les entrées de solars dans les coffres de Bicolline
- Favoriser, dans la mesure du possible, les liens réels-virtuel ainsi que les interactions entre les joueurs
- Encadrement par un « livret des maîtres » public

# LE COMITÉ DE RELECTURE

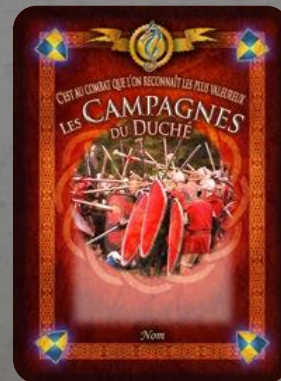


- Fonction de ce comité
  - Lis les livrets de jeu en version « QA »
  - Identifie les coquilles possibles dans les concepts
  - Identifie les zones grises possibles
- Action bénévole.
- Sous la supervision du Comité-Jeu
  - Calendrier imposé et devant être respecté
  - Les commentaires seront évalués par le Comité-Jeu
- Sera composé par les gens du symposium ayant coché « être mis au courant » et de nouveaux joueurs
  
- NE SERS PAS ...
  - À demander, la récrire les règles
  - À connaître les règles à l'avance pour s'en servir avant tout le monde

# LES GUILDES/CLANS ET INFLUENCE



- La création des guildes/clans nécessitera des fiches de population bataille
- L'influence des guildes et des clans sera remise à la bataille
  - Sous forme de bannière millésime.
- Apparition du principe des « Maisons ».
  - Une « Maison » représente l'évolution d'une guilde qui est supportée par des clans ou des guildes vassales.
  - L'influence des « Maisons » augmentera selon le nombre de vassaux qui la supporte.
  - La limite de l'influence d'une guilde maison augmentera au delà de 15 points.
  - Les vassaux perdront certains contrôles sur leurs avoirs.
- De nouvelles fiches de population d'activité voient le jour



# L'ÉCONOMIE



- Tous les revenus sont remis à la Bataille
- Tous les domaines auront une capacité limitée de production en solars sonnants
- Apparition de la *lettre de change*
- Les limites du nombre de domiciliés et de paysans sur un domaine sont diminuées
- Toute la main-d'oeuvre ne travaille, que pour une année.
- L'utilisation des maîtres devient essentielle à la construction
- L'entretien fait son retour.
  - Tous les actifs virtuels auront un coût d'entretien

# L'ÉCONOMIE – LE COMMERCE



- Refonte complète de jeu commercial
- Standardisation des actions commerciales
  - Terrestre et maritime
  
- Principe de base :
  - *Transporter des cargaisons d'un comptoir commercial à un autre, générant un profit en lettres de change, qui peuvent être échangées pour des marchandises*
- Pour ce faire, il faudra utiliser les éléments suivants :
  - Bannière de commerce
  - Véhicules de transports

# LE MILITAIRE (1/2)



- Standardisation des actions militaires
  - Terrestre et maritime
- Limite du nombre d'unités en garnison (fortification)
- Limite du nombre d'unités dans une armée (terrestre ou maritime).
  - La limite est selon l'origine de la bannière
    - (régionale, seigneuriale, de guilde, spéciale, etc.).
- Les mercenaires (ou les voiles de guerre) permettent de dépasser la taille maximum d'une armée.
  - Les mercenaires ne peuvent plus être envoyés à l'attaque d'une armée directement sans bannière

# LE MILITAIRE (2/2)



- Les bâtiments militaires sont fortement modifiés.
  - Le bonus de défense est revu à la baisse;
  - Une période de siège obligatoire est ajoutée.
- Une nouvelle action des bannières d'armée : *Le pillage*
- Les actions de voisinage sont améliorées
  - L'apparition de la « bannière de faction »



# LA CRIMINALITÉ (1/2)



- Standardisation du jeu criminel
  - Terrestre et maritime
- Les organisations criminelles deviennent des guildes
  - Elles n'apparaîtront pas au registre des guildes.
- Disparition des quartiers criminels.
- Le jeu des criminels devient régional.
  - Les guildes investissent leurs brigands ou pirates pour infiltrer une région à travers des caches et des repaires.
- Apparition d'un jeu de pouvoir et d'hierarchie d'action.
  - Choix des actions (forces) selon la présence des groupes.

# LA CRIMINALITÉ (2/2)



- Le taux de criminalité
  - Le total de brigand dicte le taux de criminalité
  - Plus il est haut, plus les actions possibles sont fortes.
- Apparition du jeu judiciaire, afin de contrer les criminels.
  - Basé autour des castels seigneuriaux (ancien palais) et des citadelles régionales
  - Permet de réduire le taux de criminalité
- Les revenus des criminels proviennent de l'économie dite normale.
  - La cagnotte des criminels provient donc de la poche d'un ou plusieurs autres joueurs
- **Ceux qui ne cherchent pas l'affrontement ne devraient pas se lancer dans le crime!**

# LA POLITIQUE



- Tous les revenus en solars sonnants dans une province seront remis au seigneur
  - À lui de les distribuer ou non.
- Les sauf-conduits, émis par un noble, ont effet dans tous les domaines liés à son titre
  - Peut être contrecarré par le chef de domaine (révolte)
- Émission de titre « de propriété » divers
  - (Navires, Bannières d'armée/commerce, guilde, titre)
- Apparition du prestige
- Apparition de l'influence régionale et provincial
  - Aucune remise de solar/paysans
- Adoption de charte de Conseil de région personnalisée
  - Pour l'utilisation de l'influence (voir prochaine diapositive)

# LA POLITIQUE – L'INFLUENCE



- L'influence permettra de reproduire, à peu près, ce que les Conseils de région et les Seigneurs pouvaient faire
  - La quantité d'influence produite annuellement est encore fonction du nombre de domiciliés.
- L'utilisation de l'influence est multiple:
  - Construction de bâtiment
  - Création d'une bannière d'armée/commerce
  - Nomination de titre spécial tel que:
    - Magistrat (pour combattre le crime),
    - Armateur (pour le commerce),
    - Maréchal (avantage militaire), etc.
  - Déclaration d'édits
  - Etc.
- Cette influence ne sera pas uniquement utilisable par les Conseil de région et les Seigneurs.
  - Certains nobles pourront avoir accès à cette influence,
    - Selon leur rang, les possibilités changeront

# LE MARITIME



- Standardisation des règles maritimes avec les règles terrestres
  - Dans tous les aspects de jeu
- Les navires deviennent des "domaines flottants"
  - Et le fonctionnement en sera grandement calqué



# LES CROYANCES



- La création des croyances est revue
  - Apparition de la secte et du culte
- Modification du monastère:
  - Apparition du monastère cloître et de la commanderie
- Tous les bâtiments religieux nécessitent un minimum de domicilié pour être actif.
- L'effet des temples, ou d'autres sorts, d'annuler la magie redevient une annulation des effets magiques offensifs seulement.

# LA MAGIE ET L'ALCHIMIE

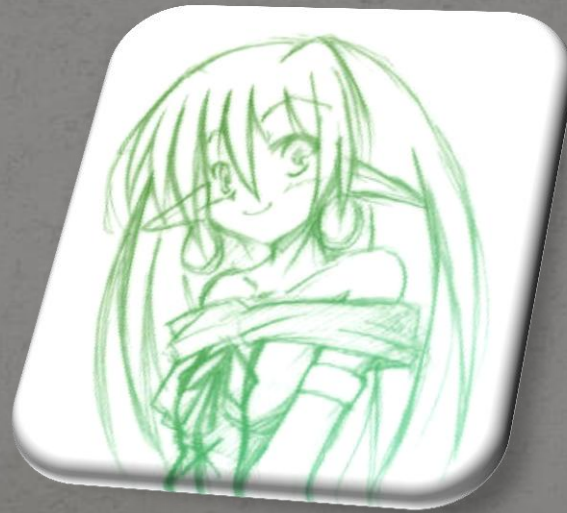


- Le jeu de la magie tournera autour de la recherche
- Tous les personnages reconnus comme « mage » seront identifiés dans un nouveau registre et obtiendront un titre
  - Les mages ont des sorts, par les bâtiments
  - Ces personnages devront « résider » dans un et un seul bâtiment de magie
- Les bâtiments de magie (tour, dolmen, lieu ancestral, totem, etc.) ne permettent que de récupérer de l'énergie magique
- Apparition des « Vents telluriques »
- Les objets magiques majeurs, affectant le virtuel, devront être domiciliés sur un domaine ou dans une bannière pour être utilisés
- La magie de scénario et la magie virtuelle sont complètement séparées
  - Le seul lien, c'est le registre des mages, qui permet de savoir si un personnage a accès à des sorts en scénario
- L'alchimie est calquée sur la magie
  - Les effets alchimiques, sauf exceptions, ne sont pas considérés magiques

# CODEX RÉGIONAUX



- EN TRAVAIL...
- Les elfes vivent beaucoup plus longtemps que les humains, c'est connu !!!



# PROCESSUS DE GESTION



- Les revenus sont remis par maison/gilde/clan
  - L'idée est de faire le moins d'enveloppes possible
- Tous les titres sont accessibles aux joueurs, qui peuvent les remplir à l'avance
  - Les greffes servent à authentifier les documents (sceau officiel, archiver une copie).
  - Les documents coûtent 5 solars
- La fin de chaque saison coïncidera avec une activité de Bicolline
- Des mesures d'atténuation des erreurs/oublis seront intégrées dans les règles lorsqu'il en sera possible
- Des fiches d'actions virtuelles (FAV) seront développées pour tous les types d'actions.
  - Merci pour leur utilisation lors de la saison Bataille.

# LA TRANSITION...



- Un document détaillé des règles de transition sera publié avec les nouvelles règles
- En résumé :
  - Gratuité des changements d'influence de guilde/clan
  - Les caravanes actuelles seront converties et ajustées
  - Les surplus d'unités militaires seront remis.
    - La méthode reste à être officialisée
  - Le jeu criminel reprendra durant « Enfer à Bridier »
  - Le Comité-Jeu préparera une liste de joueurs susceptible de recevoir le titre de mage/adepte
    - Les maîtres de jeu entérineront la décision
  - Les monastères existants devront se convertir selon les nouvelles possibilités

# SÉANCE DE QUESTION



*La parole est à vous...*