

Kraland Interactif V5.03

Règles Avancées

15/04/2007 © www.kraland.org

1. Nourriture et Logement

NOURRITURE



Vous pouvez vous nourrir de plusieurs façons. Vous pouvez manger de la nourriture "brute" comme des légumes ou des fruits, que l'on trouve à la ferme. Ou bien de la viande que l'on peut trouver dans les enclos. Ou encore du poisson ramené par les pêcheurs. L'inconvénient est que la nourriture non préparée est vectrice de maladies.

En mangeant un légume, un fruit, une céréale, de la viande ou du poisson, vous gagnerez 20 points en Nourriture. Vous courez cependant un risque de 3% d'attraper une maladie.



Vous pouvez également manger des repas dans une auberge. Ces produits doivent être consommés sur place et ne peuvent être emportés. Non seulement vous ne risquez aucune maladie, mais en plus la bonne ambiance et la bonne chère peuvent remonter votre moral.

Vous pouvez également y acheter des tartes à la crème, que vous pouvez envoyer à la tête des politiciens qui vous déplaisent. Vous pouvez également y acheter des bonbons.

BOISSONS

Vous pouvez aussi consommer diverses boissons dans l'Auberge. C'est moins essentiel pour votre survie (vous ne gagnez pas de point de nourriture), mais cela peut remonter votre moral. L'Auberge propose du jus de fruit, du café, de la bière et différents types d'alcool.

À vous de découvrir les effets que le jus de fruit, le café ou l'alcool peuvent avoir. C'est parfois positif, parfois négatif surtout si vous en

NOURRITURE	
	Légume Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. <u>Production:</u> Ferme niveau 1
	Fruit Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. <u>Production:</u> Ferme niveau 2
	Céréale Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou de produire bière ou café. <u>Production:</u> Ferme niveau 2
	Poisson Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas.
	Viande Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. <u>Production:</u> Enclos niveau 2

REPAS	
	Salade La salade de légumes permet de se nourrir (+15 en Nourriture et +5 en Moral). <u>Production:</u> Auberge niveau 1
	Repas avec Poisson Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). <u>Production:</u> Auberge niveau 2
	Repas avec Viande Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). <u>Production:</u> Auberge niveau 3
	Repas de Luxe Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +20 en Moral). <u>Production:</u> Auberge niveau 4
AUTRES	
	Tarte à la Crème La tarte à la crème permet de se nourrir (+5 Nourriture et +10 Moral). Elle sert également à entarter les politiciens médiocres. <u>Production:</u> Auberge niveau 1
	Bonbon Parce que les fleurs c'est périssable, puis les bonbons c'est tellement bon (+1 Nourriture et +2 Moral). <u>Production:</u> Auberge niveau 1

BOISSONS	
	Jus de Fruit Le jus de fruit est bon pour la santé, mais gare à ne pas en abuser. <u>Production:</u> Auberge niveau 1
	Café Le fait de boire un café ou plusieurs a des effets divers. <u>Production:</u> Auberge niveau 1
	Bière

consommez trop dans la même journée. A minuit (mise à jour), le total de café ou d'alcool ingurgité est remis à 0. Les ivrognes peuvent faire des concours si le cœur leur en dit : dans la partie *Carrière* de la fiche de personnage se trouvent les plus hauts niveaux d'intoxications atteints par le personnage.

	Le fait de boire une bière a des effets divers. Teneur en alcool : 1. Production: Auberge niveau 1
	Vin Le fait de boire du vin a des effets divers. Teneur en alcool : 2. Production: Auberge niveau 2
	Vodka La vodka (ou vodkara) est un alcool fort, particulièrement apprécié à Kraland. Le Troisième Élu la considère comme salubre. Teneur en alcool : 3. Production: Auberge niveau 3
	Zubrowkra Les grands buveurs de Zubrowkra prétendent arriver à voir le Bison légendaire. Teneur en alcool : 3. Production: Auberge niveau 3
	Pikron Le fait de boire un pikron a des effets divers. Teneur en alcool : 1 à 3 (les producteurs dosent mal la quantité d'alcool). Production: Auberge niveau 3

À partir des *Ordres Spécifiques* de l'Auberge, vous pouvez également payer une tournée générale à tous les personnages présents.

Tournée Générale

Vous pouvez payer un verre à chaque personne (PJ) non cachée présente dans la pièce Commerce de l'Auberge, vous y compris. Il faut bien sûr qu'il y ait la boisson désirée en stock suffisant pour que chacun puisse en prendre un. Vous ne pouvez choisir une boisson illégale. Vous ne pouvez passer cet ordre qu'une fois par jour. Si vous avez Commerce, vous pouvez marchander. En cas de réussite, vous obtenez une ristourne égale à 3 fois votre GES, avec un maximum de 20%, limitée également par votre % en Commerce. Si vous échouez, ou si vous n'avez pas Commerce, vous paierez le prix plein.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

LOGEMENT

Dormir sans hébergement

Pour récupérer des points de Forme, vous devez dormir. Si vous dormez à l'extérieur d'un bâtiment ou dans une pièce quelconque, vous récupérez 4 points de Forme (5 pour un Artiste) par 2 heures de repos et vous courez 2% de risque d'attraper une maladie (voir 5. Santé).

Dormir avec hébergement

Pour bénéficier d'un hébergement, vous devez réunir les conditions suivantes :

- vous devez vous trouver dans une chambre (pièce *Chambre*)
- la chambre doit encore avoir une capacité d'hébergement (chaque chambre dispose d'une capacité d'hébergement quotidienne de 24 heures)
- s'il s'agit d'un bâtiment public, vous devez avoir la fonction vous permettant de gérer le bâtiment (les chambres des bâtiments publics ne fournissent l'hébergement qu'au responsable qui les gère)
- s'il s'agit d'une Auberge, la chambre doit avoir été préparée (voir point suivant)

Si vous bénéficiez d'un tel hébergement, vous pourrez gagner 5+Confort points de Forme et Confort points de Moral par 2 heures de repos, et ne courez aucun risque d'attraper une maladie. Le niveau de Confort est variable (1 à 4).

Chaque heure de repos diminue la capacité d'hébergement de la chambre. Une fois réduite à 0, il n'y a plus d'hébergement possible jusqu'au lendemain.



Dormir

Vous pouvez dormir n'importe où et gagner 4 points de Forme (l'Artiste en gagne 5) par 2 heures de sommeil. Si vous dormez dans une chambre où vous bénéficiez de l'hébergement (chambre avec capacité restante, chambre d'auberge ou chambre de votre bâtiment de fonction), vous gagnez 5+Confort points de Forme et Confort points de Moral par 2 heures de repos. La prison est considérée comme chambre faisant gagner 5-régime pénitentiaire points de Forme, le fait d'être Artiste n'offrant aucun bonus. Si vous ne bénéficiez pas de l'hébergement, vous courez 2,5% de risque de tomber malade. Vous gagnez également 1 PdV par 8 heures de repos (si elles sont effectuées en une seule fois). Si vous possédez une montre, les tranches de sommeil sont de 1:55 au lieu de 2:00 (vous économisez à chaque fois 5 minutes). Si vous êtes dans le coma, vous êtes obligé de dormir au moins 8 heures (7h40 si vous avez une montre), sauf si l'hébergement disponible est de moins de 8 heures.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Si une condition n'est pas remplie, l'hébergement n'est pas possible : on peut y dormir mais sans les avantages de l'hébergement (on ne gagnera que 4 points de Forme et on court le risque d'attraper une maladie).

Auberge

Une Auberge peut héberger des clients à condition qu'une pièce *Chambre* existe (sinon c'est impossible). Il suffit d'aller dans la *Chambre* pour y dormir, mais l'hébergement est payant.

Les Auberges ont en effet des fonctionnalités supplémentaires aux autres bâtiments. Il est nécessaire de produire l'objet *Chambre* en suffisance pour couvrir les heures d'hébergement. La chambre est payante au prix déterminé par le propriétaire.

Si aucun objet *Chambre* n'est disponible, la chambre de l'Auberge ne fournit aucun hébergement même si elle en a encore la capacité théorique.

Les chambres de l'Auberge disposent d'une capacité d'hébergement de 48 heures au lieu de 24.



Il est aussi possible d'acheter une tente et de la dresser dans la ville où l'on se trouve pour bénéficier d'un hébergement (voir 43. *Maisons Privées*).



Dans la République de Kraland, les Bourgmestres peuvent construire des H.L.M. pour héberger la population (voir 43. *Maisons Privées*).

LOGEMENT	
	<p>Chambre Vous pouvez louer une chambre dans une auberge pour bénéficier d'un hébergement (voir règles). Il faut qu'une personne travaille pour préparer les chambres. <u>Production:</u> Auberge niveau 3</p>

2. Divertissement

MORAL

Chaque fois que vous utilisez une heure de votre crédit-temps, vous perdez 1 point de Moral. Des événements particuliers peuvent également vous faire perdre des points de Moral au cours du jeu.

Vous pouvez gagner des points en moral :

1. si vous dormez dans une chambre, selon le confort (voir 1. *Nourriture et Logement*)
2. par la méditation (voir 40. *Religions*)
3. en faisant l'amour avec votre conjoint (voir 61. *Mariages*)
4. en bénéficiant de support psychologique (voir 5. *Santé*)
5. en vous divertissant (voir ci-dessous)

DIVERTISSEMENT



Afin de remonter votre moral, vous devez vous divertir. L'auberge propose des prostitué(e)s pour votre plaisir. Il s'agit d'un "service" fourni par des personnes y travaillant. Un asexué ne peut pas se prostituer.



Dans la Bibliothèque, vous pouvez avoir des discussions philosophiques qui vous apporteront un bonus en moral équivalent à votre INT x 4. Il faut un minimum de 3 en INT pour "produire" une discussion philosophique.



Vous pouvez acquérir une radio dans un magasin d'électronique. Vous pouvez l'écouter pendant 30 minutes (depuis votre fiche de personnage): selon la qualité de l'émission, vous gagnerez de 1 à 10 points de moral.

Vous pouvez également acheter une télévision et l'installer dans votre maison (voir 45. *Systèmes de sécurité*). La regarder provoque des effets variables. Elle permet aussi de renforcer l'effet des émissions de motivation du Ministre de l'Information.

Quant à la Montre, elle vous permet de gagner 5 minutes de crédit-

SERVICES	
	<p>Prostituée Une femme peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +25). <u>Production:</u> Auberge niveau 4</p>
	<p>Prostitué Un homme peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +25). <u>Production:</u> Auberge niveau 4</p>

SERVICES	
	<p>Discussion Philosophique La discussion philosophique permet de gagner INT x 4 points en moral. Il faut un minimum de 3 en INT pour produire une discussion philosophique. <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 1</p>

DIVERS	
	<p>Radio Vous pouvez écouter les fabuleuses émissions de Radio K.R.A. ! Vous gagnerez de 1 à 10 points de Moral. <u>Production:</u> Électronique niveau 2</p>
	<p>Télévision La télévision, une fois installée, permet à celui qui la regarde de subir divers effets. Elle influence la Motivation diffusée par le Ministre de l'Information. Elle ne peut être installée</p>

temps sur chaque tranche de 2 heures de sommeil.

	que dans une chambre. Production: Électronique niveau 3
	Montre La montre vous permet de gagner 5 minutes de crédit-temps sur chaque tranche de 2 heures de sommeil. Production: Électronique niveau 1

Écouter

Vous pouvez écouter la radio. Selon la qualité de l'émission, vous pouvez gagner de 1 à 10 points de Moral par demi-heure passée.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Regarder

Vous pouvez regarder la télévision, ce qui a des effets variables.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

3. Argent



COMPTES

En vous rendant dans une banque, vous pouvez ouvrir un compte et y déposer de l'argent, à condition que la banque fasse partie d'une organisation commerciale. Vous pourrez ensuite retirer de l'argent de votre compte depuis n'importe quelle banque appartenant à cette organisation. Chaque opération bancaire est facturée à un certain taux, décidé par le propriétaire de la banque.

Si l'organisation commerciale gérant la banque décide de revendre toutes ses banques, vous ne pourrez plus retirer d'argent de votre compte tant qu'elle ne rachète pas une banque. De plus, si l'organisation est dissoute, votre compte sera annulé. Ne confiez votre argent qu'à une organisation à laquelle vous faites confiance.

Si la banque ne fait pas partie d'une organisation, il n'est pas possible d'y ouvrir un compte mais les autres ordres (voir ci-dessous) sont possibles.

La liste de vos comptes apparaît dans la partie *Bâtiments* de votre fiche de personnage.



PIRATER

Depuis la banque, vous pouvez également pirater le système informatique de l'organisation la gérant. En cas de réussite, vous obtiendrez la liste des comptes ouverts dans cette organisation bancaire (noms et montants).



VERSEMENTS

Depuis la banque, vous pouvez également effectuer un versement à un autre citoyen. Vous pouvez également faire un don à une ville, une province, un ministère ou une organisation commerciale - à condition que le bâtiment public correspondant existe (le don est impossible si celui-ci a été détruit). Vous pouvez aussi faire un versement à une institution internationale, une organisation ou un bâtiment vous appartenant.

Déposer

Vous pouvez déposer de l'argent sur votre compte (au minimum 100 par dépôt). Si vous ne possédez pas de compte auprès de cette institution bancaire, il sera automatiquement créé lors de votre premier dépôt. Vous payez des frais de dépôt (selon le tarif pratiqué par la banque). La banque doit faire partie d'une organisation pour que cet ordre soit disponible.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Retirer

Vous pouvez retirer de l'argent de votre compte (si vous en possédez un auprès de cette institution bancaire). Si vous retirez tout votre argent, votre compte sera détruit. Il faut également que la banque possède suffisamment de liquidités pour vous payer. Vous payez des frais de retrait (selon le tarif pratiqué par la banque).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Pirater (Délit)

Vous pouvez pirater le système informatique de la banque et obtenir ainsi la liste des comptes ouverts auprès de cette organisation bancaire (noms et montants).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 30% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

Particulier

Vous pouvez verser de l'argent à un de vos contacts (vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail). La banque retient une partie de la transaction (frais de versement à un particulier). Vous devez transférer au moins 100. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à un citoyen de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à tout citoyen des empires adhérents). Le bâtiment

La banque doit être de niveau 2 minimum pour effectuer des versements.

doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Ville

Vous pouvez verser de l'argent à une ville (budget du bourgmestre). La banque retient une partie de la transaction (frais de versement). Vous devez transférer au moins 100. Si l'Hôtel de Ville a été détruit, le versement est impossible. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à une ville de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à toute ville des empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Province

Vous pouvez verser de l'argent à une province (budget du gouverneur). La banque retient une partie de la transaction (frais de versement). Vous devez transférer au moins 100. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à une province de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à toute province des empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Ministère

Vous pouvez verser de l'argent à un Ministère. La banque retient une partie de la transaction (frais de versement à une institution). Vous devez transférer au moins 100. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à un ministère de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à tout ministère des empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Institution

Vous pouvez verser de l'argent à une institution internationale. La banque retient une partie de la transaction (frais de versement à une institution). Vous devez transférer au moins 100. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à l'institution de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à toute institution des empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Organisation

Vous pouvez verser de l'argent à une organisation commerciale. La banque retient une partie de la transaction (frais de versement à une institution). Vous devez transférer au moins 100. L'organisation doit disposer d'un siège. Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à une organisation de l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à toute organisation des empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Bâtiment

Vous pouvez verser de l'argent à un bâtiment privé dont vous êtes le propriétaire ou le gestionnaire. La



EMPRUNTS

Vous pouvez également effectuer un emprunt auprès d'une banque. Le nombre d'emprunts que vous pouvez faire est limité par votre niveau. Chaque jour (à la mise à jour), vous paierez un montant de 50 FK, et ce le nombre de fois déterminé par le banquier (de 12 à 20 fois). Vous pouvez également rembourser votre emprunt par anticipation (vous permettant d'économiser 10%).

Le montant est remboursé au siège de l'organisation gérant la banque. Il n'y a donc pas moyen d'échapper au remboursement en détruisant la banque. Si le siège est détruit, l'argent est tout de même décompté (mais perdu).

La banque doit être de niveau 3 minimum pour effectuer des emprunts.



BONS D'ÉTAT

On peut acheter ou vendre des bons d'état auprès d'une banque. Un empire peut en effet émettre des bons d'état afin de récolter des fonds. Le principe est simple : un particulier achète le bon au prix de l'indice économique (IE) du pays et le revend plus tard à 95% de son nouveau cours (pour autant que le Ministère de l'Économie du pays ait suffisamment de fonds en réserve).

Lorsque le bon est revendu, il est détruit. Il faut donc attendre que l'empire ré-émette des bons pour en racheter. Si un empire n'émet pas de nouveaux bons, il n'y a pas moyen d'en acheter.

Palladium Corporation: un empire fait exception, la Palladium Corporation. Là, il n'existe pas de bons d'état. Par contre, on peut acheter des actions de la Palladium Corporation (qui est la société gérant le Palladium). Contrairement aux bons d'état des autres pays, il n'y a pas de limite fixée : on peut acheter autant d'actions que l'on veut. On ne peut cependant pas revendre des actions de la Palladium Corporation lors d'un tour d'élection du Directeur du Conseil Restreint (en Palladium Corporation). Les actions de la Palladium Corporation, contrairement aux bons d'état, peuvent être revendues même si le Ministère de l'Économie n'a pas assez d'argent en caisse (il plongera alors en négatif).

Les bons d'état et les actions de la Palladium Corporation sont des objets comme les autres et peuvent être volés.

La banque doit être de niveau 2 minimum pour effectuer des achats/ventes de bons d'état ou d'actions de la Palladium Corporation.

banque retient une partie de la transaction (frais de versement à un particulier). Vous devez transférer au moins 100 . Vous ne pouvez verser de l'argent qu'à un bâtiment se trouvant dans l'empire où vous êtes, sauf si celui-ci a adhéré à la Banque Cybermondiale (auquel cas vous pouvez verser à tout bâtiment vous appartenant dans les empires adhérents). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Emprunter

Vous pouvez effectuer un emprunt par tranche de 500 auprès de cette institution bancaire. Vous paierez 50 chaque jour pendant le nombre de jours (12 à 20) déterminé par la banque. Vous pouvez emprunter un nombre de fois équivalent à votre niveau (toutes banques confondues). Le bâtiment doit minimum être de niveau 3 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Rembourser

Vous pouvez rembourser un de vos emprunts à cette institution bancaire. En remboursant ainsi par anticipation, vous ne devrez rembourser que 90% de la somme restante. Le bâtiment doit minimum être de niveau 3 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

BONS D'ÉTAT/ACTIONS PC	
	Bon d'Etat - Kraland Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.
	Bon d'Etat - Empire Brun Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.
	Action Palladium Corporation Cette action peut être revendue au cours de l'IE impérial palladionaute.
	Bon d'Etat - Théocratie Seelienne Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.
	Bon d'Etat - Paradigme Vert Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.
	Bon d'Etat - Khanat Elmérien Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.
	Bon d'Etat - Confédération Libre Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant.

Acheter Bons / PC

Vous pouvez acheter des bons émis par un empire (pour autant que des bons soient encore disponibles) ou des actions de la Palladium Corporation (sans limite). La banque vous compte des frais par action ou bon acheté (qui sont additionnés). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Vendre Bons / PC

Vous pouvez revendre des bons émis par un empire (pour autant que le Ministère de l'Économie ait assez pour vous payer) ou des actions de la Palladium Corporation (mais pas si élections) à 95% de leur valeur. La banque vous compte des frais par bon revendu (qui sont retranchés). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet



ACTIONS

Vous pouvez également acheter les actions d'une société (organisation commerciale) dans une banque et les revendre par la suite pour autant que la société ait assez d'argent pour vous rembourser (voir 65. Organisations). On peut voler les actions d'une autre personne comme tout objet.

La banque doit être de niveau 3 minimum pour effectuer des achats/ventes d'actions commerciales.



TAUX ET FONDS DE RÉSERVE

Le propriétaire de la banque peut décider des taux appliqués aux différentes transactions ainsi que le nombre de remboursements des emprunts.

Le banquier peut également fixer des fonds de réserve qui ne seront pas affectés par les emprunts (pour garantir la présence d'une certaine somme en permanence pour les retraits).

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Système Bancaire* pour qu'on puisse y construire une Banque.



BIJOUX

Votre or peut également être transformé en bijoux. Ceux-ci s'achètent et se vendent dans une bijouterie. Celle-ci a besoin d'or comme "matière première". Les bijouteries proposent également du parfum et du shampoing.

ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ACTIONS	
	Action Cette action d'une entreprise a un cours fluctuant.

Acheter Actions

Vous pouvez acheter des actions de toute entreprise commerciale qui en a émise et qui se trouvent sur le marché public. La banque vous compte des frais par action achetée (qui sont additionnés). Le bâtiment doit minimum être de niveau 3 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Vendre Actions

Vous pouvez vendre des actions de toute entreprise que vous possédez (pour autant que l'entreprise ait suffisamment d'argent pour vous rembourser). La banque vous compte des frais par action revendue (qui sont retranchés). Le bâtiment doit minimum être de niveau 3 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Modifier

Vous pouvez modifier les frais bancaires ou le taux des emprunts, si vous êtes le propriétaire ou le gestionnaire de la banque. Les taux ne peuvent dépasser 25%. Le nombre de remboursement des dettes doit être entre 12 et 20.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

PARFUM ET SHAMPOING	
	Parfum La consommation d'un flacon de parfum permet de gagner 1 point de CHA jusqu'à minuit (non-cumulable). <u>Production:</u> Bijouterie niveau 2
	Shampoing Goréal Le Shampoing Goréal permet d'avoir des cheveux soyeux et tous propres quand on l'utilise. Il apporte +5% en Séduction jusqu'à minuit (non-cumulable). <u>Production:</u> Bijouterie niveau 2
BIJOUX	
	Or Valeur de référence des économies du cybermonde. La ville convertit tout or produit à son cours officiel. <u>Production:</u> Mine d'Or niveau 1
	Pentacle de Naar Ce pendentif porte un pentacle avec une représentation de Naar, Celui qui Siège. Les prêtres maléfiques le portent souvent sur eux. <u>Production:</u> Bijouterie niveau 1
	Anneau en Or Bijou. <u>Production:</u> Bijouterie niveau 3
	Bague Anneau avec pierre précieuse. <u>Production:</u> Bijouterie niveau 4
	Collier en Or Bijou. <u>Production:</u> Bijouterie niveau 4



LOTERIE

Vous pouvez acheter des billets de loterie dans une Auberge pour 50 FK (l'aubergiste touche 10% du prix du billet). Une fois par semaine (à la mise à jour hebdomadaire), un gagnant est tiré au sort parmi ceux qui ont participé dans tout le cybermonde : il empoche la moitié des gains.

LOTERIE	
	Billet de Loterie Ce billet permet de participer au tirage de la loterie cybermondiale (une fois par semaine). <u>Production:</u> Auberge niveau 1

GAIN D'ARGENT EXCEPTIONNEL ET PROTECTION

Il peut arriver au cours du jeu que vous receviez de l'argent de manière exceptionnelle sans que vous soyez présent sur le site :

- un gain de la loterie
- une prime donnée par le Bourgmestre, le Gouverneur ou le Ministre de l'Économie
- une redistribution des richesses par le Gouverneur ou le Ministre de l'Économie
- une distribution des dividendes par une organisation commerciale ou le Ministre de l'Économie du Palladium
- une compensation financière pour un bâtiment exproprié par le Bourgmestre (voir 92. Bourgmestre)
- de l'argent issu d'une vente forcée dont vous auriez été victime (voir 23. Négociant)
- de l'argent issu d'un paiement de rançon pour libérer une personne que vous avez capturée (voir 23. Négociant)

Dans tous ces cas, l'argent que vous recevez est "protégé" jusqu'à votre prochaine connexion au site. Il est impossible pour un particulier de vous le prendre (par l'ordre *Vol* ou l'ordre *Escroquerie* du Négociant), vous permettant de réagir à ce gain d'argent lorsque vous vous connectez au site.

Ainsi si vous possédez 50 FK et que vous recevez une prime de 100 FK, un voleur ne pourra vous prendre qu'une part de vos 50 FK initiaux, le reste étant protégé jusqu'à votre prochaine connexion au site.

Cette mesure a été prise afin de combattre l'anti-jeu qui consistait à organiser des dépouillages au moment d'une expropriation par exemple.

4. Éducation

STAGES



Afin de faire progresser ses compétences, il faut se rendre dans une université afin d'y effectuer un stage de la compétence désirée. Les stages sont des "services" produits par des personnes enseignant à l'université (il faut au minimum 5% dans une compétence pour produire le stage correspondant). Pour chaque stage, vous progressez d'un point dans la compétence désirée. Vous ne pouvez évidemment pas dépasser le maximum autorisé par votre carrière. Il faut 6:00 de crédit-temps pour accomplir un stage.

OBJETS DE COMPÉTENCE	
	Stage - Baratin Permet de former une personne dans cette compétence. <u>Production:</u> Université niveau 1
	Stage - Combat Mains Nues Permet de former une personne dans cette compétence. <u>Production:</u> Université niveau 1

En outre il faut que le bâtiment soit de niveau suffisant :

- l'École (niveau 1) permet de progresser jusqu'à 10%
- l'École Supérieure (niveau 2) permet de progresser jusqu'à 20%
- l'Université (niveau 3) permet de progresser jusqu'à 30%
- le Campus Universitaire (niveau 4) permet de progresser jusqu'à 40%



Illustration: Eskarina



Vous pouvez également vous rendre dans un hôpital pour vous faire greffer des implants (plus d'informations dans 5. Santé), ce qui est plus rapide mais plus cher.

Vous pouvez aussi progresser de 1 point dans une compétence en dépensant 1 PA, mais il est évidemment plus intéressant de faire des stages si vous en avez la possibilité.



Vous pouvez également faire de l'espionnage informatique à partir de l'université.

Citoyen (Délit)

Vous pouvez pirater le réseau impérial pour enquêter

sur une personne. Si vous réussissez, vous obtiendrez son profil complet et ses dernières actions privées. Si vous échouez, vous serez recherché pour piratage. Vous ne pouvez passer cet ordre que vis-à-vis d'un citoyen de l'empire où vous vous trouvez.
Technologie nécessaire : Réseau Informatique

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 30% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

5. Santé

SOIN DES BLESSURES

Votre personnage peut être blessé (à la suite d'un combat par exemple). Les points de vie se régénèrent en dormant (au moyen de l'ordre *Dormir*). Mais vous pouvez récupérer plus rapidement des points de vie en vous faisant soigner. Vous avez plusieurs possibilités : vous faire soigner par un médecin de passage, aller à l'hôpital ou bénéficier d'un sort de soins.

Une personne disposant de la compétence Médecine peut soigner les blessures en passant l'ordre de rencontre adéquat (vous pouvez vous soigner vous-même si vous disposez de cette compétence) :

Soigner

Vous pouvez (1) diagnostiquer les maladies ou (2) soigner les blessures d'une personne qui n'est pas dans le coma (+INT PdV, additionné de N/2 si vous êtes Médecin). Une personne dans le coma ne peut être soignée que si elle est dans un hôpital de niveau 1 minimum (et le gain sera seulement de 1 PdV). Vous devez disposer d'une plante médicinale pour passer cet ordre (mais elle ne sera consommée que dans le cas des soins des blessures, qu'ils soient réussis ou non). Vous ne pouvez pas soigner quelqu'un pris dans un combat.

Matériel nécessaire : 1 Plante Médicinale

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 40% + INT x 5 + Médecine - Forme - Nourriture - Moral



AUTRES MÉTHODES DE SOIN

Vous pouvez également vous rendre dans un hôpital et payer des soins. Les soins sont des "services" produits par les personnes travaillant à l'hôpital. Pour chaque soin, vous récupérez un point de vie. Vous pouvez obtenir des soins même si vous êtes dans le coma (pour autant que l'on vous ait transporté jusqu'à l'hôpital).

Vous pouvez également obtenir un soutien psychologique qui vous fera gagner 25 points de Moral (jusqu'à un maximum de 50) ou des vitamines qui vous feront gagner 5 points de Forme (max. 1 fois par jour).

Vous pouvez également prendre vos précautions en achetant un baume de soins à l'hôpital (qui vous permet de récupérer 1 point de vie si vous le consommez).

Si une personne se trouve dans le coma, il faut obligatoirement la transporter dans un Hôpital. Là, une personne pourra passer l'ordre de soigner les blessures et la sortir du coma (ce qui lui ajoutera 1 PdV). Les Médecins de carrière peuvent sortir les gens du coma hors de l'Hôpital.



Vous pouvez également acheter une potion de soins chez un alchimiste (elle vous permet de récupérer tous vos points de vie mais elle est plus chère).

Vous pouvez également être soigné par un sort de Soins Magiques (plus d'information dans 77. Liste des Sorts).

Il y a également moyen d'acquérir des produits dangereux dans l'hôpital qui auront un effet négatif sur celui qui les consomme (poison, virus, poudre de silence, gaz lacrymogène).

SOINS ET PRODUITS	
	Soin Le soin dans un hôpital permet de gagner 1 point de vie. Production: Hôpital niveau 1
	Soutien Psychologique Le soutien psychologique permet de gagner 25 points en moral (mais on ne peut dépasser 50 en moral de cette manière). Production: Hôpital niveau 1
	Baume de Soins Ce baume à passer sur vos blessures vous permet de gagner 1 point de vie. Moins efficace et plus cher que des soins médicaux, il peut néanmoins être transporté partout avec vous. Production: Hôpital niveau 1 Prérequis Technologique: Savoir Génétique
	Vitamine Jukramine Ces vitamines permettent de gagner 5 points de Forme. Une seule dose est efficace par jour (les suivantes n'ont pas d'effet). Production: Hôpital niveau 1 Prérequis Technologique: Savoir Génétique
	Potion de Soins Cette potion vous remet immédiatement à votre maximum de points de vie. Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures
	Poison Normalement utilisé pour combattre la vermine, ce produit peut être employé sur les humains. Quiconque boit du poison tombe immédiatement dans le coma. Production: Hôpital niveau 2
	Virus Culture de virus utilisée dans la recherche médicale. Quiconque la consomme est affecté par une maladie au hasard. Production: Hôpital niveau 2
	Poudre de Silence Cette poudre rend aphone celui qui la consomme. Il ne peut plus utiliser l'ordre Parler, ni lancer de sorts, et ce jusqu'à minuit. Production: Hôpital niveau 3



Gaz Lacrymogène

Employé sur un leader de groupe, il force le groupe à quitter la pièce pour rejoindre l'extérieur (onglet Extérieur). Le produit n'a pas d'effet dans la rue, dans les pièces Extérieur ou Prison, dans un Donjon. Il impose -1 en PER jusqu'à minuit.

Production: Hôpital niveau 3

MALADIES

Votre personnage peut contracter une maladie. Celle-ci provoque généralement une diminution de vos caractéristiques. Les maladies connues sont les suivantes :

MALADIES	
	Paralysie La paralysie affecte les muscles de la victime qui est presque entièrement immobilisée. La Force (FOR) est réduite à 0, peu importent les bonus. Elle peut néanmoins avaler un médicament. (n°1)
	Mystiphrénie Cette maladie affecte la raison de la victime qui confond des concepts contradictoires ou les fusionne (comme <i>atteindre le Bien en faisant le Mal</i>). La volonté (VOL) est réduite à 0, peu importent les bonus. (n°2)
	Putréfaction Les morts-vivants et la vermine sont les vecteurs de cette maladie conduisant à la nécrose des tissus de la peau. Le charme (CHA) est réduit à 0, peu importent les bonus. (n°3)
	Bolopolisme Cette maladie pousse la victime à raisonner par des méta-concepts totalement étrangers à la réalité. La victime ne possède plus aucun bon sens et ne peut plus rien gérer de façon pragmatique. La gestion (GES) est réduite à 0, peu importent les bonus. (n°4)
	Elmérisme Terrible maladie débilitante faisant des ravages. La victime est incapable de réfléchir de manière cohérente. Son intelligence (INT) est réduite à 0, peu importent les bonus. (n°5)
	Cécité La victime est incapable de voir, à part quelques ombres rapprochées. La perception (PER) et la distance de vision sont réduites à 0, peu importent les bonus. (n°6)
	Dépression La victime est malheureuse. Son moral est limité à un maximum de 25. (n°7)
	Anorexie La victime est atteinte d'anorexie. Sa nourriture est limitée à un maximum de 25. (n°8)
	Iglootisme La victime est atteinte d'une fatigue chronique, elle ne désire que se reposer et rester tranquille chez elle. Sa forme est limitée à un maximum de 25. (n°9)
	Drogué La victime est devenue dépendante de la drogue. Si elle peut se procurer sa dose quotidienne, elle ne subit aucune mauvaise conséquence. (n°10)
	En Manque Une personne droguée est en état de manque tant qu'elle n'a pas consommé sa dose. Elle subit un malus de 1 dans toutes ses caractéristiques. (n°11)

Il y a plusieurs voies pour la transmission des maladies :

- Contagion** : si vous passez un ordre de rencontre ayant pour cible un malade, vous courez le risque d'être contaminé par lui (5% de chances). Exceptions: diagnostiquer maladies, soins non-magiques, soigner coma et atténuer les maladies (ces deux derniers sont des ordres uniquement accessibles au Médecin).
- Nourriture non préparée** : si vous mangez de la nourriture non préparée (légume, viande...) au lieu de manger un repas à l'auberge, vous courez le risque d'être contaminé par des germes qui s'y trouvent (3% de chances).
- Dormir dehors** : si vous dormez dehors (dans la rue ou à l'extérieur d'un bâtiment), vous courez le risque d'attraper une maladie (2% de chances). Vous êtes protégé contre ce mode de contamination si vous dormez dans une chambre.
- Monstre** : certains monstres peuvent vous transmettre une maladie à leur contact.
- Déplacement** : en vous déplaçant, vous courez le risque d'être contaminé par des germes portés par l'air (0,003% de chances, fois l'Indice de Pollution de la province, voir 51. *Énergie & Pollution*).

L'état de *Drogué* et l'état *En Manque* ne sont pas contagieux. On ne peut être drogué qu'en prenant une drogue que vend le Trafiquant (voir 29. *Trafiquant*). Une personne en manque subit un malus de 1 dans toutes ses caractéristiques jusqu'à ce qu'elle consomme sa dose quotidienne. Un drogué, qui n'est pas en état de manque, obtient un bonus de 1 en PER.



SOIGNER LES MALADIES

Un médecin ne peut pas soigner une maladie. Il peut simplement les diagnostiquer par l'ordre de rencontre adéquat :

Soigner

Vous pouvez (1) diagnostiquer les maladies ou (2) soigner les blessures d'une personne qui n'est pas dans le coma (+INT PdV,

MÉDICAMENTS



Médicament Anti-Paralysie

Permet de guérir la Paralysie.

Production: Hôpital niveau 3

Prérequis Technologique: Antibiotiques



Médicament Anti-Mystiphrénie

Permet de guérir la Mystiphrénie.

Production: Hôpital niveau 3

Prérequis Technologique: Antibiotiques

additionné de N/2 si vous êtes Médecin). Une personne dans le coma ne peut être soignée que si elle est dans un hôpital de niveau 1 minimum (et le gain sera seulement de 1 PdV). Vous devez disposer d'une plante médicinale pour passer cet ordre (mais elle ne sera consommée que dans le cas des soins des blessures, qu'ils soient réussis ou non). Vous ne pouvez pas soigner quelqu'un pris dans un combat.

Matériel nécessaire : 1 Plante Médicinale

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 40% + INT x 5 + Médecine - Forme - Nourriture - Moral

Pour soigner une maladie, il faut prendre le médicament qui la guérit (voir la liste ci-contre à droite). Les médicaments sont en vente à l'hôpital. Il faut néanmoins que le pays ait mis au point la technologie *Antibiotiques* avant que des médicaments ne puissent être produits.

Vous n'êtes pas obligé de vous soigner : la maladie, une fois apparue, ne s'empire pas. Vous pouvez décider de continuer à vivre un certain temps avec ce malus - à l'exception de la Paralyse, qui vous empêche de vous déplacer, et qui nécessite donc des soins rapides (vous pouvez néanmoins passer des ordres sur vous, comme prendre un médicament).

Il peut arriver que, en raison de certaines circonstances, il vous est impossible d'obtenir le médicament nécessaire à la guérison d'une de vos maladies, ce qui peut vous empêcher de jouer (particulièrement avec Paralyse). Pour éviter que vous soyez bloqué de manière définitive, vous pouvez également dépenser 1 PA pour supprimer une maladie (à partir de votre fiche de personnage).

Vous pouvez aussi vous prémunir contre les maladies en prenant un vaccin : une fois consommé, vous ne contracterez aucune maladie jusqu'à minuit (le vaccin ne guérit pas les maladies déjà contractées).

Remarque: guérir la Dépression, l'Anorexie ou la Fatigue (que ce soit par médicament ou en dépassant 1 PA) ne fait QUE guérir la maladie et ne remonte pas la caractéristique associée (Moral, Nourriture, Forme).

CHIRURGIE

Vous pouvez également vous rendre à l'hôpital pour subir des interventions plus lourdes :

Modifier une Caractéristique

Cet ordre vous permet de retirer un point d'une caractéristique (si elle est supérieure à 1). Vous récupérez alors les PA dépensés que vous pourrez alors réutiliser. L'Hôpital doit être de Niveau 4.

Coût: 2000 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique

Changer de Sexe

Cet ordre vous permet de changer votre sexe par opération chirurgicale. Les prostitués ne peuvent pas devenir asexués. L'Hôpital doit être de Niveau 4.

Coût: 1500 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique

Vous pouvez également progresser dans vos compétences plus rapidement que par l'étude en vous faisant greffer un implant. C'est évidemment plus cher. Vous ne pouvez pas dépasser le maximum autorisé par votre carrière. Il faut au minimum 5% dans une compétence pour produire l'implant correspondant. Il faut 3:00 de crédit-temps pour se faire greffer un implant.

	Médicament Anti-Putréfaction Permet de guérir la Putréfaction. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Bolopolisme Permet de guérir la Bolopolisme. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Elmérisme Permet de guérir l'Elmérisme. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Cécité Permet de guérir la Cécité. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Dépression Permet de guérir la Dépression. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Anorexie Permet de guérir l'Anorexie <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Iglootisme Permet de guérir l'Iglootisme. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Médicament Anti-Drogue Permet de guérir l'état de Drogué et l'état de Manque. <u>Production:</u> Hôpital niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Antibiotiques
	Vaccin Le vaccin, une fois consommé, permet d'être immunisé à toutes les maladies jusqu'à minuit (il ne guérit pas les maladies déjà contractées). <u>Production:</u> Hôpital niveau 2 <u>Prérequis Technologique:</u> Savoir Génétique

IMPLANTS

	Implant - Baratin Permet de progresser de 1% dans cette compétence <u>Production:</u> Hôpital niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Techniques de Clonage
---	--

6. Compétences

BONUS DE COMPÉTENCE

OBJETS DE COMPÉTENCE
Manuel de Baratin

Vous pouvez obtenir un bonus de 5% dans chacune de vos compétences en possédant le matériel adéquat. Le bonus ne fonctionne qu'une seule fois pour chaque objet (avoir 2 troussees médicales ne donnera toujours que +5% en Médecine). Il faut bien entendu avoir l'objet sur soi (et pas dans une maison) pour qu'il apporte le bonus voulu.

Il faut absolument posséder à 1% minimum la compétence requise par un ordre pour pouvoir le passer. Acheter du matériel ou engager un employé vous donnant un bonus ne servira à rien si vous ne maîtrisez pas du tout la compétence requise.



C'est dans une Armurerie que vous pourrez trouver une Plaque de Protection (+5% en Combat Contact).



C'est chez un Tailleur que vous pourrez trouver des Chaussures de Combat (+5% en Combat Mains Nues), une Panoplie de Discrétion (+5% en Discrétion) ou une Trousse de Maquillage (+5% en Séduction).



C'est dans une Quincaillerie que vous pourrez trouver du Matériel de Faussaire (+5% en Falsification), des Jumelles (+5% en Observation), un Équipement de Survie (+5% en Survie) ou des Outils de Voleur (+5% en Vol).



C'est dans une Bibliothèque que vous pourrez trouver un Manuel de Baratin (+5% en Baratin), un Livre de Comptes (+5% en Commerce), un Code Juridique (+5% en Éloquence), un Livre Saint (+5% en Foi) ou un Manuel de Magie (+5% en Lancement de Sorts). Seuls les Magiciens et Sorciers peuvent produire des Manuels de Magie.



C'est dans un Magasin d'Électronique que vous pourrez trouver un Détonateur (+5% en Démolition), un Ordinateur (+5% en Informatique), une Trousse Médicale (+5% en Médecine), un Agenda Électronique (+5% en Organisation) ou une Lunette de Visée (+5% en Combat Distance).



Le manuel de baratin expose de nombreuses techniques pour mieux embobiner votre interlocuteur avec un index de la plupart des situations imaginables. Il accorde +5% en Baratin (non-cumulable avec lui-même).
Production: Bibliothèque niveau 3



Plaque de Protection
La plaque de protection vous permet de détourner certains coups. Elle accorde +5% en Combat Contact (non-cumulable avec elle-même).
Production: Armurerie niveau 3



Chaussures de Combat
Les chaussures de combat sont spécialement adaptées pour frapper tout en se déplaçant rapidement. Elles accordent +5% en Combat Mains Nues (non-cumulable avec elles-mêmes).
Production: Tailleur niveau 3



Lunette de Visée
La lunette de visée permet de tirer plus précisément. Elle accorde +5% en Combat Distance (non-cumulable avec elle-même).
Production: Électronique niveau 3



Livre de Comptes
Le livre de comptes permet de tenir à jour sa comptabilité. Il accorde +5% en Commerce (non-cumulable avec lui-même).
Production: Bibliothèque niveau 3



Détonateur
Le détonateur permet de mieux exploiter les possibilités des explosifs. Il accorde +5% en Démolition (non-cumulable avec lui-même).
Production: Électronique niveau 3



Panoplie de Discrétion
Des vêtements noirs, du maquillage pour assombrir sa peau, des semelles de caoutchouc, tout pour être discret... Elle accorde +5% en Discrétion (non-cumulable avec elle-même).
Production: Tailleur niveau 4



Code Juridique
Le code juridique rassemble les lois cybermondiales et constitue un grand secours pour justifier ses argumentations. Il accorde +5% en Éloquence (non-cumulable avec lui-même).
Production: Bibliothèque niveau 3



Matériel de Faussaire
Encres, papiers spéciaux, loupes et instruments spéciaux, tout ce qui vous est nécessaire pour pratiquer la falsification. Il accorde +5% en Falsification (non-cumulable avec lui-même).
Production: Quincaillerie niveau 4



Livre Saint
Le livre saint est le livre sacré de votre religion, il contient les préceptes sacrés de votre dieu. Il accorde +5% en Foi (non-cumulable avec lui-même).
Production: Bibliothèque niveau 3



Ordinateur
Un ordinateur portable est le compagnon idéal de tout informaticien qui se respecte. Il accorde +5% en Informatique (non-cumulable avec lui-même).
Production: Électronique niveau 3



Manuel de Magie
Le manuel de magie expose les principales techniques utilisées par les magiciens pour lancer des sorts. Il accorde +5% en Lancement de Sorts (non-cumulable avec lui-même).
Production: Bibliothèque niveau 4



Trousse Médicale
La trousse médicale est un auxiliaire indispensable aux médecins. Elle accorde +5% en Médecine (non-cumulable avec elle-même).
Production: Électronique niveau 2

Jumelles

	Petites jumelles avec grossissement variable, elles vous permettent plus facilement de voir sans être vu. Elles accordent +5% en Observation (non-cumulable avec elles-mêmes). Elles permettent également de voir 1 case plus loin sur la carte. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 3
	Agenda Électronique Avec un agenda électronique, vous pourrez noter vos rendez-vous et gérer au mieux votre temps. Il accorde +5% en Organisation (non-cumulable avec lui-même). <u>Production:</u> Électronique niveau 2
	Trousse de Maquillage La trousse de maquillage améliore votre apparence et renforce vos chances de séduction. Elle accorde +5% en Séduction (non-cumulable avec elle-même). <u>Production:</u> Tailleur niveau 2
	Équipement de Survie Pièges à animaux et outils divers, tout pour survivre dans un environnement hostile. Il accorde +5% en Survie (non-cumulable avec lui-même). <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 4
	Outils de Voleur Des petites scies, des trousseaux de clefs, pour entrer dans un endroit où personne ne vous a invité... Ils accordent +5% en Vol (non-cumulable avec eux-mêmes). <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 3

7. Divers

CHARGE



Chez un Tailleur, vous pouvez acheter un Sac à dos ou une Valise, ce qui vous permet de transporter plus d'objets : ils permettent de transporter des objets d'une charge totale de maximum 5, pour une charge effective de 1.

Pour insérer un objet dans un contenant, il faut sélectionner ce dernier dans le matériel à partir de la fiche de personnage, et passer l'ordre adéquat. Pour récupérer l'objet, il faut passer l'ordre *Retirer*.

Les objets mis dans un contenant n'exercent plus leurs effets. Ainsi, des Chaussures de Combat (+5% en Combat Contact) n'apporteront plus leur bonus si elles sont mises dans un sac.

Vous ne pouvez pas avoir plus d'une valise et d'un sac à dos en même temps. Si un personnage se charge de 2 sacs à dos ou de 2 valises, il ne pourra plus se déplacer en ville ou en province.

SACS ET VALISES	
	Sac à Dos Le sac à dos permet de transporter des objets (cumulant une charge totale de 5 maximum). <u>Production:</u> Tailleur niveau 3
	Valise La valise permet de transporter des objets (cumulant une charge totale de 5 maximum). <u>Production:</u> Tailleur niveau 4

Insérer

Vous pouvez insérer un objet dans un contenant (valise, sac, colis etc). Vous ne pouvez pas insérer un contenant dans un autre contenant. Vous ne pouvez pas insérer de relique, de billet de loterie ou de véhicule dans un contenant. Dans une enveloppe, on ne peut insérer qu'une lettre ou une carte.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Retirer

Vous pouvez retirer un objet de son contenant (valise, sac, colis etc). S'il s'agit d'une enveloppe ou d'un colis, vous ne pouvez pas connaître le contenu avant de l'ouvrir - et une fois ouvert, le contenant sera détruit.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

COURRIER



Vous pouvez acheter une lettre ou une carte dans une bibliothèque. L'objet est vierge jusqu'à ce que vous le personnalisiez : texte de la lettre ou description de la carte.

Vous pouvez également acheter une enveloppe ou un colis, qui sont des contenants fonctionnant d'une façon similaire au sac à dos ou à la valise. Une enveloppe ne peut contenir qu'une (et une seule) lettre ou carte. Un colis ne peut contenir qu'un seul objet. On ne peut savoir ce que contient l'enveloppe ou le colis sans l'ouvrir

COURRIER	
	Lettre Sur la lettre est écrit un message que celui qui la détient peut lire. <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 2
	Carte Sur la carte est représenté le plan d'une région ou un chemin à suivre. <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 2
	Enveloppe L'enveloppe peut être ouverte par son

(contrairement au sac à dos ou à la valise), et si le contenu est retiré, l'enveloppe ou le colis disparaît.

	porteur, elle ne peut contenir qu'une lettre ou une carte (l'enveloppe disparaît pour laisser place à la lettre). <i>Production:</i> Bibliothèque niveau 2
	Colis Le colis peut être ouvert par son porteur, il contient généralement un objet (le colis disparaît pour laisser place à l'objet). <i>Production:</i> Bibliothèque niveau 3

EXPLORER LA PROVINCE

Depuis l'interface de jeu, vous pouvez, tandis que vous vous déplacez dans la province, l'explorer en passant l'ordre adéquat. Si vous réussissez votre jet, vous découvrez quelque chose qui peut être de l'argent, un monstre etc. Vous pouvez même y découvrir des produits inconnus (qu'il faut consommer pour subir l'effet associé).

Explorer

Vous pouvez explorer la case où vous êtes dans la province (tous les membres du groupe perdront le CT correspondant).

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 35% + PER x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

OBJETS INCONNUS	
	Objet Inconnu Cet objet est inconnu. Il faut le consommer pour en découvrir l'effet (identique à celui d'un autre consommable au hasard).
	Potion Inconnue Cette potion a un effet inconnu. Il faut la boire pour en découvrir l'effet (identique à celui d'une autre potion au hasard). <i>Prérequis Technologique:</i> Potions Mineures

Type de case	
	Fleurs
	Arbre
	Sapin

ARRACHER DES FLEURS OU UN ARBRE

Lorsque vous vous trouvez dans une ville, vous pouvez arracher des fleurs ou un arbre si vous vous trouvez sur la case en question. L'ordre est illégal.

Arracher Arbre/Fleurs (Délit)

Vous pouvez arracher un arbre (en 4:00) ou des fleurs (en 2:00). L'ordre est illégal. La compétence Survie n'est pas obligatoire pour passer l'ordre (mais sert de bonus).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 40% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

NATIONALITÉ



Si vous désirez acquérir la nationalité d'un autre empire, il faut que vous vous rendiez au Ministère de l'Intérieur de cet empire et que vous en fassiez la demande. Celle-ci doit être validée par le Ministre de l'Intérieur de cet empire (il vous est conseillé de lui adresser un kramail pour lui faire part de vos motivations). S'il vous accepte, vous perdez automatiquement toute fonction que vous exerchez dans votre empire d'origine.

Attention: une fois le changement de nationalité effectué, il vous faut encore vous inscrire à la guilde de débutants de l'empire en question si vous souhaitez obtenir le ruban nécessaire à votre carrière (sauf si vous l'avez déjà obtenu dans cet empire lors de changements de nationalité successifs).



Vous pouvez aussi abandonner votre nationalité et devenir apatride en allant dans le Palais du Gouverneur d'une Province Rebelle et en passant l'ordre adéquat.

Naturalisation

Vous pouvez demander votre naturalisation dans cet empire (sauf si vous en faites déjà partie). Il faut cependant que le Ministre de l'Intérieur approuve votre demande avant que vous puissiez devenir citoyen de cet empire (écrivez-lui pour justifier votre demande). La demande peut être annulée par la suite. La demande sera également annulée si vous faites une demande de naturalisation autre part.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Annuler

Vous pouvez annuler la demande de naturalisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Devenir Apatride

Vous pouvez abandonner votre nationalité impériale et devenir apatride. Vous serez alors un citoyen des provinces rebelles. Vous perdez évidemment toute fonction que vous exerchez dans votre empire d'origine.

Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Palais du Gouverneur	
	Communication Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	Révolution Insurrection, révolution, coup d'état.



AGENT ENNEMI



Vous pouvez devenir un agent d'un autre empire. Il suffit de vous rendre au Ministère des Services Secrets de cet empire et d'en devenir un agent secret. Ceci permet au Directeur des Services Secrets de cet empire de vous faire parvenir des fonds ou de vous aider dans les missions qu'il vous donnera. Bien entendu, votre empire risque de vous punir s'il découvre votre nouvelle allégeance.

Si vous êtes torturé par le Ministre de la Justice, vous risquez d'avouer votre affiliation à un empire ennemi. Si cet aveu se déroule dans votre empire, vous perdrez alors votre nationalité (vous deviendrez rebelle) et votre qualité d'agent.

Vous perdez votre statut d'agent si vous vous faites naturaliser dans le pays dont vous êtes l'agent.

Votre statut d'agent ennemi apparaît dans votre fiche de personnage (onglet *Carrière*).

FABRIQUER

Vous pouvez fabriquer des objets en passant l'ordre *Fabriquer*, comme de la fausse monnaie ou des faux papiers. Certaines carrières peuvent fabriquer des objets particuliers supplémentaires.

Agent

Vous pouvez devenir agent secret d'une puissance ennemie à votre empire. Ce qui permet au Directeur des Services Secrets de vous aider (primes etc). Vous ne pouvez pas démissionner, à moins de devenir agent d'un autre empire (auquel cas le premier sera prévenu). Attention : si vous êtes torturé, vous risquez d'avouer votre affiliation secrète et de perdre votre nationalité.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Fausse Monnaie (Délit)

Vous pouvez tenter de réaliser des faux billets à partir de papier. En cas de réussite, vous obtenez 350 FK. La ville perd 3 à 5 UE de ses réserves en raison de la crise de confiance (si la réserve d'UE n'est pas suffisante, la province connaît une crise de confiance et le Palais du Gouverneur perd 50 FK par UE manquant). Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre.
Matériel nécessaire : 1 Papier

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 30% + GES x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

Faux Papiers (Délit)

Vous pouvez tenter de fabriquer des faux papiers (qui accorderont 2% de bonus aux actions illégales de celui qui les emploie). Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre.
Matériel nécessaire : 1 Papier

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 30% + GES x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

ARTISANAT
Faux Papiers Les faux papiers ne se trouvent pas dans le



commerce : il faut les fabriquer avec la compétence Falsification. Ils permettent d'avoir un bonus de 2% à tous les ordres illégaux. Ce bonus ne se multiplie pas avec plusieurs faux papiers.

MALADRESSE ET PERTES DIVERSES

Vous pouvez rater volontairement un jet en passant l'ordre *Maladresse* depuis votre fiche de personnage (actions privées). Cela peut être important pour votre roleplay.

Vous pouvez également décider de diminuer volontairement vos points de Nourriture, de Forme, de Moral, ou de Vie si cela est nécessaire pour votre roleplay.

Maladresse

Si vous passez cet ordre, vous raterez le prochain ordre que vous passerez si celui-ci exige un jet (vous ferez 96). Cela peut sembler sans intérêt immédiat, mais peut être important dans votre roleplay si vous voulez absolument rater un ordre. Cela ne s'appliquera pas aux jets dans un combat, ni aux 5 jets suivant un pacte démoniaque.

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: Automatique

Diminuer

Vous pouvez diminuer votre Nourriture, votre Forme, votre Moral ou vos PdV si vous le jugez nécessaire dans le cadre de votre roleplay (vous pouvez d'ailleurs fournir une explication). Cet ordre n'est évidemment pas bénéfique et les points perdus ne peuvent se récupérer que par les méthodes habituelles (dormir, se divertir, manger etc). Vous ne pouvez pas baisser une caractéristique en-dessous de 5 (sauf vos PdV qui peuvent être mis à 1, mais pas à 0).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

8. Carrières Avancées

CARRIÈRE AVANCÉE

Lorsque vous arrivez à la fin de votre carrière de base (en étant arrivé au maximum de toutes les compétences), vous pouvez opter pour une carrière avancée. Il y en a 21 différentes (présentées dans les chapitres suivants) mais vous ne pouvez accéder qu'à certaines d'entre elles selon votre carrière de base. Ainsi, pour devenir médecin, il faut avoir été initié ou étudiant.

MONTER DE NIVEAU

Chaque montée de niveau coûte un certain nombre de PA. Il en coûte 5 pour prendre une carrière avancée (niveau 0 à 1), puis 5 PA fois le niveau à atteindre par la suite (voir tableau ci-contre).

POUVOIRS SPÉCIAUX

Chaque carrière offre des pouvoirs spéciaux, qui sont détaillés dans les chapitres suivants. Ces pouvoirs ne sont accessibles qu'à ceux qui sont dans la carrière même : si vous changez de voie, vous perdez les pouvoirs spéciaux de la carrière précédente. Certains de ces pouvoirs sont des actions spécifiques : dans celles-ci le Niveau (N) intervient.

MISSIONS

Pour achever un niveau dans une carrière, vous devez accumuler un certain nombre de points de mission (voir tableau ci-contre). À chaque montée de niveau ou de changement de carrière, le nombre de points de mission est annulé (cela ne se cumule pas de niveau en niveau et on ne peut pas prendre de l'avance).

Ces points de mission sont obtenus en réalisant des missions propres à la carrière (combattre, voler...). Le nombre de points obtenus pour chaque action est détaillé dans chacune des carrières.

On ne peut obtenir les points de la mission qu'une seule fois par jour pour un type de mission. Ainsi, un Officier obtiendra 9 points de mission s'il remporte un combat. Il n'en gagnera plus dans la même journée s'il remporte un combat : il lui faudra attendre le lendemain.

Comme pour les carrières de base, vous pouvez gagner 1 PA par semaine en réalisant une de ces missions. Vous pouvez gagner ce PA même si vous avez déjà atteint le nombre de points de mission nécessaires pour changer de niveau. Cependant, vous ne pouvez pas gagner plus de 1 PA/semaine de cette manière.

CHANGER DE VOIE

Les changements de carrière ne peuvent se faire que dans les débouchés prévus par la carrière. On ne peut pas non plus

NIVEAU	
Progression	Coût
0 -> 1	5 PA
1 -> 2	10 PA
2 -> 3	15 PA
3 -> 4	20 PA
4 -> 5	25 PA
5 -> 6	30 PA

POINTS DE MISSION	
Niveau	Points
1	50
2	100
3	200
4	400
5	600
6	1000

Médecin	étudiant	5%	15%	10%	5%	10%	-	15%	10%	-	5%	25%	-	40%	5%	10%	20%	25%	-
Mercenaire	soldat ou marchand	10%	40%	25%	20%	10%	25%	15%	-	5%	-	-	-	5%	10%	5%	5%	10%	15%
Missionnaire	initié ou guide	10%	20%	10%	5%	5%	-	10%	40%	-	25%	-	15%	10%	5%	15%	5%	25%	-
Négociant	marchand	15%	10%	10%	5%	40%	-	10%	5%	20%	-	25%	-	-	5%	25%	10%	5%	15%
Officier	soldat	10%	25%	40%	25%	5%	20%	10%	-	-	-	5%	-	5%	10%	15%	5%	15%	10%
Prêtre	initié	10%	10%	10%	5%	5%	-	10%	25%	-	40%	5%	25%	20%	10%	15%	5%	5%	-
Prostitué	guide ou marchand	25%	10%	10%	10%	5%	-	20%	15%	15%	-	10%	-	-	5%	5%	40%	5%	25%
Révolutionnaire	soldat ou étudiant	10%	25%	20%	15%	5%	40%	10%	25%	-	-	5%	-	-	5%	15%	10%	10%	5%
Sorcier	initié ou voleur	25%	5%	10%	5%	10%	-	15%	10%	15%	-	-	40%	-	20%	5%	10%	5%	25%
Trafiquant	marchand ou voleur	20%	10%	10%	10%	25%	-	10%	5%	25%	-	5%	-	-	5%	40%	15%	5%	15%

9. Artiste



Illustration: Eskarina

Artiste

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Distance	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Commerce	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discretion	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Éloquence	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Falsification	-	5%	5%	5%	5%	5%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	5%	5%
Observation	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Organisation	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Séduction	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Survie	-	-	5%	5%	5%	5%
Vol	5%	5%	5%	5%	5%	5%

Chanteurs, danseurs, amuseurs publics, les artistes peuvent être de toutes sortes dans le cybermonde, mais leur présence est nécessaire pour soulager les populations soumises à des régimes par trop souvent autoritaires. Ils se produisent dans les bars et les plus chanceux sont invités dans les salles de spectacle.

Carrières de Base: Guide, Etudiant

Débouchés: Explorateur, Révolutionnaire, Missionnaire, Médecin, Diplomate, Prostitué, Espion, Avocat, Informaticien, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Divertir (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Artiste peut tenter de *Divertir* une autre personne. En cas de réussite, celle-ci, amusée ou impressionnée par le talent de l'artiste, gagne des points de moral.



Dans une Quincaillerie, l'Artiste peut acheter un harmonica qui lui donne +5% à l'ordre *Divertir*.

INSTRUMENT	
	<p>Harmonica L'harmonica apporte à l'Artiste un bonus de 5% à l'ordre <i>Divertir</i>. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 1</p>

Divertir

Vous pouvez divertir une personne. Si l'opération réussit, celle-ci gagne 10+N à 15+N points de moral et vous 5 (le moral est limité à 100).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Séduction + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Se Faire Payer un Repas

Vous pouvez vous faire payer un repas par un autre personnage (PJ) en échange d'une chanson, d'un poème ou d'un autre divertissement, si vous vous trouvez tous deux dans la pièce Commerce de l'Auberge. Il faut bien sûr qu'il y ait le repas désiré en stock et que la personne visée ait suffisamment d'argent. Vous subirez bien sûr les effets du repas pris et votre mécène gagnera 5+N points de Moral. Vous ne pouvez pas vous faire payer un repas qui coûte plus de 50 FK.

[2] Se Faire Payer un Repas (ordre de rencontre)



Dans le cadre de rencontres, l'Artiste peut tenter de *Se Faire Payer un Repas* par un autre personnage (PJ) en échange d'un divertissement quelconque à condition de se trouver dans la partie Commerce d'une Auberge. Il faut que l'Auberge dispose évidemment de repas dans son stock (l'Artiste pourra choisir laquelle il préfère). En cas de réussite, la personne visée (si elle dispose de l'argent nécessaire) payera le repas en question, et gagnera 5+N points de Moral. L'Artiste subira les effets de la consommation de ce repas comme s'il l'avait acheté lui-même. Les repas coûtant plus de 50 FK ne peuvent être ainsi payés. L'ordre est inaccessible si un Médecin a prescrit un régime à l'Artiste.

Coût: 0 | Durée: 0:40 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Spectacle

Vous pouvez organiser un spectacle de votre choix. Toute personne présente dans l'Auberge y gagne 8+N à 12+N points de moral, peu importe la pièce où elle se trouve. Quant à vous, vous gagnez 5 points de moral ainsi que quelques piécettes. Il faut qu'il y ait au moins une autre personne (ni cachée, ni dans le coma) pour faire un spectacle. L'ordre ne fonctionne pas sur les personnes cachées ou dans le coma. Vous devez décrire votre spectacle (max. 3000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Séduction + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Paresse (Délit)

Vous pouvez entraîner les travailleurs dans les délices de l'oisiveté. Les ordres Produire et Construire deviennent inaccessibles jusqu'à minuit. L'ordre annule également tout *Entrain au Travail* dont bénéficiait le bâtiment. L'ordre ne fonctionne que dans les bâtiments commerciaux (publics et privés).

Coût: 0 | Durée: 2:30 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Entrain au Travail

Vous pouvez encourager les travailleurs à produire plus. Le temps nécessaire à produire 1 UT est calculé comme si l'on avait 1 niveau de plus, et ce jusqu'à minuit. L'ordre annule également toute *Paresse* que subissait le bâtiment. L'ordre ne fonctionne que dans les bâtiments commerciaux (publics et privés).

Coût: 0 | Durée: 2:30 | Jet: 10% + GES x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

[3] Spectacle (action)



L'Artiste peut également monter un *Spectacle* (ou un défilé, une exposition...) dans une Auberge. Les personnes présentes gagneront des points de moral si le Spectacle est réussi. À noter que les spectateurs ne perdent pas de crédit-temps : on considère qu'ils bénéficient du spectacle tout en continuant leurs occupations (manger, boire etc).



Dans une Quincaillerie, l'Artiste peut acheter une guitare qui lui donne +5% à l'ordre *Spectacle*.

INSTRUMENT	
	Guitare La guitare apporte à l'Artiste un bonus de +5% à l'ordre Spectacle. Production: Quincaillerie niveau 2

[4] Paresse (action)

L'Artiste peut pousser les travailleurs à la *Paresse* dans n'importe quel bâtiment (via le lien *Ordres Spéciaux*). Les ordres Produire et Construire y sont alors bloqués jusqu'à minuit. Passer cet ordre annule également l'*Entrain au Travail* décrit ci-dessous.

[5] Entrain au Travail (action)

L'Artiste peut donner de l'*Entrain au Travail* dans n'importe quel bâtiment (via le lien *Ordres Spéciaux*). Le temps pour produire 1 UT sera calculé comme si le travailleur avait un niveau de plus, et ce jusqu'à minuit (un perso Niveau 4 produira 1 UT en 1:15 au lieu d'1:30, comme s'il était Niveau 5, l'*Entrain au Travail* n'a pas d'effet sur les personnes de Niveau 0 ou 6). Passer cet ordre annule également la *paresse* décrite ci-dessus.



Dans une Quincaillerie, l'Artiste peut acheter un tambour qui lui donne +5% à l'ordre *Entrain au Travail*.

INSTRUMENT	
	Tambour Le tambour apporte à l'Artiste un bonus de +5% à l'ordre Entrain au Travail. Production: Quincaillerie niveau 2

[6] Bohême (capacité spéciale)

Les Artistes, habitués à dormir dans les rues, gagnent 5 points de Forme au lieu de 4 quand ils dorment dehors.

[7] On ne tire pas sur le pianiste (capacité spéciale)

Si une personne agresse un Artiste se trouvant dans une Auberge, que ce soit par l'ordre *Combattre* ou *Bagarre*, il y a 25% de chances qu'une autre personne dans la pièce s'interpose car "on ne tire pas sur le pianiste". Cette capacité ne fonctionne que si l'Artiste est leader de son groupe et si ce dernier contient un maximum de 6 membres.

[8] Fabrication de Tableaux (artisanat lié à la carrière)

L'Artiste peut peindre des tableaux d'une grande beauté, dans une maison privée. Il doit disposer des matières de base (1 textile/tableau) et y consacrer le temps nécessaire (4 UT/tableau). L'ordre peut être passé depuis la fiche de personnage (partie Matériel).

TABLEAU	
	Tableau Seul un Artiste peut réaliser un tableau (artisanat lié à la carrière). Installé dans une chambre, le tableau augmente le confort de celle-ci de 1 (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre.

Le tableau est un objet spécifique. Lors de sa fabrication, il est automatiquement personnalisé comme ayant été réalisé par l'Artiste qui l'a fait. Celui-ci peut ensuite le personnaliser pour lui attribuer une description et même une image (lien vers une image sur Internet). Le Naar **Mausoleum** vous permet d'héberger des images de tableaux si vous le souhaitez.

Le tableau peut être revendu à un connaisseur. Le tableau peut être installé dans une chambre (comme un équipement de maison). Il permet d'augmenter le Confort de la chambre de 1 point (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre. L'image définie par l'artiste apparaîtra, ainsi que sa signature. En cliquant dessus, on accède à la description du tableau.



Les tableaux peuvent être exposés dans des musées. Le propriétaire du musée peut accrocher des tableaux dans les différentes pièces *Chambre* du bâtiment. Contrairement aux chambres des autres bâtiments (où on ne peut accrocher qu'un seul tableau au maximum), on peut accrocher autant de tableaux que l'on veut dans une chambre du musée (cela n'apporte cependant qu'un +1 en Confort, peu importe le nombre de tableaux). Il faut acheter un billet dans la partie *Commerce* du musée pour pouvoir admirer les tableaux (jusqu'à minuit). Le billet n'apparaît pas dans la liste du matériel. Le propriétaire (ou le gestionnaire) du Musée n'a évidemment pas besoin de billet.

Celui qui désire voler un tableau ne doit pas obligatoirement acheter de billet (il serait trop facilement repéré) : il suffit de passer l'ordre *Cambrioler* (accessible dans un musée même si toutes les pièces sont ouvertes) : les tableaux sont alors visibles comme si un billet avait été acheté (il faut bien sûr ensuite tenter de dérober le tableau lui-même, ce qui impose un nouveau jet).

BILLET DE MUSÉE	
	Billet de Musée Ce billet vous permet de voir les tableaux du musée (jusqu'à minuit). Production: Musée niveau 1

INSTALLATION
Vous devez acheter un billet pour pouvoir admirer les tableaux.



INSTALLATION
 Tableau « Les Petits Bateaux » peint par Oedipe



Illustration: Eskarina



Illustration: Kabuki



Illustration: Colonel Marco

MISSIONS	
Mission	Points
Rumeur Vous devez émettre une rumeur depuis l'Auberge.	4
Divertir Vous devez réussir à divertir un PJ.	5
Spectacle Vous devez donner un spectacle.	7
Réaliser un Tableau Vous devez réaliser un tableau.	8
Paresse Vous devez réussir à entraîner un bâtiment dans la paresse.	8
Entrain au Travail Vous devez réussir à entraîner un bâtiment au travail.	7
Se Faire Payer un Repas Vous devez réussir à vous faire payer un repas (la personne visée doit avoir assez d'argent pour vous le payer).	6



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★



Illustration: Maximilien Bacchantes ♥



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Assassin

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Mains Nues	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Contact	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Combat Distance	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Commerce	-	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Discrétion	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Éloquence	-	-	-	-	5%	5%
Falsification	-	-	5%	5%	5%	5%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Organisation	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Survie	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Vol	10%	10%	10%	15%	15%	15%

Faisant fi de la vie humaine, l'assassin est prêt à éliminer son contemporain si le contrat en vaut la peine. Il se glisse dans les maisons les mieux protégées pour régler de vieux comptes que le commanditaire ne peut régler lui-même. Il est craint autant qu'il est poursuivi par les agents de la loi.

Carrières de Base: Soldat, Voleur

Débouchés: Officier, Inquisiteur, Explorateur, Mercenaire, Révolutionnaire, Sorcier, Espion, Trafiquant, Fausseur, Criminel

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Assassiner (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Assassin peut tenter d'*Assassiner* sa victime, qui tombera alors immédiatement dans le coma. S'il échoue, cela dégénère en un combat. A noter qu'au Khanat Elmérien, l'action est illégale également (le combat n'a pas été entamé à la loyale).

[2] Peur (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Assassin peut tenter de faire *Peur* en proférant des menaces à un autre personnage. En cas de réussite, celui-ci prend effectivement peur et n'ose pas l'attaquer (jusqu'à minuit). Il peut cependant faire partie d'un groupe l'attaquant, s'il n'en est pas le leader.

Une personne ne peut être victime que d'une seule tentative de peur par jour, réussie ou non (même par un autre assassin).



[3] Ambiance Hostile (action)

L'Assassin peut provoquer une *Ambiance Hostile* dans n'importe quel bâtiment, faisant perdre 3 x Niveau points de moral à toutes les personnes présentes (sauf lui). Qu'il réussisse ou non son jet, son identité n'est pas connue (mais l'action est inscrite dans son rapport privé). Évidemment, il vaut mieux quitter les lieux après avoir provoqué une ambiance hostile car on soupçonnera les présents.

[4] Installer un Piège (action)

S'il dispose d'une pièce de métal, l'Assassin peut fabriquer et *Installer un Piège* dans la pièce où il se trouve (sauf évidemment au niveau de l'onglet *Extérieur*). Quiconque entrera dans la pièce (y compris lui-même) déclenchera le piège et subira 5 points de dégâts (sous les armures) : le piège est alors détruit. Seul le leader du groupe subit ces dommages.



[5] Engager Assassin (action)

Assassiner (Délit)

Vous pouvez tenter d'assassiner quelqu'un (sauf un de vos employés). Si l'opération réussit, celui-ci tombe immédiatement dans le coma. Si elle échoue, cela dégénère en combat.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + FOR x 5 - PER adv. x 5 + Discrétion + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Peur

Vous proférez des menaces contre quelqu'un qui prend peur : il ne pourra pas prendre l'initiative de vous attaquer (que ce soit par *Combattre* ou *Bagarre*) jusqu'à minuit. Il peut cependant se trouver dans un groupe qui vous attaque (s'il n'en est pas le leader). L'ordre ne peut être passé qu'une seule fois par jour sur une personne bien précise (peu importe l'Assassin tentant l'action). Les PNJ ne sont pas sensibles à cette Peur. L'insécurité joue comme bonus sur l'ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + FOR x 5 - VOL adv. x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Ambiance Hostile

Votre seule présence dans un bâtiment peut créer une ambiance hostile sans qu'on sache d'où cela provient. En cas de réussite, les personnes présentes non cachées (sauf vous) perdent 3 fois votre Niveau en Moral. On ignore de qui émane l'ambiance hostile, que l'action soit réussie ou non. Il doit y avoir une autre personne que vous, non cachée et pas dans le coma, pour pouvoir passer cet ordre. Les personnes cachées ou dans le coma ne sont pas affectées.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Discrétion + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Installer un Piège (Délit)

Si vous disposez d'une pièce de métal, vous pouvez fabriquer et installer un piège dans une pièce (sauf bien sûr dans l'onglet *Extérieur*). La prochaine personne qui y entrera subira 5 points de dégâts (sous les armures).

Un Assassin peut *Engager un Assassin (PNJ)* dans une Auberge (l'assassin est proposé dans la liste des employés possibles comme les gardes du corps et complices).

[6] Bonus à la 1ère Attaque (capacité spéciale)

L'Assassin surprend son adversaire et obtient un bonus aux dégâts égal à 1 + son Niveau/2 (arrondi en dessous) lors de son attaque du 1er round s'il est dans le groupe actif, qu'il soit leader ou non de ce groupe (mais pas s'il se trouve dans le groupe passif).

[7] Immunité à Parlemerter Automatique (capacité spéciale)

L'Assassin est immunisé à la capacité *Parlemerter de Manière Automatique* du Diplomate : si ce dernier réussit son jet, il sera informé qu'il est attaqué par un assassin, mais le combat continue.

Seul le leader du groupe subit les dommages. Attention: si vous quittez et revenez dans la pièce, vous déclenchez également le piège.
Matériel nécessaire : 1 Métal

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Démolition + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

[8] Fabrication de Poisons (artisanat lié à la carrière)

L'Assassin peut fabriquer des poisons de manière artisanale. Il doit disposer des mêmes matières de base (4 plantes médicinales) que dans un Hôpital et y consacrer le même temps (1 UT). Il ne lui est donc pas nécessaire de trouver un Hôpital acceptant de produire du poison, ce qui est souvent considéré comme illégal. L'ordre peut être passé depuis sa fiche de personnage (partie Matériel).

POISON	
	<p>Poison Normalement utilisé pour combattre la vermine, ce produit peut être employé sur les humains. Quiconque boit du poison tombe immédiatement dans le coma. Production: Hôpital niveau 2</p>



Illustration: Eårané Coåmenel



Illustration: Eårané Coåmenel

MISSIONS	
Mission	Points
<p>Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.</p>	9
<p>Gêne de la Surveillance Vous devez réussir à gêner la surveillance des policiers dans une ville (au commissariat).</p>	5
<p>Assassiner Vous devez réussir un assassinat sur un PJ.</p>	10
<p>Ambiance Hostile Vous devez provoquer une ambiance hostile.</p>	7
<p>Peur Vous devez réussir à faire peur à un autre personnage.</p>	6
<p>Empoisonner Vous devez réussir à faire consommer du poison à quelqu'un d'autre.</p>	10
<p>Installer un Piège Vous devez réussir à installer un piège.</p>	6



Illustration: ★Asphalte-RP★



Illustration: Eskarina

11. Avocat



Illustration: ★

Avocat

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	-	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Éloquence	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Falsification	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Foi	-	-	-	-	5%	5%
Informatique	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Organisation	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Séduction	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Survie	-	-	-	-	-	-
Vol	-	-	5%	5%	5%	5%

Le développement des empires a eu pour effet une augmentation de la législation et de la bureaucratie. Seul l'avocat est capable de s'y retrouver dans les dédales tortueux de la loi. Il prodigue ses conseils et défend parfois les accusés qui lui en font la demande.

Carrières de Base: Marchand, Etudiant

Débouchés: Mercenaire, Révolutionnaire, Magicien, Médecin, Prostitué, Artiste, Négociant, Trafiquant, Informaticien, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Conseil Juridique (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Avocat peut donner un *Conseil Juridique* à un autre personnage qui pourra les opposer aux actions judiciaires contre lui : si un Juge ou un Commissaire de Police effectue une enquête contre lui, aucune de ses actions illégales ne lui sera révélée (il ne saura même pas que l'individu est immunisé contre ses enquêtes), et ce jusqu'à minuit.



[2] Baisse de la Caution (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), l'Avocat peut tenter d'obtenir une *Baisse de la Caution*. En cas de réussite, la caution baissera de 5+Niveau % et tous les prisonniers peuvent en bénéficier. Cependant, le Juge peut à tout moment modifier le montant de la caution. L'ordre n'est évidemment pas accessible si l'Avocat est lui-même enfermé en prison. L'action ne peut être tentée qu'une seule fois par jour.



[3] Libération Anticipée (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), l'Avocat peut tenter d'obtenir la *Libération Anticipée* d'un prisonnier (si la peine restante est équivalente ou inférieure à 3 fois la peine pour un délit dans l'empire). En cas de réussite, le prisonnier est libéré. L'ordre n'est évidemment pas accessible si l'Avocat est lui-même enfermé en prison. L'ordre ne peut pas être passé sur des prisonniers ayant encore une Peine de Sûreté à purger.



[4] Danger Public (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), l'Avocat peut tenter de convaincre les autorités judiciaires qu'un prisonnier représente un *Danger Public*. La peine de ce prisonnier sera allongée du nombre de jours choisi entre 1 et 1 + la moitié du niveau de l'Avocat (arrondi en dessous). La Peine de Sûreté n'est cependant pas modifiée. La peine d'un prisonnier ne peut être

Conseil Juridique

Vous pouvez donner un conseil juridique à un personnage qui pourra les opposer aux actions judiciaires contre lui : si un Juge ou un Commissaire de Police effectue une enquête contre lui, aucune de ses actions illégales ne lui sera révélée (il ne saura même pas que l'individu est immunisé contre ses enquêtes), et ce jusqu'à minuit. L'Avocat ne peut se conseiller lui-même.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + INT x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Baisse de Caution

Vous pouvez plaider pour une baisse du montant de la caution pour tous les prisonniers de cette ville. En cas de réussite, la caution baisse de 5+Niveau %. Elle ne peut baisser en-dessous de 10. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). L'ordre ne peut être employé qu'une seule fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Libération Anticipée

Vous pouvez obtenir la libération anticipée d'un prisonnier. Sa peine de prison restante doit être équivalente ou inférieure à 3 fois la peine pour un délit dans l'empire. En cas de réussite, le prisonnier est immédiatement libéré (et l'avis de recherche annulé). Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). L'ordre ne peut pas être passé le même jour que son emprisonnement. Il y a un malus de 3% par jour restant au prisonnier à accomplir. L'ordre ne

prolongée qu'une seule fois (par emprisonnement et par semaine), peu importe l'origine de ce prolongement (ordre *Danger Public* de l'Avocat, ordre *Fausse Preuve* du Faussaire ou ordre *Prolonger la Peine* du Juge, du Procureur ou du Ministre de la Justice).



[5] Donner Discrètement un Objet à un Prisonnier (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), l'Avocat peut tenter de *Donner Discrètement un Objet à un Prisonnier* sans que les gardiens ne s'en aperçoivent. Les détecteurs de la prison empêchent toutefois de donner des armes ou de la poudre d'escampette.



[6] Amnistie (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), vous pouvez obtenir une *Amnistie* pour les petits délinquants, c'est-à-dire pour tous les prisonniers ayant une peine restante de prison de 3 jours ou moins, et qui n'ont plus de Peine de Sûreté à purger. Ils sont alors aussitôt libérés. L'ordre n'est évidemment pas accessible si l'Avocat est lui-même enfermé en prison.



[7] Protéger contre l'Arbitraire (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), l'Avocat peut tenter de *Protéger contre l'Arbitraire* un prisonnier. En cas de succès, celui-ci sera immunisé jusqu'à minuit contre le prolongement de peine au moyen de pouvoirs spéciaux (*Danger Public*, *Fausse Preuve*), contre la torture et le bûcher, contre la mise en esclavage et la vente comme esclave. Il n'est par contre pas protégé contre les prolongements de peine de l'autorité judiciaire (Juge, Procureur, Ministre de la Justice), ni contre les transferts de prison, ni contre la déportation en Australine.

[8] Aucune Poursuite Sans Délit (capacité spéciale)

Le Ministre de la Justice peut normalement lancer un Avis de Recherche contre tout citoyen (ne détenant pas de fonction) sans que ce dernier ait nécessairement commis un crime. Sauf si cette personne est un Avocat : le Ministre de la Justice ne peut émettre un Avis de Recherche contre lui de sa propre initiative. Par contre, si l'Avocat commet un délit, l'Avis de Recherche automatique sera bien lancé contre lui. Il en va de même pour les Avis de Recherche lancés par les Procureurs.

peut pas être passé si le prisonnier doit encore effectuer une Peine de Sûreté.

Coût: 50 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Éloquence + N x 5 + Malus Jours Restants - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Danger Public

Vous pouvez convaincre les autorités judiciaires qu'un prisonnier est un danger public. Sa peine sera prolongée du nombre de jours que vous choisirez entre 1 et 1 + la moitié de votre niveau (arrondi en dessous). La Peine de Sûreté n'est cependant pas modifiée. Le prolongement de peine est limité à une fois par prisonnier, y compris un prolongement par un Juge, Procureur ou Ministre de la Justice.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Donner Discrètement Objet (Délit)

Vous pouvez profiter de vos visites à un prisonnier pour lui donner discrètement un objet sans que les gardiens ne s'en aperçoivent. Il est impossible de donner des armes, de la poudre d'escampette ou un contenant. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 10% + PER x 5 + Discrétion + N x 5 - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral
Amnistie

Vous pouvez obtenir dans cette prison une amnistie générale pour tous les prisonniers ayant une peine restante de prison de 3 jours ou moins, qui n'ont plus de peine de sûreté à purger et qui n'ont pas été emprisonnés aujourd'hui. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%).

Coût: 50 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 3 + Éloquence + N x 3 - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Protection contre l'Arbitraire

En passant cet ordre au bénéfice d'un prisonnier, ce dernier sera provisoirement protégé contre l'arbitraire. Il n'est plus possible d'allonger sa peine au moyen de pouvoirs spéciaux (*Danger Public*, *Fausse Preuve*), de lui faire subir la torture et le bûcher, de le mettre en esclavage ou le vendre comme esclave. Il n'est par contre pas protégé contre les prolongements de peine de l'autorité judiciaire (Juge, Procureur, Ministre de la Justice), ni contre les transferts de prison, ni contre la déportation en Australine. Cette protection est effective jusqu'à minuit.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

MISSIONS	
Mission	Points
Allègement de Peine Vous devez alléger la peine d'un prisonnier.	6
Déclaration Officielle Vous devez effectuer une déclaration officielle (dans un Hôtel de Ville, un Palais du Gouverneur, ou au Palais Impérial), mais pas en tant que fonctionnaire.	3



Illustration:

Critique du Gouvernement Vous devez prononcer un discours contre le gouvernement en place depuis l'Hôtel de Ville.	5
Libération Anticipée Vous devez obtenir une libération anticipée.	7
Amnistie Vous devez réussir l'ordre Amnistie.	6
Conseil Juridique Vous devez apporter un conseil juridique à un autre personnage.	7
Baisse de la Caution Vous devez réussir à faire baisser la caution.	6
Danger Public Vous devez réussir à convaincre les autorités judiciaires qu'un personnage est un danger public.	5
Donner un Objet à Prisonnier Vous devez réussir à donner un objet discrètement à un prisonnier en employant votre pouvoir spécial.	7
Protection contre l'Arbitraire Vous devez réussir à protéger un prisonnier contre l'arbitraire.	5

12. Criminel



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Criminel

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Commerce	-	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Discrétion	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Éloquence	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Falsification	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	5%	5%	5%	5%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Organisation	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Séduction	-	-	-	-	-	-
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	15%	20%	25%	30%	35%	40%

Las des petits larcins, le voleur s'organise avec ses complices pour constituer de véritables organisations du crime, qui lui donnent l'occasion de réaliser ses ambitions malhonnêtes. Devenu un véritable criminel, il est souvent recherché par la police impériale.

Carrières de Base: Voleur

Débouchés: Assassin, Sorcier, Espion, Trafiquant, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Vol d'Objet Précis (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Criminel peut tenter de *Voler un Objet Précis* en le choisissant parmi les objets transportés par sa

Vol Précis (Délict)

Vous pouvez voler un objet précis à une victime. Il faut cependant avoir réussi un vol (normal) contre elle dans la journée et que ce soit la dernière victime d'un tel vol. Si la personne possède plusieurs exemplaires d'un même

victime.

Il faut cependant que le Criminel ait tout d'abord réussi un Vol (simple) contre elle dans la journée (après la MAJ, il lui faut recommencer). En outre, il ne peut le faire que sur sa dernière victime : s'il vole une seconde personne après avoir volé la première, c'est la seconde personne qui pourra être victime d'un Vol Précis, et non plus la première.

[2] Contact avec le Milieu (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Criminel peut tenter d'obtenir un *Contact avec le Milieu* en parlant avec la personne visée. Si celle-ci fait partie d'une organisation secrète, elle lui révélera qu'elle fait partie d'une telle organisation, et ajoutera le nom de cette organisation si elle rate un jet sous 25+(VOL+Niveau)x5. Si elle ne fait pas partie d'une telle organisation, l'ordre n'apportera rien (dans ce cas, la mission associée ne sera pas réussie).



[3] Émeute Carcérale (action)

Un Criminel peut provoquer une *Émeute Carcérale* dans une Prison, ce qui aura pour effet de permettre à tous les prisonniers de s'évader.

[4] Financer le Crime (action personnage)

S'il est membre d'une organisation secrète, le Criminel peut utiliser ce réseau criminel pour transmettre de l'argent à n'importe quel autre membre de cette organisation (il n'est pas nécessaire que ce dernier soit un Criminel), jusqu'à un maximum de 3 provinces de distance. Il lui faut cliquer sur son Trésor dans la liste de son matériel. Les membres de l'organisation qui n'ont pas la carrière de Criminel n'ont pas accès à cet ordre (mais peuvent recevoir l'argent).

[5] Évasion sans Préparation (capacité spéciale)

Un Criminel peut tenter une évasion de sa cellule sans avoir besoin qu'un complice prépare son évasion. Il faut cependant que le niveau de la prison ne soit pas supérieur à 1 + Niveau du Criminel divisé par 2 (arrondi en dessous). Ainsi un Criminel niveau 4 peut s'échapper tout seul d'une prison de niveau 3 mais pas d'une prison niveau 4.

[6] Spécialiste du Détournement (capacité spéciale)

Un Criminel peut détourner des sommes 2 fois plus élevées s'il est fonctionnaire.

[7] Protection de la Pègre (capacité spéciale)

La pègre protège ses membres en faisant pression sur les autorités (chantage, corruption...). Si un Criminel rate un ordre illégal (simple délit), la police abandonnera les poursuites si la marge d'échec est comprise entre 1 et 6 (au lieu de 6-Niveau pour un personnage n'ayant pas la profession de Criminel) et que le jet ne dépasse pas 95%.

[8] Fabrication d'Acide (artisanat lié à la carrière)

Le Criminel peut fabriquer de l'acide de manière artisanale (il doit disposer des matières premières pour le faire, à savoir 4 plantes médicinales, et fournir 1 UT). Lorsqu'on tente de détruire un équipement installé dans une maison, on peut employer de l'acide (en cochant la case adéquate) : il y aura un bonus de 10% au jet. Il en va de même lorsqu'on tente de forcer un coffre-fort. Consommer de l'acide fait perdre 2 PdV et fait baisser de 2 points le CHA jusqu'à minuit (consommer une autre fiole d'acide fait perdre à nouveau des PdV mais pas des points de CHA).

objet (non spécifique), vous volerez 10% de ses objets (arrondi au-dessus).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 2 - PER adv. x 2 + Vol + N x 2 - Forme - Nourriture - Moral

Contact Milieu

Vous pouvez discuter avec un personnage afin d'obtenir un contact dans le milieu du crime. Si celui-ci fait partie d'une organisation secrète, il vous confirmera qu'il fait partie d'une telle organisation, et vous révélera même son nom s'il rate un jet sous 25+(VOL+Niveau)x5. S'il ne fait pas partie d'une telle organisation, vous n'apprendrez évidemment rien.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Émeute Carcérale (Délit)

Vous pouvez provoquer une émeute carcérale. Si vous réussissez, l'émeute permet à tous les prisonniers de s'évader. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). Il faut qu'il y ait au moins un nombre de prisonniers équivalent au niveau du bâtiment (vous compris) pour mener une telle émeute. L'ordre ne peut pas être passé le même jour que votre emprisonnement. L'ordre bénéficie d'un bonus de 2 x le nombre de prisonniers détenus.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + FOR x 3 + Démolition + N x 3 + Prisonniers - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Financer

Vous pouvez vous servir de votre réseau criminel pour financer un membre de votre organisation criminelle : vous pouvez lui envoyer de l'argent s'il se trouve à un maximum de 3 provinces de distance.

Coût: 10 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

ACIDE	
	Acide Un Criminel peut fabriquer de l'acide. Celui-ci donne un bonus de 10% à la destruction d'un équipement de maison. Le consommer fait perdre 2 PdV et 2 points de CHA (jusqu'à minuit).

Détruire 1 Cadenas (Délit)

Vous pouvez détruire un équipement dans la maison d

cochez la case si vous souhaitez utiliser de l'acide

MISSIONS	
Mission	Points
Vol	6



Illustration: Earané Coămenel

Vous devez voler un autre personnage et réussir à lui prendre un objet ou une somme d'argent (minimum 1 FK).	
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Évasion Vous devez réussir une évasion (de prison).	8
Vol dans la Caisse Vous devez voler de l'argent dans la caisse d'un bâtiment (minimum 1 FK).	8
Vol de Matériel Vous devez voler du matériel dans le stock d'un commerce.	9
Vol d'Objet Précis Vous devez voler un objet précis (à votre choix).	8
Émeute Carcérale Vous devez provoquer une Émeute Carcérale.	9
Contact Milieu Vous devez réussir à trouver une personne faisant partie d'une organisation secrète (si elle n'en fait pas partie ou si elle fait partie de votre propre organisation secrète, la mission ne compte pas).	6
Détruire avec de l'Acide Vous devez réussir à détruire un équipement en employant de l'acide.	8

13. Diplomate



Illustration: ★ Le 🍷 Schtroumpf ★

Diplomate

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Falsification	-	-	-	-	5%	5%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Organisation	-	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Survie	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Vol	-	-	5%	5%	5%	5%

Dans un cybermonde en proie aux conflits, traversé par des guerres et des génocides, le diplomate cherche à promouvoir la paix, bien sûr généralement à l'avantage de son pays. Mais il sait qu'une paix signée entre deux pays peut profiter aux deux parties et n'a de cesse de recommander des solutions non-militaires aux problèmes du cybermonde.

Carrières de Base: Guide

Débouchés: Explorateur, Missionnaire, Prostitué, Artiste, Espion

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Concilier (ordre de rencontre)

Concilier

Vous pouvez convaincre un insurgé de redevenir loyal à l'empire possédant la province : l'état d'insurgé de ce

Dans le cadre de rencontres, le Diplomate peut tenter de *Concilier* un insurgé (se révoltant afin d'obtenir la sécession de la province) de revenir à la raison et de soutenir l'empire légitime. L'Avis de Recherche contre cet insurgé n'est pas annulé. Il lui est également loisible de se rebeller à nouveau (un Avis de Recherche supplémentaire sera lancé). Les Révolutionnaires sont immunisés à cet ordre.

[2] Recommander (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Diplomate peut tenter de *Recommander* une personne. Celle-ci pourra se domicilier dans une ville de la province sans délai (voir 63. Domiciliation). Le Diplomate ne peut passer cet ordre qu'une fois par jour, et il doit être de la nationalité de l'empire contrôlant la ville où il se trouve.

[3] Parlemerter (ordre de combat)

Lors d'un combat, si vous en avez la gestion, vous pouvez parlemerter avec votre adversaire au premier round (votre groupe ne doit pas comporter plus que 20 personnes). En cas de réussite, le combat est rompu sans dommage (contrairement à la fuite). En cas d'échec, on passe au second round où il n'y a plus moyen de parlemerter.



[4] Prendre une Fonction (action)

Le Diplomate peut prendre d'autorité une fonction dans une ville de son empire, pour autant que la fonction soit libre. Il lui suffit de se rendre dans l'Hôtel de Ville et de passer l'ordre *Prendre Fonction*. Au Khanat Elmérien, il ne peut pas prendre la fonction de Bourgmestre, par contre il peut prendre une autre fonction même s'il n'appartient pas au Clan régnant sur la ville.



Dès qu'il atteint le Niveau 4, il peut faire de même au niveau de la province, à partir du Palais du Gouverneur.

La prise de fonction est limitée à une fois par jour, que ce soit au niveau de la ville ou de la province.

[5] Immunité aux Coups Montés (capacité spéciale)

Le Diplomate est immunisé aux coups montés, aussi bien les "normaux" que ceux du Directeur des Services Secrets. Il n'est pas immunisé aux coups montés du Faussaire contre un fonctionnaire mais lui impose un malus de 40%.

[6] Immunité au Couvre-Feu (capacité spéciale)

Le Diplomate est immunisé au couvre-feu, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin de se cacher pour quitter un bâtiment si le couvre-feu a été ordonné en ville.

[7] Bonus au Soutien et à la Critique du Gouvernement (capacité spéciale)

Si un Diplomate passe l'ordre *Soutien* ou *Critique du Gouvernement* (que ce soit à l'Hôtel de Ville, au Palais du Gouverneur ou au Palais Impérial), les points de popularité gagnés ou perdus sont augmentés de N/2 (arrondi au-dessus).

[8] Parlemerter de Façon Automatique (capacité spéciale)

Si une personne tente d'attaquer un Diplomate (que ce soit par l'ordre *Combattre* ou *Bagarre* du Mercenaire), ce dernier fait automatiquement un jet selon ses chances de *Parlemerter* (voir ci-dessus). En cas de réussite, le combat est immédiatement rompu et l'agresseur ne peut plus prendre l'initiative d'attaquer le Diplomate jusqu'à minuit (mais peut encore faire partie d'un groupe l'attaquant). En cas d'échec, le combat se déroule normalement. Le Diplomate doit être leader de son groupe pour bénéficier de cet avantage. Les Assassins sont immunisés à cette capacité.

dernier est annulé (mais pas l'Avis de Recherche lancé contre lui). Il lui est bien sûr possible de s'insurger à nouveau. Les Révolutionnaires sont immunisés à cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Recommander

Vous pouvez recommander une personne : celle-ci pourra se domicilier dans une ville de la province sans devoir attendre 7 jours (l'information apparaîtra dans le rapport public). Vous devez être de la nationalité de l'empire possédant la ville. Vous ne pouvez passer cet ordre avec succès qu'une fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Parlemerter

Au premier round de combat, vous pouvez tenter de parlemerter avec votre adversaire pour qu'il abandonne ses intentions hostiles. En cas de réussite, le combat est rompu sans aucun dommage de part et d'autre. En cas d'échec, on passe automatiquement au second round de combat. L'ordre ne peut pas être utilisé dans un donjon. Votre groupe ne doit pas comporter plus de 20 personnes.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: 10% + CHA x 2 - VOL adv. x 2 + Éloquence + N x 2 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Prendre Fonction

En tant que Diplomate, si vous n'êtes pas recherché, vous pouvez prendre d'autorité une fonction dans une ville de votre empire si celle-ci n'a pas été attribuée (uniquement dans votre empire bien entendu). Vous devez être sans fonction avant de passer cet ordre, et ne pas être recherché. Vous ne pouvez pas prendre la place d'un Chef de Clan au Khanat. Cet ordre ne peut être passé qu'une seule fois par jour (que ce soit au niveau de la ville ou de la province).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Prendre Fonction

En tant que Diplomate, si vous n'êtes pas recherché, vous pouvez prendre d'autorité une fonction dans une province de votre empire si celle-ci n'a pas été attribuée (uniquement dans votre empire bien entendu). Vous devez être de niveau 4 minimum, sans fonction avant de passer cet ordre, et ne pas être recherché. Cet ordre ne peut être passé qu'une seule fois par jour (que ce soit au niveau de la ville ou de la province).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

MISSIONS	
Mission	Points
Allègement de Peine Vous devez alléger la peine d'un prisonnier.	6
Déclaration Officielle Vous devez effectuer une déclaration officielle (dans un Hôtel de Ville, un Palais du Gouverneur, ou au Palais	3



Illustration: ★Asphalte-RP★



Illustration: Eäràné Coàmenel

Impérial), mais pas en tant que fonctionnaire.	
Soutien du Gouvernement Vous devez prononcer un discours en faveur du gouvernement depuis l'Hôtel de Ville.	4
Critique du Gouvernement Vous devez prononcer un discours contre le gouvernement en place depuis l'Hôtel de Ville.	5
Exploration Vous devez réussir une exploration.	6
Concilier Vous devez réussir à convaincre un insurgé de redevenir loyal à l'empire gouvernant leur province.	8
Prendre Fonction Vous devez passer l'ordre Prendre Fonction.	6
Parlementer Vous devez réussir à parlementer et rompre un combat.	7
Recommander Vous devez réussir à recommander une personne.	6

14. Espion



Illustration: ★Le Schtroumpf★

Espion

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Distance	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Commerce	-	-	-	-	5%	5%
Démolition	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Discrétion	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Éloquence	-	-	-	-	-	-
Falsification	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Organisation	-	-	5%	5%	5%	5%
Séduction	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Survie	-	5%	5%	5%	5%	5%
Vol	5%	5%	10%	10%	15%	15%

L'ennemi compte bien évidemment la perte de l'empire. Les espions s'emploient donc à percer les plans ennemis, à les dérober dans les zones les mieux gardées, afin de les communiquer à leur empire d'origine. Ils sont l'auxiliaire indispensable à toute politique de sécurité.

Carrières de Base: Guide, Voleur

Débouchés: Explorateur, Assassin, Missionnaire, Sorcier, Diplomate, Prostitué, Artiste, Trafiquant, Faussaire, Criminel

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Espionner (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Espion peut tenter d'*Espionner* une autre personne. En cas de réussite, il obtiendra son profil complet

Espionner

Vous pouvez espionner une personne. Si l'opération réussit, vous aurez accès à son profil complet.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 3 - PER adv. x

(caractéristiques et compétences).

[2] Intuition (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, grâce à son *Intuition*, l'Espion peut deviner les caractéristiques d'une personne et les effets qui s'exercent sur elles : entraînements, dons, maladies, aides divines, objets, sorts.



[3] Espionnage Militaire Détaillé (action)

Dans une Caserne, l'Espion peut effectuer un *Espionnage Militaire Détaillé* qui aura les mêmes effets qu'un *Espionnage Militaire* normal, et lui apprendra en plus la position exacte de chaque unité militaire du pays.

[4] Coupable Détecté (capacité spéciale)

Si une personne commet une action illégale de rencontre contre un Espion, et la réussit, l'Espion sait tout de même qui a commis cette action (l'information apparaît dans son rapport privé). L'information n'est pas révélée s'il s'agit d'un autre type d'ordre qui aurait des effets similaires à un ordre de rencontre : ainsi, si un Directeur des Services Secrets organise un coup monté (à partir de ses prérogatives) contre l'Espion, ce dernier ne saura pas qui l'a impliqué.

[5] Repérage Éphémère (capacité spéciale)

Si une personne signale la présence de l'Espion dans une province où il n'est pas domicilié (voir 64. *Présence d'Étrangers*), ce signalement ne subsiste que jusqu'à la mise à jour de minuit : le lendemain, l'Espion est à nouveau non-repéré (sauf s'il est en prison).

[6] Immunité à l'Aveu sous Torture (capacité spéciale)

L'Espion est immunisé aux aveux sous la torture du Ministre de la Justice (la torture aura bien lieu, mais l'Espion n'avouera rien).

[7] Protection contre le Contre-Espionnage (capacité spéciale)

En cas d'enquête de *Contre-Espionnage* effectué par un Directeur des Services Secrets, l'Espion a 50% de chances de n'être pas découvert s'il est un agent ennemi (le Directeur des Services Secrets aura alors simplement l'information que le personnage visé n'est pas un agent ennemi).

[8] Protection contre la Fouille (capacité spéciale)

Si l'Espion est caché et qu'une personne tente de *Fouiller* le bâtiment où il se trouve, il a 50% de chances de ne pas être découvert même si la personne réussit sa fouille.

3 + Observation + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral
Intuition

Vous pouvez observer une personne et deviner certains éléments qui agissent sur elle. Vous aurez accès à la liste de ses caractéristiques et des effets s'exerçant sur elles : entraînements, dons, maladies, aides divines, objets, sorts.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + PER x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Espionnage Militaire Détaillé (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez espionner les plans militaires de cet empire, avec les mêmes effets que l'espionnage militaire normal. Mais en plus, vous apprendrez la position exacte de chaque unité ennemie (si vous êtes un agent ennemi, seuls les positions générales sont transmises, il faut que vous informiez vous-même vos supérieurs des positions détaillées).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Faux Papiers Vous devez fabriquer des faux papiers.	9
Espionnage Informatique Vous devez espionner une personne (par informatique).	8
Rumeur Vous devez émettre une rumeur depuis l'Auberge.	4
Attentat Vous devez accomplir un attentat (dans un bâtiment destructible).	10
Espionnage Vous devez réussir un espionnage.	6
Espionnage Militaire Détaillé Vous devez réussir un espionnage militaire détaillé.	9
Intuition Vous devez réussir, grâce à votre intuition, à deviner les effets s'exerçant sur les caractéristiques d'une personne.	6
Préparer une Évasion Vous devez réussir à préparer une évasion.	8



Illustration: ★Asphalte-RP★

15. Explorateur



Illustration: Philibert★Scrooge

Explorateur

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Mains Nues	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Contact	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Combat Distance	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Commerce	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Éloquence	-	-	-	-	5%	5%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	-	-	5%	5%	5%	5%
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Observation	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Organisation	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Séduction	-	5%	5%	5%	5%	5%
Survie	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Vol	5%	5%	5%	5%	5%	5%

Les explorateurs repoussent sans cesse les limites de l'inconnu. Explorant les provinces et les régions lointaines, ils en ramènent les preuves de leurs richesses minières et parfois une indigène qui partagera leurs vieux jours. Ils précèdent souvent les armées dans les régions que l'empire souhaite conquérir.

Carrières de Base: Soldat, Guide

Débouchés: Officier, Inquisiteur, Mercenaire, Révolutionnaire, Assassin, Missionnaire, Diplomate, Prostitué, Artiste, Espion

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Évacuer (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Explorateur peut tenter de faire *Évacuer* une personne du bâtiment où elle se trouve.

[2] Dépecer (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Explorateur peut tenter de *Dépecer* un monstre qui se trouve dans son groupe. En cas de réussite, il récolte des morceaux de viande (3 x Niveau du monstre). En cas d'échec, il tue le monstre sans réussir à en récupérer la viande.



[3] Repérage des Monstres (action)

L'Explorateur peut effectuer un *Repérage des Monstres* de la province en prenant des renseignements dans une Auberge. Il saura alors quelles sont les créatures encore présentes dans la province, leur position et si elles sont contrôlées ou non.

[4] Protection contre la Fouille (capacité spéciale)

Si l'Explorateur est caché et qu'une personne tente de *Fouiller* le bâtiment où il se trouve, il a 50% de chances de ne pas être découvert même si la personne réussit sa fouille.

[5] Vision Étendue (capacité spéciale)

Habitué à apercevoir le danger de loin, l'Explorateur bénéficie d'un bonus à sa portée de vision égal à son niveau (ainsi, un Explorateur de niveau 3 ayant 4 en PER aura 7 en portée de vision au lieu de 4).

[6] Exploration Rapide (capacité spéciale)

Lorsqu'un Explorateur passe l'ordre *Exploration*, cela lui prend un temps équivalent à la production d'1 UT à son niveau, au lieu de 4:00, selon le tableau ci-contre.

[7] Chasse Rapide (capacité spéciale)

Lorsqu'un Explorateur passe l'ordre *Chasse*, cela lui prend un temps équivalent à la production d'1 UT à son niveau, au lieu de 4:00, selon le tableau ci-contre.

Évacuer

Vous pouvez convaincre une personne de sortir du bâtiment où elle se trouve (elle sera automatiquement sortie de son groupe). L'ordre ne fonctionne pas dans un donjon.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 3 - VOL adv. x 3 + Survie + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral

Dépecer

Vous pouvez dépecer une créature (monstre) se trouvant dans votre groupe (qu'elle soit capturée ou non, dressée ou non). Vous ne pouvez pas dépecer un employé qui n'est pas un monstre. Une fois dépecée, vous récoltez sa viande (3 morceaux par niveau de la créature). Si vous ratez votre jet, vous tuez la créature mais sans pouvoir récupérer la moindre viande.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + FOR x 5 + Survie + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Repérage des Monstres

Vous pouvez vous renseigner sur les monstres présents dans la province. Vous connaîtrez leur position. Vous saurez également s'ils sont contrôlés ou non.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Niveau	Temps
1	4:00
2	3:00
3	2:00
4	1:30
5	1:15
6	1:00

[8] Fabrication de Rations de Survie (artisanat lié à la carrière)

L'Explorateur peut fabriquer des Rations de Survie (2 en dépensant 1 UT) s'il se trouve dans une province, à l'extérieur d'une ville : il trouve en fait de la nourriture dans la nature.

La ration de survie peut être consommée et apporte 20 points de Nourriture, comme un légume, mais ne comporte pas de risque de contracter une maladie.

RATION DE SURVIE	
	Ration de Survie Permet de se nourrir (+20 en Nourriture). Seul l'Explorateur peut préparer de telles rations.

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Dresser Vous devez dresser une créature.	7
Exploration Vous devez réussir une exploration.	6
Chasse Vous devez réussir une chasse.	6
Évacuer Vous devez réussir à faire évacuer un PJ.	7
Repérage de Monstres Vous devez réussir l'ordre Repérage de Monstres (et avoir découvert au moins un monstre).	5
Jeter de la Nourriture aux Monstres Vous devez nourrir les monstres en passant l'ordre adéquat.	6
Dépecer un Monstre Vous devez dépecer un monstre et récolter sa viande.	6



Illustration: ★Le Schtroumpf★

16. Faussaire

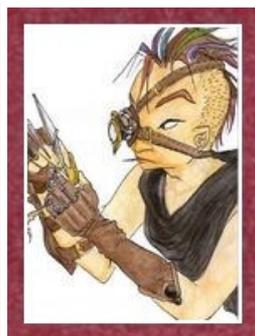


Illustration: ★Kefka★

Faussaire

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Commerce	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Démolition	-	-	-	-	5%	5%
Discrétion	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Éloquence	-	-	-	-	-	-
Falsification	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Organisation	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	-	5%	5%	5%	5%	5%
Survie	-	-	5%	5%	5%	5%
Vol	10%	15%	20%	25%	25%	25%

Fausse monnaie, faux documents officiels, voilà le travail d'orfèvre du faussaire qui, s'il est apprécié à sa juste valeur par ses collègues criminels, risque de le mener plutôt à la prison qu'au musée. Toute bonne organisation criminelle comporte un faussaire dans ses rangs.

Carrières de Base: Etudiant, Voleur

Débouchés: Révolutionnaire, Assassin, Médecin, Sorcier, Artiste, Espion, Avocat, Trafiquant, Informaticien, Criminel

POUVOIRS SPÉCIAUX

Coup Monté Fonctionnaire (Délit)

[1] Coup Monté contre Fonctionnaire (ordre de rencontre) Vous pouvez faire un coup monté contre un

Dans le cadre de rencontres, le Faussaire peut commettre un *Coup Monté* contre un fonctionnaire de la ville ou de la province (donc pas un ministre) en émettant des faux documents l'impliquant. En cas de réussite, le fonctionnaire perd son poste. Les Gouverneurs de Provinces Rebelles sont immunisés contre cet ordre. Les Diplomates ne le sont pas, mais imposent un malus de 40%.

[2] Faux Signalement (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Faussaire peut effectuer un *Faux Signalement*. Cela signifie qu'il émettra un signalement de la personne (voir 64. *Présence d'Étrangers*) vers une autre ville de la province ou une ville des provinces directement voisines, au choix, comme si cette personne s'y trouvait (ce qui remplacera le précédent signalement de la personne). Il ne peut émettre ce signalement vers la ville dont la personne est citoyenne (elle n'apparaîtra pas dans la liste), ni dans la ville où elle se trouve actuellement. Le Faussaire peut utiliser cet ordre sur lui-même. L'ordre ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

[3] Fabriquer Fausse Clef (action personnage)

À partir de sa fiche de personnage, et s'il a à sa disposition une clef vierge (qui sera consommée même si l'ordre est raté), le Faussaire peut créer une *Fausse Clef* de n'importe quelle maison de la ville. Le Niveau de Sécurité de la maison impose un malus (5% x Niveau Sécurité).



[4] Fausse Déclaration (action)

Dans l'Hôtel de Ville, le Faussaire peut transmettre à la presse une *Fausse Déclaration* comme si elle émanait du Bourgmestre. En cas de réussite, elle apparaîtra dans le rapport comme si le Bourgmestre avait passé lui-même l'ordre *Déclaration Officielle*. Le Bourgmestre sera cependant prévenu afin de publier un démenti au plus tôt (il ne connaîtra pas le nom du Faussaire). En cas d'échec, le Faussaire sera recherché pour avoir commis ce délit. L'ordre ne peut être passé s'il n'y a pas de Bourgmestre dirigeant la ville.



Dès qu'il atteint le Niveau 4, il peut faire de même au niveau de la province, à partir du Palais du Gouverneur.

Note: le Faussaire doit utiliser ces ordres dans le respect du roleplay et des autres joueurs. Tout propos insultant ou contraire aux règles du site, mis ainsi dans la bouche d'un autre joueur, conduira à des sanctions contre le fautif.



[5] Fausse Preuve (action)

Dans une prison (depuis l'onglet *Extérieur*), le Faussaire peut tenter de produire une *Fausse Preuve* contre un prisonnier. En cas de réussite, l'identité du Faussaire n'est pas révélée, les autorités judiciaires considèrent le prisonnier comme un danger public et sa peine sera allongée du nombre de jours choisis entre 1 et 1 + la moitié du niveau du Faussaire (arrondi en dessous). La peine d'un prisonnier ne peut être prolongée qu'une seule fois (par emprisonnement et par semaine), peu importe l'origine de ce prolongement (ordre *Danger Public* de l'Avocat, ordre *Fausse Preuve* du Faussaire ou ordre *Prolonger la Peine* du Juge, du Procureur ou du Ministre de la Justice).

[6] Immunité aux Enquêtes du Juge et du Commissaire de Police (capacité spéciale)

Si un Juge ou un Commissaire de Police effectue une Enquête contre un Faussaire, aucune de ses actions illégales ne lui sera révélée (il ne saura même pas que l'individu est un Faussaire ou immunisé contre ses enquêtes). En effet, le Faussaire est capable de "maquiller" les preuves afin que l'on ne remonte pas jusque lui.

[7] Protection contre les Enquêtes du Procureur et du Préfet de Police (capacité spéciale)

Si un Procureur ou un Préfet de Police effectue une Enquête contre un Faussaire, il y a 25% de chances qu'aucune de ses

fonctionnaire de la ville ou de la province en produisant des documents l'accablant. L'effet est similaire au coup monté normal, à part que ce sera contre un fonctionnaire qui y perdra son poste. L'ordre ne fonctionne qu'à l'intérieur d'une ville. Les Diplomates ne sont pas immunisés contre cet ordre mais imposent un malus de 40%. Les Gouverneurs de Provinces Rebelles sont immunisés contre cet ordre. Un Gouverneur (non rebelle) peut être victime de cet ordre, mais cela devient alors une Atteinte à la Sécurité. Le Coup Monté est impossible si la personne est déjà recherchée (suite à une insurrection, qui ne fait pas perdre le poste).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 - GES adv. x 5 + Falsification + N x 5 - Diplomate - Forme - Nourriture - Moral

Faux Signalement

Vous pouvez modifier la ville où la personne a été repérée pour une ville de la province où vous êtes ou une ville des provinces directement voisines (que cette personne ait été repérée ou non). Vous pouvez effectuer cette opération sur vous-même. L'ordre ne peut être passé avec succès qu'une fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + GES x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fausse Clef (Délit)

Vous pouvez fabriquer une fausse clef d'un bâtiment privé de la ville, à partir d'une clef vierge. Vous subissez un malus de 5% par niveau de sécurité de l'habitation.
Matériel nécessaire : 1 Clef Vierge

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fausse Déclaration (Délit)

Vous pouvez transmettre une fausse déclaration à la presse comme si elle émanait du Bourgmestre (c'est ainsi qu'elle apparaîtra dans le rapport). Le Bourgmestre sera prévenu, lui permettant d'émettre un démenti dès que possible. L'ordre est impossible à passer si le poste de Bourgmestre n'est pas occupé.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fausse Déclaration (Délit)

Vous pouvez transmettre une fausse déclaration à la presse comme si elle émanait du Gouverneur (c'est ainsi qu'elle apparaîtra dans le rapport). Le Gouverneur sera prévenu, lui permettant d'émettre un démenti dès que possible. L'ordre est impossible à passer si le poste de Gouverneur n'est pas occupé. Vous devez être au minimum Niveau 4.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fausse Preuve (Délit)

Vous pouvez produire une fausse preuve accablant un prisonnier. Les autorités judiciaires sont alors convaincues que le prisonnier est un danger public. Sa peine sera prolongée du nombre de jours que vous choisirez entre 1 et 1 + la moitié de votre niveau (arrondi en dessous). La Peine de Sûreté n'est cependant pas modifiée. Le prolongement de peine est limité à une fois par prisonnier, y compris un prolongement par un Juge, Procureur ou Ministre de la Justice. En outre, votre identité n'est pas révélée. Sauf en cas d'échec, bien sûr, où vous serez recherché pour faux témoignage.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Fabriquer

actions illégales ne lui soit révélée (même effet que ci-dessus). Par contre, les enquêtes d'un plus haut niveau (Ministre de la Justice, Directeur des Services Secrets) révèlent d'office ses actes illégaux.

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

[8] Fabrication de Faux Tableaux (artisanat lié à la carrière)

Le Faussaire peut copier un tableau réalisé par un Artiste. Pour ce faire, il doit avoir un tel tableau en sa possession, disposer des matières de base (1 textile) et y consacrer le temps nécessaire (4 UT). L'ordre peut être passé depuis la fiche de personnage (partie Matériel). L'ordre est illégal. Les chances sont de 10% + PER x 3 + Falsification + N x 3. En cas d'échec, le Faussaire sera recherché.

TABLEAU	
	Tableau Seul un Artiste peut réaliser un tableau (artisanat lié à la carrière). Installé dans une chambre, le tableau augmente le confort de celle-ci de 1 (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre.

En cas de réussite, le Faussaire disposera d'une copie du tableau. Il ne peut personnaliser le tableau : ce dernier portera le même nom, la même signature, aura la même image et la même description. Seul l'Artiste, auteur du tableau original, sera capable de faire la différence (car il ne pourra pas passer l'ordre *Personnaliser* sur la copie), ainsi que le Négociant s'il passe l'ordre *Expertiser*.



Illustration: Colonel Marco

MISSIONS	
Mission	Points
Vol Vous devez voler un autre personnage et réussir à lui prendre un objet ou une somme d'argent (minimum 1 FK).	6
Faux Papiers Vous devez fabriquer des faux papiers.	9
Fausse Monnaie Vous devez fabriquer de la fausse monnaie.	8
Vol dans la Caisse Vous devez voler de l'argent dans la caisse d'un bâtiment (minimum 1 FK).	8
Coup Monté contre Fonctionnaire Vous devez réussir un coup monté contre un fonctionnaire.	12
Fausse Clef Vous devez fabriquer une fausse clef.	8
Soudoyer le Gardien Vous devez réussir à soudoyer le gardien.	8
Faux Signalement Vous devez avoir réussi un faux signalement.	6
Fausse Déclaration Vous devez réussir à transmettre une fausse déclaration à la presse (au niveau du Bourgmestre ou du Gouverneur).	6
Faux Tableau Vous devez réussir à copier un tableau d'un Artiste.	9
Fausse Preuve Vous devez réussir à produire une fausse preuve contre un prisonnier.	8

17. Informaticien



Illustration: ☆Kefka★

Informaticien

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Distance	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Commerce	-	10%	10%	10%	10%	10%
Démolition	-	5%	5%	5%	5%	5%
Discrétion	5%	10%	10%	10%	15%	15%
Éloquence	-	-	-	-	-	-
Falsification	-	-	5%	5%	5%	5%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Observation	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Organisation	10%	15%	20%	25%	25%	25%

Séduction	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Survie	-	-	-	-	-	-
Vol	-	-	-	-	5%	5%

Grâce au progrès technologique qui n'a de cesse, les empires se dotent d'une infrastructure électronique de plus en plus perfectionnée que seuls les informaticiens peuvent gérer. Connaissant les finesses de la programmation, il peut leur arriver d'utiliser leurs talents à mauvais escient.

Carrières de Base: Etudiant

Débouchés: Révolutionnaire, Médecin, Artiste, Avocat, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Saboter (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Informaticien peut tenter un *Sabotage*, pour autant qu'il s'agisse de Tanks, Bateaux Militaires (dans un port ou sur le sable), ou Bombardiers. En cas de réussite, 10% des véhicules sont détruits, leurs pilotes redevenant de simples soldats.

[2] Discussion de Geek (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Informaticien peut se lancer dans une *Discussion de Geek* avec une autre personne. Cette discussion a trait en général aux avantages d'un objet électronique ou d'une technologie.

- Si le personnage visé est également un Informaticien, il y a 1 chance sur 3 qu'il soit d'accord (gain de 5 en Moral pour les 2) et 2 chances sur 3 que cela dégénère dans une dispute faisant perdre 1 PdV à chacun.
- Si le personnage visé n'est pas Informaticien, la discussion lui donne mal à la tête, lui occasionnant un malus de 1 en VOL, GES et INT jusqu'à minuit. S'il subit plusieurs maux de tête, leurs effets ne se cumulent pas.



[3] Pirater (action)

Vous pouvez également *Pirater* le réseau informatique d'un pays dans une de ses universités afin de faire reculer sa recherche scientifique. La technologie recherchée visée reculera d'un nombre de points égal à votre Niveau.

[4] Vol de Technologie (action)

Vous pouvez également effectuer un *Vol de Technologie* d'un pays dans une de ses universités afin de l'offrir à un empire de votre choix (y compris les Provinces Rebelles). La technologie visée augmentera d'un nombre de points égal à votre Niveau dans l'empire bénéficiaire. Il faut évidemment que la technologie soit commune et qu'elle n'ait pas encore été découverte dans l'empire bénéficiaire.



[5] Sabotage de Missile (action)

Vous pouvez également *Saboter un Missile* dans la Base Militaire (Casernes Niveau 4) à condition que celle-ci en dispose (il faut cliquer sur *Missile* dans la partie *Commerce* et passer l'ordre adéquat). En cas de réussite, le missile est envoyé et s'abat sur une case de la ville d'où il est parti.

[6] Blocage Informatique (action)

L'Informaticien peut provoquer un *Blocage Informatique* de la comptabilité du bâtiment où il se trouve (via le lien *Pouvoirs Spéciaux*). En cas de réussite, la comptabilité du bâtiment est bloquée et il n'y a plus moyen de commercer dans les pièces du bâtiment (Commerce et Extérieur pour la construction) : les ordres Acheter, Vendre, Consommer et Voyager (qui est en fait consommer un voyage) sont bloqués jusqu'à minuit.

Dans une Université, l'ordre *Recherche* est également inaccessible en cas de *Blocage Informatique*.

Saboter (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez saboter un véhicule militaire (char ou frégate). L'ordre subit un malus de 5 x l'armure du véhicule. En cas de réussite, le véhicule visé disparaît.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + INT x 5 - PER adv. x 5 + Informatique + N x 5 + Armure x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Discussion de Geek

Vous vous lancez dans une grande discussion expliquant les avantages de tel objet électronique ou de telle technologie. Si votre interlocuteur est informaticien (ou citoyen lexpagien), il y a 1 chance sur 3 qu'il soit d'accord avec vous (les 2 gagnent 5 points en Moral) et 2 chances sur 3 qu'il soit d'un avis opposé (vous vous bousculez et perdez chacun 1 PdV). Si l'interlocuteur n'est pas informaticien (ni citoyen lexpagien), il subit un mal de tête jusqu'à minuit lui occasionnant un malus de 1 en VOL, GES et INT (les maux de tête ne peuvent évidemment pas se cumuler).

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Pirater (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez pirater le réseau informatique de l'empire où vous êtes et détruire des fichiers de recherche scientifique. La technologie en cours de développement que vous viserez reculera de Niveau points. L'ordre ne fonctionne pas sur les technologies entièrement développées, ni sur les technologies en développement qui sont encore à 0 points de développement.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmerien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + INT x 5 + Informatique + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Vol de Technologie (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez pirater le réseau informatique de l'empire où vous êtes pour voler des connaissances technologiques au bénéfice d'un empire de votre choix (y compris les Provinces Rebelles). Vous ne pouvez viser qu'une technologie déjà développée par cet empire mais pas encore développée par l'empire bénéficiaire (il n'est pas nécessaire qu'elle soit en cours de développement dans cet empire). Il faut bien sûr que la technologie soit commune et non pas spécifique à cet empire. Si vous réussissez, la recherche progresse de Niveau points dans l'empire bénéficiaire. Si l'empire bénéficiaire est adhérent du Grand Observatoire, et que cette technologie a été interdite, le piratage aura lieu mais sans bénéfice pour cet empire (sa recherche ne progressera pas).

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmerien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + INT x 2 + Informatique + N x 2 - Forme - Nourriture - Moral

Saboter (Atteinte à la Sécurité)

[7] Déblocage Informatique (action)

L'Informaticien peut effectuer un *Déblocage Informatique* qui annule simplement le blocage informatique décrit ci-dessus, et permet de passer à nouveau les ordres commerciaux dans le bâtiment.

[8] Apprentissage Rapide (capacité spéciale)

L'Informaticien apprend des compétences 1,5 fois plus vite que le reste des gens. C'est-à-dire que lorsqu'il achètera des stages, il ne devra dépenser que 4:00 de crédit-temps par stage (au lieu de 6:00). Cette capacité n'a aucune influence sur la vitesse de greffe des implants.

Vous pouvez saboter un missile. En cas de réussite, celui-ci sera lancé et s'abattra sur une case de la ville.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + INT x 3 + Informatique + N x 3 - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Blocage Informatique (Délit)

Vous pouvez bloquer le système comptable du bâtiment. Les ordres Acheter, Vendre, Consommer, et Voyager deviennent inaccessibles jusqu'à minuit dans toutes les pièces concernées (Commerce et Extérieur pour la construction), ainsi que la Recherche si le bâtiment est une université, à moins de faire un Déblocage Informatique. L'ordre ne fonctionne que dans les bâtiments commerciaux (publics et privés).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Informatique + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Déblocage Informatique

Vous pouvez débloquer le système comptable du bâtiment si celui-ci a été précédemment bloqué dans la journée. L'ordre ne fonctionne que dans les bâtiments commerciaux (publics et privés).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Informatique + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral



Illustration: Kabuki

MISSIONS	
Mission	Points
Espionnage Informatique Vous devez espionner une personne (par informatique).	8
Sabotage Vous devez réussir un sabotage sur une unité militaire.	15
Pirater Vous devez réussir un piratage afin de faire reculer la recherche scientifique d'un empire.	12
Blocage Informatique Vous devez réussir un blocage informatique.	8
Déblocage Informatique Vous devez réussir un déblocage informatique.	7
Discussion de Geek Vous devez vous lancer avec succès dans une discussion de geek avec une personne.	6
Recherche Vous devez faire progresser la recherche.	6
Vol de Technologie Vous devez réussir à voler des connaissances technologiques d'un empire.	12
Sabotage de Missile Vous devez réussir à saboter un missile.	15

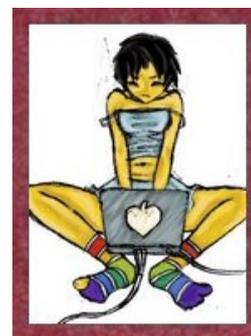


Illustration: ★Asphalte-RP★

18. Inquisiteur



Illustration: ★Asphalte-RP★

Inquisiteur

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Contact	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Distance	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Commerce	-	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	5%	5%	10%	10%	15%	15%

Médecine	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Observation	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Organisation	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Séduction	-	-	5%	5%	5%	5%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	-	-	-	-	-	-

Dévoués à leur dieu jusqu'au fanatisme, les inquisiteurs traquent sans relâche les apostats, les traîtres à la cause impériale, ceux qui doutent de la victoire ou du bien fondé des principes qu'on leur impose. Les inquisiteurs sont craints par le reste de la population. Ils ne rêvent que de pureté et donc d'épuration.

On ne peut devenir Inquisiteur ni progresser dans cette carrière si on est sans religion.

Carrières de Base: Soldat, Initié

Débouchés: Officier, Explorateur, Mercenaire, Révolutionnaire, Assassin, Prêtre, Missionnaire, Magicien, Médecin, Sorcier

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Magie : 1 liste de sorts

Les Inquisiteurs ont accès à une liste de sorts.

[2] Faire Avouer (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Inquisiteur peut tenter de *Faire Avouer* à la personne son dernier délit. Celle-ci perd 10 points de Moral si elle a effectivement commis un crime et qu'il s'agit de son premier aveu de la journée.

[3] Lapidier (ordre de rencontre)

Vous pouvez faire lapider un blasphémateur en le désignant à la vindicte populaire. Tous les membres de votre religion, à votre portée de vision, lui lancent un caillou s'ils en ont un sur eux, ou à défaut lui hurlent des insultes. La victime perd un nombre de PdV égal au nombre de cailloux lancés, et un nombre de points de Moral égal au nombre de personnes participant à la lapidation (cailloux ou insultes). Vous devez bien sûr avoir un caillou sur vous pour appeler à la lapidation. Les cailloux s'obtiennent en cassant une pierre (dans votre matériel). Vous pouvez distribuer des cailloux à la foule avant de commencer la lapidation pour qu'elle ait plus d'effet.

[4] Excommunier (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Inquisiteur peut tenter d'*Excommunier* un adepte de sa propre religion. En cas de réussite, ce dernier se retrouvera sans religion.

Les Prêtres, Inquisiteurs et Missionnaires sont immunisés à cet ordre, ainsi que Celui qui Guide et les personnes ayant le don Fanatique.

[5] Autodafé (action personnage)

À partir de sa fiche de personnage, l'Inquisiteur peut choisir un objet païen dont il veut faire un autodafé. Toutes les personnes (lui y compris) se trouvant en ville de la même religion que lui (sauf celles en prison ou dans le coma) jetteront dans les flammes tous les exemplaires de cet objet qu'elles ont entre les mains.

Cet ordre fonctionne sur les objets suivants : Petit Livre Rouge de Red*Star, Recueil des Slogans du Palladium, Codex Evgueni, Boîte Kra20Kra, Mini-Lexpagette Articulée, Boule à Neige de Tokyo-3, Écran Magique Dukisse, Canard en Plastique, Cube Capsien, Norgakra en Plastique, Ours en Peluche, Tchou Râleur, Collection de Cartes Bishônens, Badge Libère ta Liberté, Statuette de Shneider Phineras.



[6] Repérage des Criminels (action)

Un Inquisiteur peut enquêter dans une Auberge afin

Faire Avouer

Vous pouvez pousser une personne à vous avouer le dernier délit qu'elle a commis. Celle-ci perd 10 points de Moral si elle a effectivement commis un crime et qu'il s'agit de son premier aveu de la journée.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + FOR x 5 - VOL adv. x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Lapider

Vous pouvez désigner une personne (PJ) à la vindicte populaire, afin que la foule la lapide. Toutes les personnes (PJ), ni cachées ni dans le coma, de la même religion que vous, à portée de votre vision, et ayant sur eux un caillou, le lancent contre la cible. Les personnes n'ayant pas de caillou huent des insultes à la victime. La victime perd 1 PdV par caillou lancé, et 1 point de Moral par personne participant à la lapidation (que ce soit en lançant des cailloux ou en la huant). Les cailloux peuvent se récupérer au sol, sauf un qui se retrouvera dans le matériel de la victime. Une personne ayant subi une lapidation dans la journée ne peut pas en subir une autre.

Matériel nécessaire : 1 Caillou

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Excommunier

Vous pouvez excommunier un adepte de votre religion : celui-ci n'aura alors plus de religion. Les Prêtres, Inquisiteurs et Missionnaires sont immunisés à cet ordre, ainsi que Celui qui Guide et les personnes ayant le don Fanatique. Si la personne visée n'est pas de votre religion, vous perdrez simplement votre temps.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Autodafé

Vous pouvez organiser un autodafé d'un objet à caractère symbolique (livre, statuette...). Tous ceux partageant la même religion que vous, se trouvant dans la même ville et n'étant pas dans le coma ni en prison, jetteront dans les flammes tous les exemplaires de cet objet qu'ils ont entre leurs mains (vous ferez de même).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Repérage des Criminels

Vous pouvez surveiller l'activité criminelle dans la ville. Vous saurez quels sont les criminels (personnes recherchées par un empire quel qu'il soit) présents dans la ville et qui ne sont pas encore en prison.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

d'obtenir la liste des criminels (personnes recherchées par un empire quel qu'il soit) rôdant en ville, et qui ne sont pas encore en prison. Il lui suffit de passer l'ordre *Repérage des Criminels*. Il ne connaît pas leur position exacte dans la ville.

[7] Immunité à l'Aveu (capacité spéciale)

L'Inquisiteur est immunisé à l'aveu, que ce soit l'ordre *Faire Avouer* d'un autre Inquisiteur ou aux aveux sous la torture du Ministre de la Justice (la torture aura bien lieu, mais l'Inquisiteur n'avouera rien).

[8] Immunité à la Conversion Forcée et à l'Excommunication (capacité spéciale)

L'Inquisiteur est immunisé à l'ordre *Conversion* du Missionnaire et à l'*Excommunication* des autres Inquisiteurs.



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Intervention Divine Vous devez faire monter le marqueur d'intervention divine.	4
Lapider Vous devez lapider un blasphémateur.	8
Faire Avouer Vous devez réussir à faire avouer une personne (il faut qu'un délit soit réellement avoué).	7
Repérage de Criminels Vous devez réussir l'ordre Repérage de Criminels (et avoir découvert au moins un criminel).	6
Excommunier Vous devez réussir à excommunier quelqu'un.	6
Livrer Vous devez livrer un criminel à la prison.	8
Surveiller Quelqu'un Vous devez réussir à surveiller quelqu'un.	4
Autodafé Vous devez réussir à organiser un autodafé.	5



Illustration: Eskarina

19. Magicien



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Magicien

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Mains Nues	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	-	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discretion	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Éloquence	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	-	-	5%	5%	5%	5%
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Médecine	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Observation	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Organisation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Séduction	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	-	-	-	-	-	-

Le magicien est initié au lancement de sorts, aux arcanes de la magie, aux mystères du monde invisible. Sa magie, il cherche parfois à lui donner un sens positif, au service d'autrui ou d'une cause. Mais souvent, leur plaisir est dans la recherche incessante de nouvelles connaissances magiques.

Carrières de Base: Initié, Marchand

Débouchés: Inquisiteur, Mercenaire, Prêtre, Missionnaire, Médecin, Sorcier, Prostitué, Négociant, Avocat, Trafiquant

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Magie : 3 listes de sorts

Les Magiciens ont accès à trois listes de sorts. Ils ne peuvent accéder à la Nécromancie.

[2] Détection de la Magie (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Magicien peut tenter de *Détecter la Magie* sur une cible déterminée : il saura quels objets magiques sont transportés par cette personne (potions magiques, objets magiques et reliques).

[3] Détection des Dons (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Magicien peut tenter de *Détecter les Dons* possédés par une personne : en cas de réussite, il obtiendra la liste de ses dons.

[4] Neutraliser le Nexus (action personnage)

Depuis sa fiche de personnage, le Magicien a une petite chance de neutraliser le Nexus, c'est-à-dire de le déplacer d'un cran vers l'équilibre.



[5] Production d'Objets Magiques (capacité spéciale)

Le Magicien est capable de produire des objets magiques dans un magasin d'Alchimie (comme des potions, des objets ou des armes magiques), ainsi qu'un Manuel de Magie dans la Bibliothèque.

Détection Magie

Vous pouvez détecter les objets magiques transportés par une personne (potions magiques, objets magiques et reliques). Même en cas d'échec, la personne ignore votre tentative d'observation.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - VOL adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Détection des Dons

Grâce à votre puissance magique innée, vous pouvez détecter les dons que possède une personne.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - VOL adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Neutraliser le Nexus

Vous pouvez tenter d'employer vos pouvoirs magiques pour neutraliser le Nexus, c'est-à-dire le ramener vers l'équilibre. En cas de réussite, il se déplacera d'une unité vers l'équilibre. Un jet est effectué sous PERx5+Discrétion. En cas de réussite, votre identité reste inconnue (sauf si vous souhaitez vous faire connaître, auquel cas décochez la case correspondante).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 4% + N - Forme - Nourriture - Moral
Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

[6] Fabrication de Parchemins Magiques (artisanat lié à la carrière)

Le Magicien peut fabriquer un parchemin d'un sort qu'il connaît, à condition qu'il s'agisse d'un sort personnel ou de rencontre (pas de combat). Il doit disposer des matières de base (1 papier + le nombre de plantes magiques qu'il faudrait pour lancer ce sort) et y consacrer le temps nécessaire (2 UT). L'ordre peut être passé depuis la fiche de personnage (partie Matériel).

PARCHEMIN MAGIQUE	
	Parchemin Ce parchemin permet à quiconque de lancer le sort correspondant.

Au niveau 1 à 2, il peut créer des parchemins de sort niveau 0. Au niveau 3 et 4, il peut créer des parchemins de sort niveau 0 et 1. Au niveau 5 et 6, il peut créer des parchemins de sort niveau 0, 1 et 2.

Les chances de réussite sont 10% + INT x 3 + Lancement de Sorts + N x 3. Les parchemins sont détaillés dans le chapitre 79. Objets Magiques.



Illustration: Earané Coâmenel

MISSIONS	
Mission	Points
Soins Vous devez soigner une personne autre que vous (directement au moyen de l'ordre de soins).	5
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Sorts Vous devez apprendre un sort.	7
Cérémonie d'Homage Vous devez effectuer une cérémonie d'hommage à un mort dans un cimetière.	3
Neutraliser le Nexus Vous devez réussir à neutraliser une fois le Nexus.	20
Lancer un Sort Hors Combat Vous devez réussir à lancer un sort en dehors des combats (utiliser un parchemin n'est pas valable).	5
Détection de la Magie Vous devez réussir une détection de la magie.	4
Détection des Dons Vous devez réussir à détecter les dons d'un autre	



Illustration: Leo★Krupps 🌐 KaMiKaZ



Illustration: ★Asphalte-RP★

personnage (la mission ne compte que s'il y a effectivement des dons détectés).	5
Fabriquer un Parchemin Vous devez réussir à fabriquer un parchemin magique.	5

20. Médecin



Illustration: Colonel Marco

Médecin

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	-	-	5%	5%	5%	5%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	-	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Éloquence	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Informatique	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Observation	-	-	-	-	5%	5%
Organisation	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Séduction	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Survie	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Vol	-	-	-	-	-	-

Le médecin vient en aide aux affligés, soigne les blessures, guérit les membres blessés, et tout cela pour une modique somme qui leur permet à peine de se payer la petite villa au bord de la mer. L'empire fait parfois appel à eux pour venir en aide aux soldats des armées lancées à tort et à travers dans le cybermonde.

Carrières de Base: Initié, Etudiant

Débouchés: Inquisiteur, Révolutionnaire, Prêtre, Missionnaire, Magicien, Sorcier, Artiste, Avocat, Informaticien, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Soigner Coma (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Médecin peut tenter de *Soigner le Coma* d'une personne, même si elle ne se trouve pas dans un Hôpital.

[2] Atténuer les Maladies (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Médecin peut *Atténuer les Maladies* d'une personne malade, à condition d'avoir d'abord diagnostiqué ses maladies dans la journée (ou qu'un autre Médecin les ait diagnostiquées) en passant l'ordre *Diagnostiquer les Maladies* (une option de l'ordre *Soigner*). En cas de réussite, la personne bénéficie d'une rémission : les maladies ne sont pas éliminées mais ne font plus d'effet jusqu'à minuit. L'état de manque de drogue n'est pas affecté par cet ordre.

[3] Imposer un Régime (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Médecin peut *Imposer un Régime*

Soigner Coma

Vous pouvez soigner un individu dans le coma, même si vous n'êtes pas dans un Hôpital. Il récupérera 1 PdV.

Vous ne pouvez pas soigner quelqu'un pris dans un combat.

Matériel nécessaire : 1 Plante Médicinale

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Médecine + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Atténuer Maladies

Vous pouvez atténuer l'effet des maladies sur un personnage malade. Il ne guérira pas mais ses maladies n'auront plus d'effet sur lui jusqu'à minuit (où l'effet négatif reprendra). Cet ordre ne fonctionne pas sur l'état de manque de drogue. Vous devez d'abord diagnostiquer les maladies du personnage que vous souhaitez aider (ou qu'une autre personne les ait diagnostiquées).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Médecine + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

à une personne (en prétextant sa nécessité pour être plus beau, plus fort, plus mince etc). La personne perd 10 points de Nourriture (25 si elle a le don Graisse) et ne peut plus se nourrir jusqu'à minuit (elle ne peut plus consommer de nourriture, ni de repas).

[4] Mission Médicale (action)

Le Médecin peut transformer toute pièce en un dispensaire médical provisoire pour en soigner les occupants. Ceux-ci récupèrent alors tous un nombre de PdV égal au niveau du Médecin divisé par 2 (arrondi au-dessus). Les personnes dans le coma gagnent 1 PdV.

[5] Résistance à la Maladie (capacité spéciale)

Le Médecin, grâce à son hygiène et ses connaissances, court moins de risques d'attraper une maladie. Tous les pourcentages de contagion (par contact lors des rencontres), de contamination lors des déplacements ou du repos, et de contamination par de la nourriture non préparée, sont divisés par Niveau+1. Exception : les dons de contagion.

[6] Résistance aux Effets du Coma (capacité spéciale)

Lorsqu'une personne tombe dans le coma et est soignée, elle est limitée à un maximum de 3 dans ses caractéristiques même si elle a tous ses PdV (voir *Règles de Base*). Le Médecin, grâce à ses capacités en médecine, ne subit pas cette limitation et retrouve tout son potentiel (il faut évidemment qu'il soit à plus de 2 PdV).

[7] Soins Renforcés (capacité spéciale)

Le Médecin ajoute INT + N/2 PdV (arrondi au-dessus) lorsqu'il passe l'ordre *Soigner* (au lieu de INT PdV).

De plus, le Médecin bénéficie d'un bonus de 20% à son jet lorsqu'il tente de faire consommer un médicament ou un baume de soins à quelqu'un.

[8] Fabrication de Plantes Médicinales (artisanat lié à la carrière)

Le Médecin peut fabriquer des plantes médicinales de manière artisanale. L'ordre peut être passé depuis sa fiche de personnage (partie Matériel). Il doit fournir 1 UT pour obtenir 2 plantes médicinales.

Régime

Vous pouvez convaincre un autre personnage qu'il doit suivre un régime drastique (pour être plus beau, plus fort, plus mince etc). La personne visée perd immédiatement 10 points de Nourriture (25 si elle a le don Graisse) et ne pourra plus manger (ni nourriture ni repas) jusqu'à la mise à jour. L'ordre ne peut être passé qu'une fois par jour par personne. Les personnes ayant moins de 15 points de Nourriture sont immunisés à cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + CHA x 5 - VOL adv. x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Mission Médicale

Vous pouvez transformer la pièce du bâtiment où vous êtes en dispensaire médical provisoire. Toute personne non cachée s'y trouvant y gagne un nombre de PdV égal à votre niveau divisé par 2 (arrondi au-dessus), vous y compris. Les personnes dans le coma gagnent 1 PdV. Il faut qu'il y ait au moins une personne (non cachée, en dehors de vous) pour que vous puissiez passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Médecine + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

PLANTE MÉDICINALE	
	Plante Médicinale Les plantes médicinales sont utilisées dans la fabrication de médicaments. <u>Production:</u> Ferme niveau 3



Illustration: Tom Goblyn -Monobotte-

MISSIONS	
Mission	Points
Soins Vous devez soigner une personne autre que vous (directement au moyen de l'ordre de soins).	5
Soigner Coma Vous devez faire sortir un PJ du coma au moyen de votre pouvoir spécial.	6
Mission Médicale Vous devez réussir l'ordre Mission Médicale. Pour que cela soit pris en compte, il faut qu'il y ait un autre PJ que vous.	7
Diagnostiquer une Maladie Vous devez réussir à diagnostiquer une maladie.	4
Atténuation des Maladies Vous devez réussir à atténuer les maladies que subit un malade.	7
Régime Vous devez réussir à convaincre une personne de suivre un régime.	6



Illustration: ReN

21. Mercenaire

Mercenaire

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Mains Nues	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Combat Contact	10%	15%	20%	25%	25%	25%



Illustration: Eskarina

Combat Distance	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Démolition	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Discrétion	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Éloquence	-	-	-	-	-	-
Falsification	-	-	-	-	5%	5%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Observation	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Organisation	-	5%	5%	5%	5%	5%
Séduction	-	-	5%	5%	5%	5%
Survie	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Vol	5%	5%	10%	10%	15%	15%

Les mercenaires sont des guerriers qui sont prêts à adhérer à n'importe quelle cause du moment qu'elle les paie bien. Leur attachement à un empire va souvent de pair avec une rétribution conséquente et ils s'accordent de petites primes occasionnelles en pratiquant le pillage dans les cités ennemies.

Carrières de Base: Soldat, Marchand

Débouchés: Officier, Inquisiteur, Explorateur, Révolutionnaire, Assassin, Magicien, Prostitué, Négociant, Avocat, Trafiquant

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Réengager (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Mercenaire peut tenter de *Réengager* un employé déjà engagé par une autre personne. L'ordre ne fonctionne que sur une seule créature à la fois.

[2] Concours de Boisson (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Mercenaire peut tenter de pousser un autre personnage à entamer un *Concours de Boisson*, pour autant qu'il se trouve dans la pièce Commerce d'une Auberge. Chacun boit un verre, puis à nouveau un, puis encore un, et ainsi de suite. Le concours se termine lorsqu'un participant s'écroule dans le coma, ou que l'un n'a plus assez de temps ou d'argent, ou que le stock est vide.

[3] Examiner les Armes (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Mercenaire peut tenter d'*Examiner les Armes* d'un autre personnage. En cas de réussite, il saura quelles sont les armes transportées par ce personnage, y compris celles qui se trouvent dans une valise ou un sac. En effet, grâce à sa bonne connaissance des armes, le Mercenaire arrive à déterminer le type de l'arme aux bosses ou déformations qu'elle fait à son contenant. Il ne peut cependant pas détecter les munitions, ni les bombes, ni faire la différence entre une épée magique ou non.

[4] Bagarre (ordre de rencontre de groupe)

Dans le cadre de rencontres de groupes (là où l'on peut passer l'ordre *Combattre*), le Mercenaire peut tenter de *Provoquer une Bagarre*. En cas de succès, un motif de bagarre apparaît entre le Mercenaire et son opposant, ce qui dégénère en un combat. La police ignore qui a commencé la bagarre (les protagonistes apparaissent par ordre alphabétique dans le rapport public), le combat n'est donc pas illégal (aucun avis de recherche n'est émis). En cas d'échec, le Mercenaire est jeté dehors pour avoir essayé de provoquer une bagarre et la tentative apparaît dans le rapport public : cela n'a pas d'autres conséquences mais les autres personnages se douteront du coupable la prochaine fois que le Mercenaire provoquera une bagarre. Il est nécessaire d'être dans une pièce Commerce ou Réception pour provoquer une Bagarre (ce sont les seules pièces où un motif de bagarre peut apparaître sans qu'on sache qui l'a provoquée). Bien entendu, rien n'empêche les autorités judiciaires d'enquêter par

Réengager

Vous pouvez convaincre des employés engagés par une autre personne de vous rejoindre. L'ordre ne fonctionne pas sur des employés dépendant d'une fonction.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 - VOL adv. x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Concours de Boisson

Vous pouvez pousser quelqu'un (PJ) à entamer un concours de boisson avec vous, si vous vous trouvez tous deux dans la pièce Commerce de l'Auberge. Il faut bien sûr qu'il y ait la boisson désirée en stock. Vous prenez chacun un verre, puis encore un, et ainsi de suite. Le concours s'arrête si l'un des deux tombe dans le coma, si l'un n'a plus l'argent nécessaire, si l'un n'a plus le temps nécessaire ou si le stock tombe à moins de 2 verres. Vous ne pouvez pas faire de concours de boisson avec une boisson coûtant plus de 50 FK, ni une boisson illégale. L'ordre prendra au total 20 minutes, multipliées par le nombre de verre. Une personne victime d'une telle tentative ne peut plus être entraînée dans un tel concours jusqu'à minuit.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Examiner Armes

Vous pouvez examiner l'équipement d'un autre personnage et deviner quelles armes il transporte, y compris si elles se trouvent dans un sac ou une valise (en raison des bosses que fait l'arme). Vous ne pouvez pas distinguer si l'arme est magique ou non. Vous ne pouvez pas voir les munitions, ni les bombes.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - PER adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Bagarre

Vous pouvez provoquer une bagarre entre vous et la personne désignée. En cas de réussite, cela dégénère en combat sans qu'on sache qui a commencé : seuls les protagonistes le savent (le rapport public les mentionne dans l'ordre alphabétique). Le combat n'est alors pas illégal puisque la police ne sait pas qui est le fauteur de troubles. En cas d'échec, vous serez jeté dehors et le rapport public mentionnera le fait que vous avez cherché à provoquer une bagarre : il n'y a pas d'autres

la suite et de trouver le coupable.

L'ordre n'est pas un délit puisqu'on ne peut repérer le fauteur de troubles (il ne faut pas se cacher et il n'y a pas d'avis de recherche émis en cas d'échec) mais le malus du cumul de l'illégalité s'applique, et chaque fois que le Mercenaire passe l'ordre, ce malus augmente comme pour n'importe quel ordre illégal.

[5] Piller (action)

Le Mercenaire peut *Piller* un bâtiment privé (l'ordre est accessible en cliquant sur les PdB d'un bâtiment). Le bâtiment sera alors saccagé et perdra de 1 à 10 PdB (il ne peut descendre sous 30 PdB), tandis que le Mercenaire se saisira de ce qui a de la valeur pour un montant de 10 à 40 FK (0 si le bâtiment a 30 PdB ou moins car il ne reste rien à piller). La popularité du gouvernement baissera de 2 en raison de son incapacité à protéger ses habitants.



[6] Engager Soldat Déserteur (action)

Un Mercenaire peut *Engager un Soldat Déserteur* dans une Auberge (le soldat déserteur est proposé dans la liste des employés possibles comme les gardes du corps et complices).

[7] Bonus d'Armes (capacité spéciale)

L'arme du mercenaire, c'est sa seule amie. Il dort avec elle, il la connaît mieux que quiconque. Quand le mercenaire se bat avec une arme qu'il a personnalisée, il a un bonus de 10% sur ses jets d'attaque (pas de parade). Il n'a aucun bonus s'il se bat avec une arme non personnalisée ou personnalisée par une autre personne.

[8] Bonus à la Destruction de Stock (capacité spéciale)

S'adonnant occasionnellement au pillage et à la mise à feu et à sang des villages éloignés, le Mercenaire obtient 20% de bonus à l'ordre *Détruire* un objet du stock d'un commerce.

conséquences, à part le fait qu'on se doutera du coupable à la prochaine bagarre que vous provoquerez. Cet ordre ne peut être passé que dans une pièce Commerce ou Réception. Ce n'est pas un délit mais passer l'ordre augmente le malus lié à l'illégalité et ce dernier s'exerce sur cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 3 - VOL adv. x 3 + Combat Mains Nues + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Piller (Délit)

Vous pouvez saccager un bâtiment privé et le piller en arrachant les rideaux et en volant les bibelots. La popularité du gouvernement baissera de 2, le bâtiment perdra de 1 à 10 PdB (il ne peut descendre en-dessous de 30 PdB) et vous gagnerez de 10 à 40 (réduit à 0 si le bâtiment a 30 PdB ou moins, il n'y reste plus rien de précieux à piller). L'ordre est accessible aux Mercenaires et aux personnages ayant pris le don Pirate (dans ce cas la compétence Démolition n'est pas obligatoire). Le bonus en niveau n'est effectif que si le personnage est effectivement Mercenaire.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + FOR x 5 + Démolition + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Illustration: ReN



Illustration: Eäräné Coämenel

MISSIONS	
Mission	Points
Vol Vous devez voler un autre personnage et réussir à lui prendre un objet ou une somme d'argent (minimum 1 FK).	6
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Chasse Vous devez réussir une chasse.	6
Réengager Vous devez réussir à réengager un PNJ.	7
Engager un Soldat (Déserteur) Vous devez engager un soldat déserteur (à l'Auberge).	5
Provoquer une Bagarre Vous devez réussir à provoquer une bagarre.	7
Concours de Boisson Vous devez pousser quelqu'un à entamer un concours de boisson avec vous.	7
Piller Vous devez réussir à piller un bâtiment privé.	9
Examiner Armes Vous devez réussir à examiner les armes d'un autre personnage (et qu'il en ait effectivement sur lui).	5

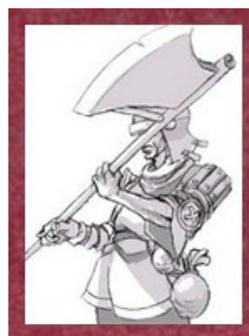


Illustration: Colonel Marco



Illustration: Eskarina



Illustration: Eskarina

22. Missionnaire



Illustration: ★ Le CJC Schtroumpf ★

Missionnaire

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Mains Nues	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	-	-	5%	5%	5%	5%
Commerce	-	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discretion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Médecine	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Observation	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Organisation	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Séduction	-	-	-	-	5%	5%
Survie	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Vol	-	-	-	-	-	-

Le missionnaire cherche à répandre la bonne parole auprès des peuplades païennes. Prêt à traverser les frontières et à braver mille dangers, le missionnaire révèle la voie de la vérité à ceux qui n'adoraient que des idoles sans pouvoir. L'unique problème est que les missionnaires des autres cultes prétendent eux aussi détenir la vérité.

On ne peut devenir Missionnaire ni progresser dans cette carrière si on est sans religion.

Carrières de Base: Initié, Guide

Débouchés: Inquisiteur, Explorateur, Prêtre, Magicien, Médecin, Sorcier, Diplomate, Prostitué, Artiste, Espion

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Magie : 1 liste de sorts

Les Missionnaires ont accès à une liste de sorts.

[2] Convertir (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Missionnaire peut tenter de *Convertir* une personne d'une autre religion (ou sans religion). Cependant, la victime peut, par la suite, retourner se convertir à son ancienne religion (mais pas dans la même journée).

Les Prêtres, Inquisiteurs et Missionnaires sont immunisés à cet ordre, ainsi que Celui qui Guide.

Une personne ne peut être victime que d'une seule tentative de conversion par jour, réussie ou non (même si la conversion est tentée par un autre missionnaire).

[3] Discussion Théologique (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Missionnaire peut entamer une *Discussion Théologique* avec un autre personnage. Le Missionnaire connaîtra alors la religion de son interlocuteur, et ce

Convertir

Vous pouvez convertir une personne sans religion ou d'une autre religion: celle-ci adhèrera à votre religion (et subira les conséquences d'un changement de religion, en plus modérés). Si la personne visée est déjà de votre religion, vous perdrez simplement votre temps. Les Prêtres, Inquisiteurs et Missionnaires sont immunisés à cet ordre, ainsi que Celui qui Guide. L'ordre ne peut être passé qu'une seule fois par jour sur une personne bien précise (peu importe le Missionnaire tentant l'action). Une personne convertie ainsi ne peut plus changer de religion jusqu'à minuit.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 3 - VOL adv. x 3 + Éloquence + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Théologie

Vous pouvez entamer une discussion théologique avec un autre personnage. Au cours de la discussion, vous apprendrez de quelle religion est l'individu. Celui-ci connaîtra également votre religion.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 10% + INT x 5 + Éloquence

dernier celle du Missionnaire.

+ N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Maudire

[4] Maudire (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Missionnaire peut *Maudire* un autre personnage. Celui-ci subira une malédiction divine (-1 dans une de ses caractéristiques) s'il est d'une religion différente. S'il est de la même religion, c'est le Missionnaire qui subira la malédiction divine. Une personne peut subir plusieurs malédiction divines, mais une caractéristique ne peut plus subir une malédiction divine, si elle en est déjà affectée (quelle que soit l'origine de cette première malédiction divine).

Vous pouvez maudire un autre personnage. S'il est d'une autre religion, celui-ci subit une malédiction divine lui occasionnant un malus de 1 point dans une caractéristique jusqu'à minuit. Une personne peut être victime de plusieurs malédiction, mais elles ne se cumulent pas si la même caractéristique est frappée. Si vous maudissez quelqu'un de votre propre religion, c'est vous qui subirez un malus de 1 dans une de vos caractéristiques jusqu'à minuit.



[5] Lutter contre le Paganisme (action)

Dans une église d'un autre dieu que le sien, le Missionnaire peut prendre les païens à partie et tenter de leur montrer la voie vers la vérité. En passant l'ordre *Lutter contre le Paganisme*, il fait baisser le marqueur d'intervention du dieu ennemi.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Foi + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Lutter contre le Paganisme

Vous pouvez lutter contre le paganisme dans un temple d'un dieu ennemi en proclamant la vérité de votre culte. Le marqueur d'intervention du dieu ennemi baissera de votre VOL (il ne peut baisser en dessous de -100), mais il existe une petite chance que la divinité se mette en colère contre vous.

[6] Bonus à l'Intervention Divine (capacité spéciale)

Quand un Missionnaire prie pour obtenir une Intervention Divine, il fait progresser le marqueur de VOL+Niveau au lieu de VOL.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 + Foi + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

[7] Immunité à la Conversion Forcée et à l'Excommunication (capacité spéciale)

Le Missionnaire est immunisé à l'ordre *Conversion* des autres Missionnaires et à l'*Excommunication* de l'Inquisiteur.

[8] Résistance à la Magie (capacité spéciale)

Le Missionnaire bénéficie de 2 x N % de Résistance à la Magie contre les sorts de rencontre, sauf ceux qu'il se lance lui-même. Cette capacité se cumule aux dons et objets ayant le même effet.



Illustration: Kabuki



Illustration: Phillibert★Scrooge

MISSIONS	
Mission	Points
Soins Vous devez soigner une personne autre que vous (directement au moyen de l'ordre de soins).	5
Intervention Divine Vous devez faire monter le marqueur d'intervention divine.	4
Cérémonie d'Homage Vous devez effectuer une cérémonie d'hommage à un mort dans un cimetière.	3
Exploration Vous devez réussir une exploration.	6
Conversion Vous devez réussir une conversion.	8
Lutter contre le Paganisme Vous devez réussir l'ordre Lutter contre le Paganisme.	8
Discussion Théologique Vous devez accomplir avec succès une discussion théologique avec un autre personnage.	5
Maudire Quelqu'un Vous devez réussir à maudire quelqu'un d'une autre religion.	5



Illustration: Phillibert★Scrooge



Illustration: Phillibert★Scrooge

23. Négociant

Négociant

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Éloquence	-	5%	5%	5%	5%	5%
Falsification	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	-	-	5%	5%	5%	5%
Organisation	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Séduction	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	5%	5%	10%	10%	15%	15%

Après avoir bien fait tourner sa petite entreprise, le commerçant peut arriver à la transformer en une grande entreprise. Il devient alors un véritable négociant dont les avis économiques avisés sont écoutés dans toutes les provinces où il exerce son activité.

Carrières de Base: Marchand

Débouchés: Mercenaire, Magicien, Prostitué, Avocat, Trafiquant

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Escroquerie (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Négociant peut tenter de faire une *Escroquerie*, c'est-à-dire forcer une autre personne à lui acheter un objet (quel qu'il soit, du moment qu'il n'est pas illégal) à $(125 + 10 \times \text{Niveau})$ % du prix indicatif. L'ordre est entre l'action légale et illégale : ce n'est pas vraiment un délit (il ne faut pas se cacher et il n'y a pas d'avis de recherche émis en cas d'échec) mais le malus du cumul de l'illégalité s'applique, et chaque fois que le Négociant passe l'ordre, ce malus augmente comme pour n'importe quel ordre illégal.

[2] Vente Forcée (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Négociant peut imposer une *Vente Forcée* : il forcera la personne visée à lui vendre un objet générique qu'elle possède au prix indicatif. Il doit cependant lui avoir donné un objet dans la journée (après la MAJ, il lui faut recommencer) : de cette manière, il voit quel matériel la personne possède. En outre, il ne peut le faire que sur la dernière personne à qui il a donné un objet : s'il donne un objet à une seconde personne après avoir donné à la première, c'est la seconde personne qui pourra être victime d'une Vente Forcée, et non plus la première.

[3] Rançon (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Négociant peut payer une *Rançon* au leader du groupe en échange de la personne capturée sélectionnée. En cas de réussite, il paiera $200 \text{ FK} \times \text{Niveau}$ de la personne (100 FK pour un Niveau 0) et la personne rejoindra son groupe. L'argent payé au leader du groupe adverse est protégé contre le vol jusqu'à la prochaine connexion de ce dernier.

[4] Livrer (action personnage)

Le Négociant dispose d'un réseau commercial lui permettant d'effectuer des livraisons partout dans le cybermonde auprès d'autres Négociants. Dans sa fiche de personnage, en cliquant sur un objet, apparaît le lien *Livrer* qui lui permet, pour une certaine somme, d'envoyer cet objet chez un autre Négociant dans le cybermonde. Il ne reçoit pas de paiement en contrepartie (il doit s'arranger avec l'autre Négociant pour que celui-ci lui verse un paiement via la Banque ou lui renvoie un autre objet). Pour qu'un objet puisse être livré, il faut qu'il soit légal dans les deux empires (celui de départ et celui d'arrivée). L'ordre ne fonctionne

Escroquerie

Vous pouvez forcer une personne à acheter un objet (non illégal) que vous avez sur vous à $125 + 10 \times N$ % du prix indicatif (il faut que son prix soit supérieur à 0). Si la personne n'a pas assez d'argent liquide pour ça, la vente est impossible mais le temps consacré est néanmoins perdu. L'action est à la limite de la légalité et de l'illégalité. Ce n'est pas un délit mais passer l'ordre augmente le malus lié à l'illégalité et ce dernier s'exerce sur cet ordre. L'escroquerie est impossible sur un monstre. Vous ne pouvez pas vendre ainsi un véhicule.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: $10\% + \text{CHA} \times 3 - \text{VOL adv.} \times 3 + \text{Commerce} + N \times 3 - \text{Forme} - \text{Nourriture} - \text{Moral}$

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Vente Forcée

Vous pouvez forcer la personne à vous vendre un objet générique qu'elle possède au prix indicatif (minimum 10 FK). Vous devez cependant lui avoir donné un objet juste avant (pour pouvoir voir son matériel), sauf si cette personne est en surcharge (vous pourrez alors directement passer cet ordre). Vous ne pouvez pas obtenir de relique.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: $10\% + \text{CHA} \times 5 + \text{Commerce} + N \times 5 - \text{Forme} - \text{Nourriture} - \text{Moral}$

Rançon

Vous pouvez payer une rançon au leader du groupe pour qu'il vous remette la personne capturée que vous avez sélectionnée. Si vous arrivez à le convaincre, il vous en coûtera $200 \times \text{Niveau}$ (100 pour un niveau 0). Cet argent est protégé contre le vol jusqu'à sa prochaine connexion. Si vous n'arrivez pas à le convaincre, il ne vous en coûtera rien.

Coût: 100 | Durée: 2:00 | Jet: $10\% + \text{VOL} \times 5 - \text{VOL adv.} \times 5 + \text{Séduction} + N \times 5 - \text{Forme} - \text{Nourriture} - \text{Moral}$

Livrer

Vous pouvez livrer un objet à un autre Négociant non emprisonné dans le cybermonde (sauf des moyens de transport, des contenants, de l'argent ou des reliques). Il vous en coûtera 5% du prix indicatif par province

pas sur l'argent (il faut passer par une Banque), ni sur les véhicules, les contenants et les reliques.



[5] Trouver un Objet Rare (action)

Le Négociant peut *Trouver un Objet Rare* dans une Auberge. En passant cet ordre, il peut réussir à acheter n'importe quel objet grâce à son réseau de relations, aux conditions suivantes : l'objet ne peut être présent dans un stock d'un bâtiment de la ville où il se trouve (d'où sa rareté) et il doit être légal dans l'empire. En outre, s'il nécessite une technologie, l'empire où il se trouve doit la posséder. Certains objets ne peuvent être achetés ainsi (matières premières, véhicules, actions, reliques). Le Négociant doit déboursier 3 fois le prix indicatif pour obtenir l'objet. De manière générale, il est financièrement plus intéressant de trouver un autre Négociant dans une autre province ayant cet objet prêt à l'envoyer par l'ordre *Livrer*, mais s'il est impossible d'en trouver un, il reste la possibilité d'obtenir l'objet via *Trouver un Objet Rare*. En cas d'échec, le Négociant perd simplement son temps.

traversée (minimum 5%), multiplié par le nombre d'objets (le coût total est de minimum 10 FK). L'objet doit être légal dans l'empire de départ et dans celui d'arrivée pour être livré. Vous ne pouvez pas employer cet ordre pour mettre quelqu'un en surcharge. Il vous faut choisir le destinataire dans votre liste de contacts : si l'objet est illégal dans l'empire d'arrivée, ou si le destinataire n'est pas un Négociant ou s'il est en prison, vous perdez l'argent mais vous récupérez l'objet. Vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail. Vous ne pouvez pas connaître le coût avant de passer l'ordre. Vous devez avoir sur vous en argent 100% du prix indicatif de l'objet.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique
Objet Rare

Vous pouvez acheter un objet rare à un PNJ de passage dans l'Auberge. Vous ne pouvez acheter qu'un objet impossible à trouver dans cette ville (présent dans aucun stock) et qui soit légal dans cet empire. En outre, s'il nécessite une technologie, l'empire où vous vous trouvez doit la posséder. Vous ne pouvez pas acheter certains objets particuliers (matières premières, véhicules, actions, reliques, objets à référence, tableaux). Vous devrez payer le triple du prix indicatif. En cas d'échec, vous ne trouvez personne ayant l'objet et vous perdez simplement votre temps. Les objets provinciaux obtenus par cette voie coûtent au minimum 150 et les autres 60 au minimum.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Organisation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Expertiser

Vous pouvez expertiser un tableau dans votre matériel : vous saurez si celui-ci est un original ou un faux. S'il s'agit d'un faux, il sera détruit.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 20% + PER x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral
Expertiser

Vous pouvez expertiser un tableau installé dans une maison : vous saurez si celui-ci est un original ou un faux. S'il s'agit d'un faux, il sera détruit.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 20% + PER x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

[6] Expertiser (action)

Le Négociant peut *Expertiser* un tableau, que celui-ci soit en sa possession (dans son matériel) ou accroché dans une pièce (dans la partie *Installation*). En cliquant sur le tableau, puis en passant l'ordre, le Négociant saura si le tableau est un original ou une copie. S'il s'agit d'un faux, le tableau sera détruit.

TABLEAU	
	Tableau Seul un Artiste peut réaliser un tableau (artisanat lié à la carrière). Installé dans une chambre, le tableau augmente le confort de celle-ci de 1 (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre.

[7] Retrait Gratuit du Stock (capacité spéciale)

Si le Négociant possède un commerce et prend des objets dans son stock, il ne paiera pas de taxes (contrairement aux non-Négociants qui doivent s'acquitter d'une somme pour compenser la perte de la taxe sur la vente qu'escomptait l'empire).

[8] Professionnel du Commerce (capacité spéciale)

Il est plus difficile de marchander en passant les ordres *Acheter*, *Vendre*, *Consommer* et *Voyager* dans un commerce privé appartenant à un Négociant ou géré par un Négociant : la personne voulant marchander subit un malus de 5 fois le niveau du Négociant.

MISSIONS	
Mission	Points
Actions Vous devez acheter une action d'une organisation commerciale.	3
Achat de Bâtiment Vous devez acheter un bâtiment (depuis l'Hôtel de Ville).	10

Escroquerie Vous devez réussir une escroquerie sur un PJ.	8
Livrer Vous devez passer l'ordre Livrer.	5
Trouver un Objet Rare Vous devez réussir à trouver et acheter un objet rare.	7
Vente Forcée Vous devez réussir à acquérir un objet par vente forcée auprès d'un PJ.	6
Expertiser Vous devez expertiser un tableau et démontrer qu'il s'agit d'un faux.	8
Rançon Vous devez payer une rançon afin de sauver un personnage joueur capturé.	7



Illustration: Eskarina

24. Officier



Illustration: Philibert★Scrooge

Officier

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Mains Nues	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Combat Contact	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Combat Distance	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Discrétion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	-	-	-	-	-	-
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	5%	5%	5%	5%	5%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	5%	5%	5%	5%
Observation	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Organisation	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Séduction	-	-	-	-	5%	5%
Survie	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Vol	5%	5%	5%	5%	10%	10%

Les soldats ont besoin d'être dirigés par un des leurs qui a démontré son courage ou son intelligence en matière de tactique militaire. L'officier est respecté de ses hommes et jouit d'un prestige important dans l'empire. Connu pour son attachement sans faille à sa patrie, il a souvent la tendance à privilégier des solutions violentes à la diplomatie.

Carrières de Base: Soldat

Débouchés: Inquisiteur, Explorateur, Mercenaire, Révolutionnaire, Assassin

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Commander (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Officier peut tenter de *Commander* à une créature dressée ou contrôlée par quelqu'un d'autre de venir le rejoindre : il en prendra le contrôle. L'ordre ne fonctionne que sur une seule créature à la fois.

[2] Sens Tactique (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, l'Officier peut utiliser son *Sens Tactique* contre un autre personnage et deviner ses techniques de combat.



[3] Engager Soldat Déserteur (action)

Un Officier peut *Engager un Soldat Déserteur* dans une Auberge (le soldat déserteur est proposé dans la liste des employés possibles comme les gardes du corps et complices).

Commander

Vous pouvez prendre le contrôle de toute créature (monstre) contrôlée ou dressée par une autre personne (mais pas si elle est contrôlée en raison d'une fonction ou si elle est un simple employé). La créature ne peut être d'un niveau supérieur au vôtre. Une seule créature à la fois.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + FOR x 3 - VOL adv. x 3 + Survie + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral
Sens Tactique

Vous pouvez observer une personne et deviner les techniques de combat qu'elle possède.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + PER x 5 - PER adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un



[4] Prendre Connaissance des Positions Militaires (action)

S'il se trouve dans une caserne de son empire, l'Officier peut consulter la position des armées de son empire se trouvant dans la province.

[5] Double d'Employés (capacité spéciale)

L'Officier peut avoir un nombre d'employés et de créatures contrôlés égal à 2 x (CHA + Niveau). Lorsque quelqu'un quitte la carrière d'Officier, il conserve son nombre d'employés, même si cela dépasse CHA + Niveau, mais il ne pourra pas en réengager s'il en renvoie tant qu'il ne tombe pas en dessous de sa nouvelle limite.

[6] Engagement du Double d'Employés (capacité spéciale)

L'Officier peut engager 2 employés à titre privé par jour (au lieu d'un seul).

[7] Sens Tactique en Combat (capacité spéciale)

L'Officier bénéficie de son sens tactique en combat. S'il dirige le combat, il peut voir quelles sont les techniques de combat dont disposent ses adversaires (selon l'arme qu'ils ont en main). Bien sûr, il ne peut pas savoir laquelle ils vont utiliser, mais il peut se préparer en conséquence. Modifier cette liste de sélection ne change rien au combat (l'Officier ne peut évidemment pas choisir la technique que va employer l'adversaire).

[8] Arts Martiaux (capacité spéciale)

L'Officier est un spécialiste des Arts Martiaux : lorsqu'il utilise une technique de combat qui impose un malus (voir 34. Techniques de Combat), celui-ci est diminué de 5%. Par exemple, s'il utilise la technique *Rapidité à Mains Nues*, son malus sera de 35% au lieu de 40%.

montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Positions Militaires

En tant qu'Officier, vous pouvez prendre connaissance des positions des armées de votre empire se trouvant dans la province.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

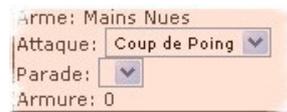


Illustration: Colonel Marco

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Aide à la Surveillance Vous devez réussir à aider les policiers à surveiller la ville (au commissariat).	4
Chasse Vous devez réussir une chasse.	6
Commander Vous devez commander à une créature de vous rejoindre.	7
Engager un Soldat (Déserteur) Vous devez engager un soldat déserteur (à l'Auberge).	5
Sens Tactique Vous devez réussir à deviner les techniques de combat d'un autre personnage.	4



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

25. Prêtre



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Prêtre

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Mains Nues	10%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	-	-	-	5%	5%	5%
Commerce	-	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	10%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Informatique	-	-	5%	5%	5%	5%
Lancement de Sorts	10%	15%	20%	25%	25%	25%

Médecine	10%	15%	15%	15%	15%	20%
Observation	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Organisation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Séduction	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	-	-	-	-	-	-

Soumis à un dieu, le prêtre recherche par les rites et le service religieux à s'élever spirituellement et à élever ses contemporains. Evidemment, s'il est prêtre d'un dieu maléfique, les principes religieux qu'il préconise peuvent être sanguinaires. Quoiqu'il en soit, on fait souvent appel à sa sagesse et son intégrité est citée en exemple.

On ne peut devenir Prêtre ni progresser dans cette carrière si on est sans religion.

Carrières de Base: Initié

Débouchés: Inquisiteur, Missionnaire, Magicien, Médecin, Sorcier

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Magie : 2 listes de sorts

Les Prêtres ont accès à deux listes de sorts.

[2] Confesser (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Prêtre peut tenter de *Confesser* une personne de la même religion : il apprendra son dernier délit et celui-ci s'effacera de la mémoire du fidèle repentant (et celui-ci perdra 1 heure de crédit-temps). Si le dernier délit est déjà effacé (par confession ou effacement de la mémoire), l'ordre restera sans effet (on ne peut remonter au-delà du dernier délit), et le fidèle ne perdra pas de crédit-temps.

[3] Alignement Magique (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Prêtre peut tenter de détecter l'*Alignement Magique* d'un autre personnage : il saura alors quelles sont les écoles de magie dont le personnage visé connaît des sorts (avec le niveau du sort connu le plus haut).



[4] Cérémonie Aide Divine (action)

Dans une église de son dieu, le Prêtre peut diriger une *Cérémonie d'Aide Divine* qui aura les mêmes effets que l'Aide Divine normale, mais sur tous les fidèles présents (au lieu d'une seule personne).

[5] Bonus à l'Intervention Divine (capacité spéciale)

Quand un Prêtre prie pour obtenir une Intervention Divine, il fait progresser le marqueur de VOL+Niveau au lieu de VOL.

[6] Immunité à la Conversion Forcée et à l'Excommunication (capacité spéciale)

Le Prêtre est immunisé à l'ordre *Conversion* du Missionnaire et à l'*Excommunication* de l'Inquisiteur.

[7] Résistance à la Magie (capacité spéciale)

Le Prêtre bénéficie de 3 x N % de Résistance à la Magie contre les sorts de rencontre, sauf ceux qu'il se lance lui-même. Cette capacité se cumule aux dons et objets ayant le même effet.

Confesser

Vous pouvez pousser une personne de la même religion à vous confesser le dernier délit qu'elle a commis. En cas, celui-ci s'effacera de sa mémoire (et il perdra une heure de temps). Cependant, si le dernier délit commis a déjà été effacé de sa mémoire, l'ordre sera sans effet (et la personne ne perdra pas de temps). Si la personne n'a plus assez de temps, la confession échoue (la mission ne sera pas remplie).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Foi + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Alignement Magique

Vous pouvez sentir l'alignement magique de la personne, c'est-à-dire de quelles écoles de magie elle possède des sorts (vous connaîtrez également le niveau du plus haut sort possédé dans chaque école).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - VOL adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Cérémonie Aide Divine

Vous pouvez invoquer l'aide divine afin qu'elle descende sur tous les fidèles dans l'église (toutes les personnes dans l'église de la même religion, vous y compris). L'effet sera identique à l'Aide Divine normale, mais étendue à chaque fidèle non caché présent. Si vous échouez, c'est un malus de 1 que les fidèles subissent. Si le marqueur d'intervention divine est en négatif, il s'applique comme malus sur le jet. Chaque fois que l'ordre est passé (réussi ou non), le marqueur d'intervention du dieu baisse de 3. Le bâtiment doit minimum être de niveau 3 pour pouvoir passer cet ordre. Il faut qu'il y ait au moins une autre personne (ni cachée, ni dans le coma, pas un PNJ) pour passer cet ordre.

Technologie nécessaire : Aide Divine

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + VOL x 5 + Foi + N x 5 - Malus Intervention Divine - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

MISSIONS	
Mission	Points
Soins Vous devez soigner une personne autre que vous (directement au moyen de l'ordre de soins).	5
Intervention Divine Vous devez faire monter le marqueur d'intervention divine.	4
Cérémonie d'Hommage Vous devez effectuer une cérémonie d'hommage à un mort dans un cimetière.	3
Confesser	



Illustration: Leo★Krupps KaMiKaZ

Vous devez réussir une confession complète (délit avoué et effacé).	6
Cérémonie Aide Divine Vous devez réussir l'ordre Cérémonie Aide Divine.	6
Alignement Magique Vous devez réussir à détecter l'alignement magique d'un autre personnage.	5
Prier pour Quelqu'un Vous devez prier pour quelqu'un d'autre que vous.	5

26. Prostitué



Illustration: ★Asphalte-RP★

Prostitué

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Combat Mains Nues	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discretion	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Éloquence	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Falsification	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	-	5%	5%	5%	5%	5%
Organisation	-	-	-	-	5%	5%
Séduction	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Survie	-	-	5%	5%	5%	5%
Vol	10%	15%	15%	20%	20%	25%

Il y a bien sûr toutes sortes de prostitué(e)s. Trop souvent accomplissant leur métier dans des conditions difficiles, les prostitué(e)s rêvent tou(te)s de conquérir un riche client qui les mettrait à l'abri du besoin et qui serait même assez influençable pour leur offrir une position importante dans la société.

On ne peut devenir Prostitué ni progresser dans cette carrière si on est asexué.

Carrières de Base: Guide, Marchand

Débouchés: Explorateur, Mercenaire, Missionnaire, Magicien, Diplomate, Artiste, Espion, Négociant, Avocat, Trafiquant

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Séduction (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Prostitué peut tenter de *Séduire* une autre personne qui, sous le charme, rejoindra le groupe. Le Prostitué peut ainsi promener sa victime où bon lui semble. Cependant, si le joueur du personnage séduit se connecte, il peut quitter le groupe. Certains PNJ ne sont pas sensibles à l'ordre de Séduction (PNJ de classe gamma et beta, voir 69. Classes de PNJ).

[2] Se Faire Payer un Verre (ordre de rencontre)

Séduire

Vous pouvez séduire une personne. Si l'opération réussit, celle-ci tombe sous votre charme, abandonne son groupe, rejoint le vôtre et vous accompagne (cependant, le joueur peut à tout moment quitter votre groupe). S'il s'agit d'une créature qui n'a pas d'employeur, elle passe automatiquement à votre service (et vous devrez payer son salaire). L'ordre ne fonctionne pas sur un esclave (sauf s'il s'agit du vôtre). Vous ne pouvez passer cet ordre que N fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 3 - VOL adv.



Dans le cadre de rencontres, le Prostitué peut tenter de *Se Faire Payer un Verre* par un autre personnage (PJ) à condition de se trouver dans la partie Commerce d'une Auberge. Il faut que l'Auberge dispose évidemment de boissons dans son stock (le Prostitué pourra choisir laquelle il préfère). En cas de réussite, la personne visée (si elle dispose de l'argent nécessaire) payera le verre en question. Le Prostitué subira les effets de la consommation de ce verre comme s'il l'avait acheté lui-même. Les boissons coûtant plus de 50 FK ne peuvent être ainsi payées.

[3] Appel au Secours (ordre de combat)

Lors d'un combat, si vous en avez la gestion, vous pouvez lancer un appel au secours au premier round si vous n'êtes pas recherché, que votre groupe n'est pas en supériorité numérique, que votre groupe ne comporte pas plus de 20 personnes, et qu'il y a quelqu'un d'autre (PJ), non pris dans un combat, sur la case (à l'extérieur) ou dans la pièce (à l'intérieur). En cas de réussite, ce dernier, ébloui par la beauté et l'innocence apparente du Prostitué, s'interpose avec son groupe et vous quittez le combat avec le vôtre. En cas d'échec, on passe au second round où il n'y a plus moyen d'appeler au secours, et vous perdez 1 PdV. La personne qui s'interpose ne subit pas d'Avis de Recherche, même si le combat aurait été illégal s'il avait pris l'initiative d'attaquer.

[4] Débauche (action)

Vous pouvez entraîner les occupants d'un bâtiment dans une *Débauche*, leur faisant perdre à tous 4:00 de crédit-temps (sauf aux unités militaires). L'ordre est accessible aux Prostitués, dans tous les bâtiments.

[5] Engagement à Moitié Prix (capacité spéciale)

Lorsqu'un Prostitué engage un employé normal (Garde du Corps, Secrétaire etc), il ne doit lui payer qu'un demi-salaire (l'employé est séduit par les charmes du Prostitué et est prêt à travailler pour un salaire moindre). Cela ne fonctionne pas sur les créatures invoquées ou dressées (ou issues d'un portail), et l'engagement d'assassins.

[6] Appel au Secours Automatique (capacité spéciale)

Si une personne tente d'attaquer un Prostitué non recherché (que ce soit par l'ordre Combattre ou Bagarre du Mercenaire), ce dernier fait automatiquement un jet selon ses chances d'Appel au Secours (voir ci-dessus), si une autre personne (PJ) se trouve sur la case ou dans la pièce, et n'est pas en combat (peu importe si le groupe du Prostitué est en surnombre ou pas). En cas de réussite, cette personne s'interpose avec son groupe et le Prostitué quitte le combat sans dommage avec son groupe. En cas d'échec, le combat se déroule normalement. Le Prostitué doit être leader de son groupe pour bénéficier de cet avantage.



[7] Prostitution Rapide (capacité spéciale)

Le Prostitué peut produire des services de prostitution dans une Auberge plus rapidement (comme s'il était de niveau+1). Ainsi au Niveau 5, il mettra 1:00 au lieu de 1:15 pour produire 2 services de Prostitué(e). Cela s'applique également aux services de Courtisanes et de Bishônens dans les provinces présentant ces particularités.

[8] Fabrication de Photos Érotiques (artisanat lié à la carrière)

Le Prostitué peut se mettre en scène sur des photos érotiques. Il doit disposer des matières de base (1 papier/photo) et y consacrer le

x 3 + Séduction + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral
Se Faire Payer un Verre

Vous pouvez vous faire payer un verre par un autre personnage (PJ) si vous vous trouvez tous deux dans la pièce Commerce de l'Auberge. Il faut bien sûr qu'il y ait la boisson désirée en stock et que la personne visée ait suffisamment d'argent. Vous subirez bien sûr les effets de la boisson prise. Vous ne pouvez pas vous faire payer un verre qui coûte plus de 50 FK.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Appel au Secours

Au premier round de combat, vous pouvez tenter d'appeler au secours si vous n'êtes pas recherché, pas en supériorité numérique et si une autre personne (PJ) se trouve dans la même pièce ou sur la même case (si vous êtes à l'extérieur). En cas de réussite, la personne s'interpose avec son groupe : vous quittez le combat sans aucun dommage avec votre groupe. En cas d'échec, on passe automatiquement au second round de combat et vous perdez 1 PdV. Votre groupe ne doit pas comporter plus de 20 personnes.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: 10% + CHA x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Débauche

Vous pouvez entraîner les occupants de la pièce dans une fête libidineuse, une orgie de sexe et de plaisir, qui leur fera perdre 4:00 de crédit-temps à tous (vous y compris). Ceux qui ont moins de 4:00 se retrouvent à 0:00. Les unités militaires ne sont pas affectées par ce pouvoir. Il faut qu'il y ait au moins une personne (en dehors de vous, et pas dans le coma) pour lancer une débauche. L'ordre ne fonctionne pas sur les personnes cachées ou dans le coma. Au Parc à Bishônens (si vous êtes de sexe masculin) et dans les Passes Brunes (si vous êtes de sexe féminin), les participants vous donnent quelques piécettes.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + INT x 5 + Séduction + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique



Illustration: ★Asphalte-RP★

PHOTO	
	<p>Photo Érotique Seul un Prostitué peut produire une photo érotique (artisanat lié à la carrière). Contempler une telle photo permet de gagner</p>

temps nécessaire (1 UT/photo). L'ordre peut être passé depuis la fiche de personnage (partie Matériel).

5 points de Moral (max 1 fois par jour).

La photo érotique peut être revendue à un admirateur. On peut gagner 5 points de moral en contemplant une photo érotique pendant 30 minutes (maximum 1 fois par jour).



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★



Illustration: Eskarina



Illustration: Eskarina

MISSIONS	
Mission	Points
Rumeur Vous devez émettre une rumeur depuis l'Auberge.	4
Charmer Vous devez réussir un charme.	6
Séduire Vous devez réussir une séduction sur un PJ.	7
Débauche Vous devez provoquer une scène de débauche.	8
Fabriquer une Photo Érotique Vous devez fabriquer une photo érotique.	8
Appel au Secours Vous devez réussir à lancer un appel au secours.	8
Se Faire Payer un Verre Vous devez réussir à vous faire payer un verre (la personne visée doit avoir assez d'argent pour vous le payer).	6



Illustration: ★ Asphalte-RP ★



Illustration: Earané Coâmenel

27. Révolutionnaire



Illustration: Colonel Marco

Révolutionnaire

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Mains Nues	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Combat Contact	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Distance	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Commerce	-	-	5%	5%	5%	5%
Démolition	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Discrétion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Falsification	-	-	-	-	-	-
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	-	-	5%	5%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	5%	5%	5%	5%	5%	5%

Organisation	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Séduction	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Survie	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Vol	-	5%	5%	5%	5%	5%

Le cœur accroché à un idéal, le verbe haut, l'âme passionnée, le révolutionnaire a un rêve qu'il veut voir réalité dans l'empire ou dans tout le cybermonde. Plaidant parfois la cause impériale, s'y opposant souvent, ils sont généralement considérés comme des éléments potentiellement dangereux par le pouvoir en place.

Carrières de Base: Soldat, Etudiant

Débouchés: Officier, Inquisiteur, Explorateur, Mercenaire, Assassin, Médecin, Artiste, Avocat, Informaticien, Faussaire

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Pousser à l'Insurrection (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Révolutionnaire peut tenter de *Pousser à l'Insurrection* la personne rencontrée, à condition qu'elle soit domiciliée dans une ville de la province, qu'elle ne soit pas déjà insurgée et qu'elle n'exerce pas de fonction. En ce cas la personne se rebelle et demande soit le rattachement de la province à l'empire choisi par le révolutionnaire, soit l'indépendance de la province. L'effet de la rébellion est pleinement implémentée (la personne sera recherchée).

[2] Aide Logistique (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Révolutionnaire peut apporter son *Aide Logistique* à un autre personnage qui obtiendra un bonus égal à 5 x Niveau du Révolutionnaire aux ordres *Graffiti* et *Vandalisme*, et un bonus égal à 3 x Niveau du Révolutionnaire à l'ordre *Commettre un Attentat*, et ce jusqu'à minuit. Si celui-ci échoue lors d'un de ces délits, le Révolutionnaire sera également recherché pour complicité.

Passer plusieurs fois l'ordre sur quelqu'un (même avec des Révolutionnaires différents) ne permet pas de cumuler les bonus (seul le dernier restera).



[3] Appel à la Révolution (action)

Le Révolutionnaire peut lancer un *Appel à la Révolution* depuis le Palais du Gouverneur, ce qui fera perdre des points de popularité à l'empire : 2 x (CHA + Niveau). De plus, un groupe de 2 à 3 PNJ en colère apparaîtra en ville (voir 72. *Monstres*).

[4] Grève (action)

Le Révolutionnaire peut provoquer une *Grève* dans n'importe quel bâtiment (via le lien *Ordres Spéciaux*). Les ordres Produire et Construire y sont alors bloqués jusqu'à minuit. Passer cet ordre annule également l'entrain au travail provoqué par l'Artiste. Le Commissaire de Police de la ville peut tenter de briser la grève avant minuit.



[5] Engager PNJ en Colère (action)

Un Révolutionnaire peut *Engager un PNJ en Colère* dans une Auberge (celui-ci est proposé dans la liste des employés possibles comme les gardes du corps et complices). Le type exact du PNJ en Colère dépend de l'empire où il se trouve (voir 72. *Monstres*).

[6] Dégâts des Attentats Augmentés (capacité spéciale)

Lorsqu'un Révolutionnaire commet un Attentat, les dégâts au bâtiment en sont augmentés (ils seront de 50 à 100, au lieu de 25 à 75) et toutes les personnes dans le bâtiment (sauf le Révolutionnaire) perdront 3 PdV au lieu de 2.

[7] Immunité à la Conciliation (capacité spéciale)

Le Révolutionnaire est immunisé à l'ordre *Concilier* du Diplomate.

Pousser à l'Insurrection (Délit)

Vous pouvez pousser quelqu'un à l'insurrection contre l'empire légitime gouvernant la province. La personne s'insurgera soit en faveur de l'empire de votre choix ou en faveur de l'indépendance de la province (sauf si celle-ci est rebelle). L'ordre ne fonctionne pas sur des personnes déjà insurgées ou ne réunissant pas les conditions autorisant leur insurrection (il faut qu'elles soient domiciliées dans une ville de la province), ni sur les fonctionnaires. Il ne fonctionne pas dans une province capitale (sauf si un empire étranger la contrôle).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Éloquence + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Aide Logistique (Délit)

Vous pouvez fournir de l'aide à un autre personnage pour commettre certains délits. Celui-ci recevra un bonus de 5 x votre Niveau sur les ordres Graffiti et Vandalisme et 3 x votre Niveau sur l'ordre Commettre un Attentat jusqu'à minuit. Passer plusieurs fois l'ordre ne cumule pas les bonus.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Organisation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Appel à la Révolution

Vous pouvez lancer un appel à la révolution (votre identité sera connue). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre 2x (CHA+Niveau) et des PNJ en colère apparaissent dans la ville où vous êtes (mais pas nécessairement dans le palais). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité augmente de 2 points.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 10% + CHA x 3 + Éloquence + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral
Grève (Délit)

Vous pouvez pousser les travailleurs du bâtiment visé à faire la grève. Les ordres Produire et Construire deviennent inaccessibles jusqu'à minuit. L'ordre annule également tout Entrain au Travail dont bénéficiait le bâtiment. L'ordre ne fonctionne que dans les bâtiments commerciaux (publics et privés).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Démolition + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

[8] Fabrication de Bombes (artisanat lié à la carrière)

Le Révolutionnaire peut fabriquer des bombes de manière artisanale, dans une maison privée. Il doit disposer des mêmes matières de base (métal, poudre noire) que dans une Armurerie et y consacrer le même temps. Il ne lui est donc pas nécessaire de trouver une Armurerie acceptant de produire des bombes, ce qui est souvent considéré comme illégal.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique



Illustration: Eskarina

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Rumeur Vous devez émettre une rumeur depuis l'Auberge.	4
Gêne de la Surveillance Vous devez réussir à gêner la surveillance des policiers dans une ville (au commissariat).	5
Manifestation Vous devez organiser une manifestation dans l'Hôtel de Ville.	6
Vandalisme Vous devez accomplir un acte de vandalisme.	6
Attentat Vous devez accomplir un attentat (dans un bâtiment destructible).	10
Pousser à l'Insurrection Vous devez réussir à pousser à l'insurrection une personne.	9
Appel à la Révolution Vous devez lancer un appel à la révolution.	9
Grève Vous devez réussir à provoquer une grève.	8
Aide Logistique Vous devez apporter votre aide logistique à un autre personnage.	7



Illustration: ★Asphalte-RP★

28. Sorcier



Illustration: ★Asphalte-RP★

Sorcier

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Combat Mains Nues	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Combat Contact	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Combat Distance	-	5%	5%	5%	5%	5%
Commerce	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discretion	10%	10%	10%	15%	15%	15%
Éloquence	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Falsification	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	-	-	-	-
Lancement de Sorts	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Organisation	-	-	5%	5%	5%	5%
Séduction	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	10%	15%	15%	20%	20%	25%

Passionné de magie et de pouvoir, le sorcier utilise son potentiel magique dans son unique intérêt. Vendant ses services pour de l'argent dans le meilleur des cas, utilisant ses pouvoirs afin de dominer le monde dans le pire des cas. Souvent paranoïaques et mégalomanes, les sorciers ont peu d'amis, à part eux-mêmes.

Carrières de Base: Initié, Voleur

Débouchés: Inquisiteur, Assassin, Prêtre, Missionnaire, Magicien, Médecin, Espion, Trafiquant, Faussaire, Criminel

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Magie : 3 listes de sorts

Les Sorciers ont accès à trois listes de sorts. Ils ne peuvent accéder à la Magie Vitale.

[2] Détection de la Magie (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Sorcier peut tenter de *Détecter la Magie* sur une cible déterminée : il saura quels objets magiques sont transportés par cette personne (potions magiques, objets magiques et reliques).

[3] Détection des Flux Magiques (ordre de rencontre)

Dans le cadre de rencontres, le Sorcier peut tenter de *Détecter les Flux Magiques* sur une cible déterminée : il saura alors quels sont les sorts actifs sur cette personne.

[4] Renforcer le Nexus (action personnage)

Depuis sa fiche de personnage, le Sorcier a une petite chance de renforcer le Nexus, c'est-à-dire de le déplacer d'un cran vers le maximum, à condition qu'il ne soit pas à l'équilibre et que le Sorcier connaisse un sort de l'école où se trouve le Nexus. Si le Nexus est à l'équilibre, le Sorcier peut utiliser ce pouvoir pour le déstabiliser (il bougera d'un cran au hasard).



[5] Production d'Objets Magiques (capacité spéciale)

Le Sorcier est capable de produire des objets magiques dans un magasin d'Alchimie (comme des potions, des objets ou des armes magiques), ainsi qu'un Manuel de Magie dans la Bibliothèque.

Détection Magie

Vous pouvez détecter les objets magiques transportés par une personne (potions magiques, objets magiques et reliques). Même en cas d'échec, la personne ignore votre tentative d'observation.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - VOL adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Détection des Flux Magiques

Grâce à votre puissance magique innée, vous pouvez détecter tous les sorts actifs sur une personne.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + PER x 5 - VOL adv. x 5 + Observation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Renforcer le Nexus

Vous pouvez tenter d'employer vos pouvoirs magiques pour renforcer le Nexus, c'est-à-dire le décaler d'un cran supplémentaire. Pour ce faire, vous devez connaître au moins un sort de l'école où se trouve le Nexus. Si le Nexus est à l'équilibre, vous pouvez utiliser ce pouvoir pour déstabiliser le Nexus qui bougera d'un cran au hasard. Un jet est effectué sous PERx5+Discrétion. En cas de réussite, votre identité reste inconnue (sauf si vous souhaitez vous faire connaître, auquel cas décochez la case correspondante).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 4% + N - Forme - Nourriture - Moral

Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

[6] Fabrication de Parchemins Magiques (artisanat lié à la carrière)

Le Sorcier peut fabriquer un parchemin d'un sort qu'il connaît, à condition qu'il s'agisse d'un sort personnel ou de rencontre (pas de combat). Il doit disposer des matières de base (1 papier + le nombre de plantes magiques qu'il faudrait pour lancer ce sort) et y consacrer le temps nécessaire (2 UT). L'ordre peut être passé depuis la fiche de personnage (partie Matériel).

Au niveau 1 à 2, il peut créer des parchemins de sort niveau 0. Au niveau 3 et 4, il peut créer des parchemins de sort niveau 0 et 1. Au niveau 5 et 6, il peut créer des parchemins de sort niveau 0, 1 et 2.

Les chances de réussite sont 10% + INT x 3 + Lancement de Sorts + N x 3. Les parchemins sont détaillés dans le chapitre 79. Objets Magiques.

PARCHEMIN MAGIQUE	
	Parchemin Ce parchemin permet à quiconque de lancer le sort correspondant.



Illustration: Eårané Coåmenel

MISSIONS	
Mission	Points
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9
Sorts Vous devez apprendre un sort.	7
Profaner une Tombe Vous devez profaner une tombe dans un cimetière.	5
Renforcer le Nexus Vous devez réussir une fois à renforcer le Nexus.	25
Lancer un Sort Hors Combat Vous devez réussir à lancer un sort en dehors des combats (utiliser un parchemin n'est pas valable).	5
Détection de la Magie	4



Illustration: ★ Le Schtroumpf ★

Vous devez réussir une détection de la magie.	
Détection des Flux Magiques Vous devez réussir à détecter les sorts actifs sur un autre personnage (la mission ne compte que s'il y a effectivement des sorts détectés).	5
Fabriquer un Parchemin Vous devez réussir à fabriquer un parchemin magique.	5



Illustration: Eskarina

29. Trafiquant



Illustration: ★ Le 🤖 Schtroumpf ★

Trafiquant

Compétences	Niv.1	Niv.2	Niv.3	Niv.4	Niv.5	Niv.6
Baratin	15%	15%	15%	15%	15%	20%
Combat Mains Nues	5%	5%	5%	5%	10%	10%
Combat Contact	5%	5%	5%	5%	5%	10%
Combat Distance	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Commerce	10%	15%	20%	25%	25%	25%
Démolition	-	-	-	-	-	-
Discrétion	5%	10%	10%	10%	10%	10%
Éloquence	5%	5%	5%	5%	5%	5%
Falsification	10%	15%	15%	20%	20%	25%
Foi	-	-	-	-	-	-
Informatique	-	-	5%	5%	5%	5%
Lancement de Sorts	-	-	-	-	-	-
Médecine	-	-	-	-	-	-
Observation	-	5%	5%	5%	5%	5%
Organisation	15%	20%	25%	30%	35%	40%
Séduction	5%	5%	10%	10%	15%	15%
Survie	-	-	-	-	5%	5%
Vol	10%	10%	10%	15%	15%	15%

Comme de bien entendu, c'est le commerce illégal qui rapporte le plus : drogues, produits illicites, armes, poisons, esclaves... voilà tout l'éventail de ce que peut convoyer un trafiquant. Cependant, son commerce est aussi dangereux que lucratif car les autorités n'aiment guère que les impôts leur échappent.

Carrières de Base: Marchand, Voleur

Débouchés: Mercenaire, Assassin, Magicien, Sorcier, Prostitué, Espion, Négociant, Avocat, Faussaire, Criminel

POUVOIRS SPÉCIAUX

[1] Dealer (ordre de rencontre)

le Trafiquant peut tenter de faire un *Deal*, c'est-à-dire forcer une autre personne à lui acheter un objet illégal à ($150 + 20 \times \text{Niveau}$) % de son prix indicatif.

[2] Informations sur la Fortune (ordre de rencontre)

le Trafiquant peut tenter d'obtenir des *Informations sur la Fortune* d'un individu rencontré. Il connaîtra alors le montant de sa fortune, ainsi que sa répartition en argent liquide et matériel d'un côté et en bâtiments de l'autre. Il n'en connaîtra que le montant (il n'aura pas la liste des objets et des bâtiments).

[3] Trafic (action personnage)

Le Trafiquant dispose d'un réseau illégal lui permettant d'effectuer des trafics partout dans le cybermonde auprès d'autres Trafiquants. Dans sa fiche de personnage, en cliquant sur un objet, apparaît le lien *Trafic* qui lui permet, pour une

Dealer (Délit)

Vous pouvez forcer une personne à acheter un objet illégal que vous avez sur vous à $150 + 20 \times N$ % du prix indicatif (il faut que son prix soit supérieur à 0). Si la personne n'a pas assez d'argent liquide pour ça, la vente est impossible mais le temps consacré est néanmoins perdu. Vous bénéficiez d'un bonus de 10% au jet si vous dealez de la drogue à une personne en manque. Vous ne pouvez pas vendre ainsi un véhicule.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 10% + CHA x 3 - VOL adv. x 3 + Commerce + N x 3 - Forme - Nourriture - Moral

Informations Fortune

Grâce à votre réseau de relations, vous pouvez obtenir des informations sur la fortune d'un individu rencontré. Vous connaîtrez le montant total de sa fortune, ainsi que sa répartition en argent liquide et matériel d'un côté, et en bâtiments de l'autre. Vous pouvez vous choisir comme cible de cet ordre (mais vous ne gagnerez pas de points de mission).

certaines somme, d'envoyer cet objet chez un autre Trafiquant dans le cybermonde. Il ne reçoit pas de paiement en contrepartie (il doit s'arranger avec l'autre Trafiquant pour que celui-ci lui verse un paiement via la Banque ou lui renvoie un autre objet). Pour qu'un objet puisse être livré par trafic, il faut qu'il soit illégal dans un des deux empires (celui de départ OU celui d'arrivée). L'ordre ne fonctionne pas sur l'argent (il faut passer par une Banque), ni sur les véhicules, les contenants et les reliques.



[4] Acheter un Objet Illégal (action)

Le Trafiquant peut *Acheter un Objet Illégal* dans une Auberge. En passant cet ordre, il peut réussir à acheter n'importe quel objet illégal dans l'empire où il se trouve, en payant le triple du prix indicatif. S'il nécessite une technologie, l'empire où il se trouve doit la posséder. De manière générale, il est financièrement plus intéressant de trouver un autre Trafiquant dans une autre province ayant cet objet prêt à l'envoyer par l'ordre *Trafic* ou de l'acheter dans un commerce s'il est disponible, mais s'il est impossible d'en trouver un, il reste la possibilité d'obtenir l'objet via *Acheter un Objet Illégal*. En cas d'échec, le Trafiquant risque de se faire surprendre par la police et de subir un avis de recherche (s'il rate un autre jet sous PER x 5 + Discrétion).



[5] Repérage des Drogés (action)

Un Trafiquant peut enquêter dans une Auberge afin d'obtenir la liste des drogués présents en ville. Il lui suffit de passer l'ordre *Repérage des Drogés*. Il ne connaît pas leur position exacte dans la ville.

[6] Trafic Discret (capacité spéciale)

Le Trafiquant ne risque pas de se faire prendre en flagrant délit lorsqu'il fait des productions, achats ou ventes de matériel illégal dans des Commerces (y compris s'il s'agit d'une consommation). Il en va de même de ses capacités de Trafic, mais pas de l'ordre *Acheter un Objet Illégal* (où le risque subsiste). Par contre, il subit les autres influences du matériel illégal (confisqué si arrêté ou maison perquisitionnée). Ses actions peuvent également être découvertes par enquête ou surveillance.

[7] Escamotage du Matériel Illégal (capacité spéciale)

Lorsqu'un Trafiquant se fait arrêter par la police, celle-ci ne confisque pas ses objets illégaux s'il parvient à les cacher sur lui. Pour chaque objet illégal, il y a 50% de chances qu'il ne soit pas découvert par la police, et qu'il reste donc en possession du Trafiquant.

[8] Fabrication de Drogue (artisanat lié à la carrière)

Le Trafiquant peut fabriquer de la drogue, dans une maison privée. Il doit disposer des matières de base (4 plantes médicinales) et y consacrer le temps nécessaire (2 UT), afin d'obtenir 4 doses. L'ordre peut être passé dans les *Actions* de la maison privée où il se trouve. L'ordre est illégal et nécessite la réussite d'un jet sous 10% + GES x 5 + Organisation + N x 5.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 10% + GES x 5 + Organisation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Trafic

Vous pouvez livrer un objet à un autre Trafiquant non emprisonné dans le cybermonde (sauf des moyens de transport, des contenants, de l'argent ou des reliques). Il vous en coûtera 10% du prix indicatif par province traversée (minimum 10%), multiplié par le nombre d'objets (le coût total est de minimum 10 FK). L'objet doit être illégal dans l'empire de départ OU dans celui d'arrivée. Vous ne pouvez pas employer cet ordre pour mettre quelqu'un en surcharge. Il vous faut choisir le destinataire dans votre liste de contacts : si l'objet est légal dans l'empire de départ et celui d'arrivée, ou si le destinataire n'est pas un Trafiquant ou s'il est en prison, vous perdez l'argent mais vous récupérez l'objet. Vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail. Vous ne pouvez pas connaître le coût avant de passer l'ordre. Vous devez avoir sur vous en argent 200% du prix indicatif de l'objet.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique
Objet Illégal

Grâce à vos contacts dans le milieu, vous pouvez acheter n'importe quel objet illégal dans votre empire au triple de son prix. Vous ne pouvez pas acheter certains objets particuliers (matières premières, véhicules, actions, reliques, objets à référence, tableaux). S'il nécessite une technologie, l'empire où vous vous trouvez doit la posséder. En cas d'échec, vous courez le risque de vous faire repérer et de vous faire poursuivre pour délit si vous échouez un jet sous PER x 5 + Discrétion. Les objets provinciaux obtenus par cette voie coûtent au minimum 150 et les autres 60 au minimum.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 10% + GES x 5 + Organisation + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Repérage des Drogés

Vous pouvez prendre des renseignements auprès de la pègre locale pour savoir qui est susceptible d'acheter de la drogue. Vous saurez quels sont les drogués présents dans la ville.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Baratin + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral
Fabriquer

Vous pouvez fabriquer un objet artisanal en rapport avec votre Carrière (voir descriptions de carrières). Cet ordre ne concerne que certaines carrières. Vous devez être à l'intérieur d'un bâtiment pour passer cet ordre (sauf pour les rations de survie). La durée de l'ordre varie selon les objets artisanaux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

DROGUE	
	Drogue Seul le Trafiquant peut fabriquer de la drogue (artisanat lié à la carrière). Prendre une dose de drogue permet de faire monter le moral de 10 points mais il y a 10% de chances de devenir drogué. Prérequis Technologique: Savoir Génétique

La drogue permet de gagner 10 points de moral mais peut rendre celui qui la consomme dépendant (voir voir 5. Santé).

MISSIONS	
Mission	Points
Vol Vous devez voler un autre personnage et réussir à lui prendre un objet ou une somme d'argent (minimum 1 FK).	6
Combat Vous devez sortir vainqueur d'un combat (ayant duré au minimum 3 rounds). Vous devez diriger ce combat.	9



Illustration: Eărănė Coămenel

Vol dans la Caisse Vous devez voler de l'argent dans la caisse d'un bâtiment (minimum 1 FK).	8
Dealer Vous devez réussir un deal sur un PJ.	9
Trafic Vous devez passer l'ordre Trafic.	7
Soudoyer le Gardien Vous devez réussir à soudoyer le gardien.	8
Fabriquer de la Drogue Vous devez fabriquer de la Drogue.	6
Acheter un Objet Illégal Vous devez réussir à acheter un objet illégal.	8
Informations sur la Fortune Vous devez réussir à obtenir de l'information sur la fortune d'un individu.	6
Repérage de Drogues Vous devez réussir l'ordre Repérage de Drogues (et avoir découvert au moins un drogué).	6

30. Gestion Groupe

Si vous vous trouvez sur la même case qu'une autre personne, vous verrez apparaître le lien *Groupe* dans l'interface de rencontres à côté de votre nom. Ce lien apparaît aussi sur tous vos employés qui se trouveraient sur la même case (voir chapitres sur les *PNJ*). Ce lien vous permet de gérer des groupements de personnages.

REJOINDRE UN GROUPE

Vous pouvez rejoindre un groupe, demander à un PNJ (dont vous êtes l'employeur) de vous rejoindre ou de rejoindre un autre groupe. Les groupes ont une taille maximum qui est de $6 + \text{Niveau} + \text{CHAx2}$ du leader. Important : un PJ ne peut pas rejoindre un groupe dirigé par un PNJ.

QUITTER UN GROUPE

Vous pouvez quitter un groupe que vous avez rejoint, demander à un PNJ de quitter le groupe de quelqu'un, ou chasser des personnes de votre groupe.

UTILITÉ D'UN GROUPE

Le groupe peut se déplacer comme un seul homme. C'est le leader du groupe qui le gère (les autres personnes ne peuvent plus passer d'ordre). Le grand avantage est bien sûr dans les combats : c'est tout le groupe qui se bat contre un adversaire.

CRÉDIT-TEMPS DU GROUPE

Dans un groupe, le crédit-temps que l'on peut dépenser dans des actions de groupe (comme les déplacements) est limité par le crédit-temps le plus faible. Ainsi, si une personne ayant 8:00 de crédit-temps a dans son groupe une personne avec 1:00 de crédit-temps, le groupe est bloqué après s'être déplacé pendant 1:00. Le dirigeant du groupe peut bien sûr chasser de son groupe une personne ayant 0:00 de crédit-temps pour continuer son voyage.

SE CACHER DANS UN GROUPE

S'il est une chose délicate, c'est d'être discret quand on est tout un groupe. Il est impossible de se cacher, d'entrer discrètement dans un bâtiment, ou de le cambrioler si le groupe comporte plus de 4 personnes.

GROUPE/DÉGROUPE DES PNJ

Certains PNJ, comme les soldats, se rassemblent en groupe de X PNJ (voir 69. *Classes de PNJ*). Ces sous-groupes ne

Groupe

Vous pouvez quitter un groupe ou en rejoindre un, faire de même avec vos employés, ou sortir quelqu'un de votre groupe. Un PJ ne peut rejoindre un groupe dirigé par un PNJ. Si un leader quitte son groupe, le contrôle passe à un autre PJ (en l'absence de PJ, un des PNJ). Vous ne pouvez pas rejoindre un groupe pris dans un combat. Un personnage dont la FOR est réduite à 0 ne peut rejoindre un autre groupe.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

comptent que pour une seule entité dans la limite de personnes dans le groupe (6+Niveau+CHAx2 du leader). La personne qui les gère peut les dégrupper en les faisant sortir de son groupe par petits groupes.

31. Capture

LIGOTER

Pour ligoter une personne, il faut qu'elle ait été capturée et que vous disposiez d'une corde (qui sera utilisée). La personne ligotée ne pourra rien faire tant qu'elle est ainsi liée (il faudra qu'elle arrive à dénouer ses liens si elle n'est plus dans le coma ou être déliée par un ami).

Si la personne se trouve dans un groupe, il faut d'abord que le groupe soit mis dans le coma également.



C'est dans une Quincaillerie que vous pourrez acheter des cordes.

CAPTURER

Pour capturer une personne, il faut qu'elle soit dans le coma ou ligotée. Une fois l'ordre passé, elle sera tout simplement ajoutée à votre groupe (et vous pourrez la déplacer). Dès que la personne n'est plus dans le coma, elle peut librement quitter votre groupe (pour autant qu'elle ne soit pas ligotée). Déplacer la personne dans un autre groupe la laisse capturée. Lui faire quitter le groupe la libère.

Si la personne capturée se trouvait dans un véhicule, celui-ci est abandonné sur place.

Si la personne se trouve dans un groupe, il faut d'abord que le groupe soit mis dans le coma.

LIBÉRER

L'ordre permet de sortir d'un groupe une personne capturée pour la libérer. Il faut cependant mettre dans le coma toutes les personnes de ce groupe (sauf les captifs bien sûr).

Si vous avez été capturé, vous pourrez quitter librement le groupe uniquement si vous n'êtes ni ligoté, ni dans le coma.

DÉLIER

Permet de délier une personne si elle est libre (seule ou leader de son groupe) ou capturée dans votre groupe ou bien dans un groupe entièrement neutralisé (coma, capturé ou ligoté). Vous récupérez la corde qui a été utilisée.

Si vous avez été ligoté, il faudra d'abord tenter de vous délier.

CORDE	
	Corde La corde est tissée à partir de laine animale. Elle permet de ligoter une personne dans le coma. <u>Production</u> : Quincaillerie niveau 2

Ligoter

Vous pouvez ligoter une personne si celle-ci est capturée (peu importe qu'elle soit dans votre groupe ou non).

Matériel nécessaire : 1 Corde

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Capturer

Vous pouvez (1) capturer un personnage s'il est ligoté ou dans le coma (pour autant que son groupe soit dans le coma ou capturé, la réussite est automatique) (2) tenter de capturer un esclave dans l'Empire Brun ou dans un empire tolérant l'esclavage, ce qui est un délit si ce n'est pas le vôtre (3) tenter de capturer une créature (monstre) pour autant que celle-ci ne soit pas dans un groupe dirigé par un PJ (à moins que ce dernier et que chaque membre de son groupe qui n'est pas une créature soit dans le coma, ligoté ou capturé). Si votre capture échoue, cela dégénérera en combat.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Libérer

Vous pouvez (1) vous libérer si vous êtes capturé dans un groupe si vous n'êtes pas dans le coma ni ligoté, ou si vous êtes esclave et que vous avez rejoint un empire hostile à l'esclavage (2) libérer une personne capturée qui se trouve dans votre groupe (elle sortira automatiquement de votre groupe) (3) libérer un esclave, qui perdra ce statut si vous êtes dans une empire hostile à l'esclavage (4) libérer une personne qui se trouve dans un groupe dont tous les membres sont dans le coma ou capturés ou ligotés (elle quittera alors le groupe).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déliier

Vous pouvez enlever les liens d'une personne ligotée. Si elle se trouve dans un autre groupe que le vôtre, il faut que chaque membre de ce groupe soit dans le coma, capturé ou ligoté (sauf si elle est leader de son groupe, auquel cas vous pouvez la délier). Vous récupérez la corde. Vous pouvez également tenter de vous libérer si vous êtes ligoté : en ce cas, un jet est effectué (et la durée est de 10:00) - sur ce jet, les malus liés à un faible niveau de Nourriture, Forme ou Moral ne sont pas appliqués (de plus, si vous vous trouvez dans l'eau, vous bénéficiez d'un bonus de 50%).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

CAPTURER UN MALFAITEUR

La première application des ordres de captures est le fait de pouvoir capturer un individu recherché. Il suffit donc de le trouver, de le mettre dans le coma (ainsi que son groupe) et de le capturer. Ensuite il faut l'amener à une prison (de l'Empire où il est recherché) et le livrer à la justice. Le malfaiteur sera délié et jeté en prison pour accomplir sa peine.

Livrer

Vous pouvez livrer à la prison une personne se trouvant dans votre groupe pour autant que celle-ci soit recherchée. Il faut que cette personne soit capturée ou ligotée ou dans le coma. Si une prime a été lancée contre l'individu, vous la recevez. Le matériel illégal transporté par la personne est détruit.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

ENLÈVEMENTS

Les ordres de capture permettent également d'enlever quelqu'un pour diverses raisons (contre une rançon par exemple).

ESCLAVE

Vous pouvez également vous retrouver esclave dans l'Empire Brun, ce qui est une forme de captivité particulière. Les règles détaillées de l'esclavage sont exposées dans le chapitre 53. [Esclavage](#).

32. Armes & Armures



ARMES

Vous pouvez acheter des armes à l'armurerie afin d'infliger des blessures plus importantes lorsque vous vous battez. Il existe des armes de contact et des armes de tir.

Les armes de contact, comme leur nom l'indique, ne peuvent être employées que lorsque l'on se trouve au contact, c'est-à-dire sur la même case.

Lorsque le combat commence à distance, il faut attendre que la distance se réduise à 0 avant de pouvoir les employer (la distance baisse de 1 à chaque round). C'est l'arme que vous avez sélectionnée comme étant "en main" qui vous est proposée lors du combat (vous pouvez changer d'arme mais vous ne frapperez pas au cours du round).

Chaque arme possède un bonus aux dégâts de +1 à +4. Il s'ajoute aux dégâts de base que vous faites (FOR).

Les armes de tir, par contre, peuvent être employées à distance, si l'adversaire est à portée.

Ainsi, un arc a une portée de 2 cases. Si le combat commence à une distance de 3 cases, l'arc est inutilisable mais le devient dès que la distance est tombée à 2.

Chaque arme possède un bonus au dégât de +1 à +4. Il s'ajoute aux dégâts de base que vous faites (PER/2, arrondi vers le haut).

Les armes de tir ont néanmoins un grand désavantage : elles nécessitent des munitions. Celles-ci dépendent du type de l'arme. Il faut des pierres pour la fronde, des flèches pour l'arc, des balles pour le revolver, le fusil et la mitraillette. Si vous n'avez plus de munitions, l'arme devient inutilisable (jusqu'à ce que vous en rachetiez à nouveau).

ARMES DE CONTACT	
	Couteau Ce magnifique couteau de combat vous permet de gagner un bonus de +1 sur les dégâts que vous faites quand vous vous battez. <u>Production:</u> Armurerie niveau 1
	Épée Courte Cette épée discrète vous accorde +2 de dégâts supplémentaires si vous attaquez avec elle. <u>Production:</u> Armurerie niveau 2
	Épée Longue Avec cette épée finement aiguisée, vous sortirez vainqueur de tout combat car elle vous accorde un +3 aux dégâts que vous faites. <u>Production:</u> Armurerie niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Grandes Armes
	Hallebarde Cette arme est difficile à manier et vous impose un malus de 10% à vos jets lorsque vous attaquez. Cependant, elle accorde un +4 de dégâts supplémentaires. <u>Production:</u> Armurerie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Grandes Armes
ARMES DE TIR	
	Fronde Cette petite arme discrète et pratique vous permet de jeter des pierres entre les deux yeux de vos adversaires. Le bonus aux dégâts est de +1. <u>Portée:</u> 2 cases <u>Munitions:</u> Pierres de Fronde (10)
	Arc Cette arme vous permet de frapper vos ennemis à distance. Le bonus aux dégâts est de +2. <u>Portée:</u> 2 cases <u>Munitions:</u> Flèches (10)
	Revolver Cette arme vous permet de tirer des balles mortelles sur vos ennemis. Le bonus aux dégâts est de +3. <u>Portée:</u> 2 cases <u>Munitions:</u> Balles (10) <u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu
	Fusil Le fusil est une arme puissante vous permettant de tirer à lointaine portée. Le

	bonus aux dégâts est de +3. <u>Portée:</u> 3 cases <u>Munitions:</u> Balles (15) <u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu
	Mitraillette La mitraillette est une arme puissante contre vos ennemis mais sa portée est réduite. Elle impose un malus de 10% lorsque vous attaquez. Le bonus aux dégâts est de +4. <u>Portée:</u> 2 cases <u>Munitions:</u> Balles (20) <u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Répétition
MUNITIONS	
	Pierre de Fronde Munitions pour Fronde. <u>Production:</u> Armurerie niveau 1
	Flèche Munitions pour Arc. <u>Production:</u> Armurerie niveau 2
	Balle Munitions pour Revolver, Fusil et Mitraillette. <u>Production:</u> Armurerie niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu



BOMBES

Une arme un peu particulière est la **bombe**. Elle n'est pas utilisée en combat mais sert à commettre des attentats (qui abîment ou détruisent des bâtiments). La bombe, comme les balles, est réalisée à partir de poudre noire, productible par l'armurerie. Les systèmes de sécurité imposent un malus aux attentats (voir 45. [Systèmes de sécurité](#)).

Un bâtiment a 100 points de bâtiment (PdB) par pièce. Lorsqu'un ou plusieurs attentats parviennent à faire tomber ces PdB à 0, la dernière pièce construite disparaît avec ce qu'elle contient (les personnes s'y trouvant se retrouvent à l'extérieur). Le compteur redémarre à 100 PdB (même si le dernier attentat avait baissé les PdB sous 0). Lorsque la dernière pièce est détruite, le bâtiment est détruit.

Certains bâtiments sont indestructibles : palais du gouverneur, ministères, institutions internationales et bâtiments spéciaux (écoles de magie, donjons...). Les personnes s'y trouvant seront blessés dans l'attentat mais le bâtiment ne sera pas affecté.



ARMURES

Vous pouvez également acheter des armures à l'armurerie afin de vous protéger. Chaque armure vous protège d'un point. Les armures se cumulent si elles sont différentes. Ainsi, si vous avez un bouclier et un casque, vous aurez 2 points de protection. Si vous avez deux casques, vous n'aurez qu'un seul point de protection.

Vos points d'armure sont décomptés des dégâts que l'on vous fait. Ainsi, si vous avez un bouclier et un casque, et que vous recevez un coup de couteau infligeant 5 points de dégâts, vous n'en subirez que 3.

Si vous avez une armure dans votre matériel, elle est considérée

EXPLOSIFS	
	Poudre Noire Réalisée à partir du charbon de bois et de salpêtre (présente sur certaines pierres), la poudre noire est un explosif fort utilisé. <u>Production:</u> Armurerie niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Explosifs
	Bombe La bombe permet de commettre des attentats. <u>Production:</u> Armurerie niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Explosifs

Attentat (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez faire un attentat : le bâtiment perdra de 25 à 75 points de bâtiment (50 à 100 si vous êtes Révolutionnaire). Les dégâts sont cependant divisés par le niveau du bâtiment si celui-ci est de niveau 2 ou plus. Si le bâtiment tombe à 0 PdB, il perd un niveau : une pièce disparaît avec ce qu'elle contient (y compris le stock si c'est un commerce), les personnes s'y trouvant se retrouvent à l'extérieur. Si le bâtiment perd son dernier niveau, il est détruit. Lors d'un attentat, toute personne s'y trouvant (sauf vous-même) perd 2 PdV (3 si vous êtes révolutionnaire). Si en plus une pièce s'écroule, les personnes s'y trouvant perdent 2 PdV supplémentaires (y compris vous-même s'il s'agit du dernier niveau). Certains bâtiments sont indestructibles : ils ne perdent pas de PdB mais les occupants perdront tout de même les PdV. On ne peut pas commettre un attentat dans un donjon.
Matériel nécessaire : 1 Bombe

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 25% + FOR x 5 + Démolition - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

ARMURES	
	Bouclier Le bouclier est la protection minimale pour tenter de contrer les coups de vos adversaires. Il accorde une armure de 1 point. <u>Production:</u> Armurerie niveau 2
	Casque Le casque vous protège contre les mauvais coups. Il accorde une armure de 1 point. <u>Production:</u> Armurerie niveau 3
	Gilet Pare-Balles Le gilet pare-balles protège votre corps contre les coups et les tirs. Il accorde une armure de 1 point.

comme mise automatiquement (il ne faut pas passer d'ordre pour mettre l'armure).

Production: Armurerie niveau 4
Prérequis Technologique: Gilet Pare-Balles



BONUS DE COMBAT

Vous pouvez acquérir à l'armurerie une plaque de protection qui vous donne un bonus de 5% en Combat Contact (plusieurs plaques ne se cumulent pas).



Chez le tailleur, vous pourrez acquérir des chaussures de combat permettant de gagner un bonus de 5% en Combat Mains Nues (plusieurs objets identiques ne se cumulent pas).



Dans le magasin d'électronique, vous pourrez acquérir une lunette de visée permettant de gagner un bonus de 5% en Combat Distance (plusieurs objets identiques ne se cumulent pas).

ARMURES



Plaque de Protection

La plaque de protection vous permet de détourner certains coups. Elle accorde +5% en Combat Contact (non-cumulable avec elle-même).

Production: Armurerie niveau 3



Chaussures de Combat

Les chaussures de combat sont spécialement adaptées pour frapper tout en se déplaçant rapidement. Elles accordent +5% en Combat Mains Nues (non-cumulable avec elles-mêmes).

Production: Tailleur niveau 3



Lunette de Visée

La lunette de visée permet de tirer plus précisément. Elle accorde +5% en Combat Distance (non-cumulable avec elle-même).

Production: Électronique niveau 3

33. Duels



DUELS

Les combats sont normalement illégaux (sauf contre quelqu'un qui est recherché, s'il est le leader de son groupe). Cependant, dans l'arène, tous les combats sont légaux si les duels ont été autorisés. Là, deux personnes peuvent en découdre avec l'approbation du gouvernement.

Vous entrez dans une arène à vos risques et périls : quiconque s'y trouve est autorisé à vous attaquer. Vous ne pouvez entrer dans une arène que si vous êtes seul dans votre groupe.

Si le Ministre de l'Intérieur interdit les duels, les combats sont illégaux dans l'Arène également (voir [107. Ministre de l'Intérieur](#)).

C'est dans une arène que s'organisent les jeux olympiques (voir [118. Comité Olympique](#)). Le classement des participants peut se consulter en cliquant sur les *Ordres Spécifiques* dans la partie *Commerce* de l'Arène.

34. Techniques de Combat

La liste suivante présente toutes les techniques de combat. Au départ, les personnages ne disposent que de 3 techniques : Coup de Poing, Coup et Tir. En dépensant des PA, ils peuvent en acquérir d'autres.

Certaines permettent d'obtenir des bonus aux dégâts. La plupart imposent un malus au jet (d'attaque ou de parade, selon la technique). Certaines exigent un minimum dans une caractéristique précise (valeur de base, les bonus/malus ne comptent pas).

Si, par la suite, vous perdez des points au score de base de cette caractéristique (en les retirant à l'Hôpital par exemple) et que vous tombez sous le minimum requis par une technique de combat, vous ne pourrez plus l'utiliser tant que vous n'aurez pas monté à nouveau la valeur de base de la caractéristique requise.

Acquérir une technique

Vous pouvez décider de dépenser vos PA pour acquérir une technique de combat. L'opération est très coûteuse en PA, réfléchissez bien avant ! Certaines techniques demandent des prérequis.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

TECHNIQUES DE COMBAT	
ATTAQUES À MAINS NUES	
	Coup de Poing (0 PA) Technique de base du combat à mains nues. Elle permet de frapper son adversaire en lui donnant un coup de poing. (n°100)
	Lutte (10 PA) Bonus aux dégâts : +1 Modificateur du jet : -10% Le personnage connaît des prises spécifiques utilisées en lutte, plus difficiles à réaliser mais faisant plus de dégâts. (n°101)
	Point Vital (20 PA) Bonus aux dégâts : +5 Modificateur du jet : -50% INT : 3 minimum Le personnage connaît les points vitaux du corps et frappe son adversaire de manière à lui infliger un coup

	dévastateur. (n°102)
	Projection (15 PA) Modificateur du jet : -20% FOR : 3 minimum Cette attaque ne fonctionne que si le personnage est confronté à un seul adversaire. En cas de réussite, l'adversaire est projeté à distance, et le round suivant est engagé à une portée de 3. S'il y a plus d'un adversaire, l'utilisation de cette technique sera sans effet. Un personnage ne choisira pas cette technique s'il est géré de manière automatique (car elle n'est avantageuse que lorsqu'elle fait partie d'une stratégie planifiée). (n°103)
	Rapidité à Mains Nues (20 PA) Malus aux dégâts : -1 Modificateur du jet : -40% VOL : 3 minimum Cette technique permet d'effectuer 2 attaques au lieu d'une (contre la même cible). (n°104)
PARADES À MAINS NUES	
	Esquive (10 PA) Permet d'esquiver les coups portés à mains nues ou par une arme de contact. En cas de réussite, l'attaquant subit un malus de 25% sur son jet d'attaque. (n°200)
	Encaissement (20 PA) FOR : 3 minimum Permet de bander ses muscles et de réduire l'effet des coups portés. Les dégâts (mains nues, contact) qui passent les armures sont divisés par 2. (n°201)
ATTAQUES AU CONTACT	
	Coup (0 PA) Technique de base du combat au contact. Elle permet de frapper son adversaire avec une arme. (n°300)
	Coup Précis (20 PA) Bonus aux dégâts : +3 Modificateur du jet : -25% INT : 3 minimum Le personnage frappe à des endroits sensibles précis et inflige plus de dégâts. (n°301)
	Frénésie (25 PA) Bonus aux dégâts : +2 Modificateur du jet : +10% Le personnage entre en frénésie de parade, lui permettant de frapper plus facilement et de faire plus de dégâts. Il ne peut cependant pas employer de parade (si une parade est sélectionnée, elle sera automatiquement annulée). (n°302)
	Désarmement (30 PA) Modificateur du jet : -30% En cas de réussite, aucun dégât ne sera infligé mais l'adversaire perdra l'arme employée (contact ou distance), qui tombera au sol. L'adversaire se retrouvera à Mains Nues au round suivant (sauf s'il s'agit d'un PNJ epsilon qui peut reprendre immédiatement une autre arme). (n°303)
	Rapidité au Contact (25 PA) Malus aux dégâts : -1 Modificateur du jet : -40% VOL : 3 minimum Cette technique permet d'effectuer 2 attaques au lieu d'une (contre la même cible). (n°304)
	Riposte (10 PA) Modificateur du jet : -10% VOL : 3 minimum Lors d'un round de combat, si la cible que vous avez choisie ne vous attaque pas mais qu'un autre adversaire du groupe vous attaque, votre cible est automatiquement modifiée pour ce dernier. Cette technique permet de frapper directement les personnes sélectionnées par le joueur adverse comme étant capables de vous attaquer ou les plus aptes à vous contrer. (n°305)
	Botte Perforante (30 PA) Modificateur du jet : -50% PER : 4 minimum Cette botte est destinée à traverser les armures à une jointure ou à un point fragile. Les armures ne comptent pas lors de l'application des dégâts. (n°311)
	Botte Éclair (30 PA) Modificateur du jet : -50% VOL : 4 minimum Cette botte est destinée à frapper à une telle vitesse que l'adversaire n'a pas le temps d'éviter l'attaque. En cas de réussite, aucune technique de parade ne fonctionne contre cette botte. Elle ne subit donc pas de malus au jet ni aux dégâts, même si l'adversaire réussit une forme de parade (même une botte en feinte). (n°312)
	Botte Riposte (50 PA) Modificateur du jet : -50% VOL : 4 minimum Cette botte particulièrement puissante vous permet de frapper votre cible et d'effectuer une attaque supplémentaire contre tout autre adversaire qui vous aurait choisi comme cible ce round-là. Le nombre total d'attaques (en tenant compte de l'attaque principale) ne peut cependant pas dépasser 6. (n°313)
PARADES AU CONTACT	
	Parade (15 PA) Modificateur du jet : -10% Permet de contrer un coup porté à mains nues ou par une arme de contact. Les dégâts sont réduits de 0 à 2 points (nombre aléatoire à chaque parade). (n°400)
	Feinte (10 PA) Modificateur du jet : -10% INT : 3 minimum Le personnage arrive à tromper son adversaire qui risque de frapper à un autre endroit que prévu. Ce dernier subit un malus de 30% sur son jet d'attaque. Cette parade ne fonctionne que dans le cas où l'adversaire emploie une arme de contact. (n°401)

	Botte en Feinte (30 PA) Modificateur du jet : -50% INT : 4 minimum Cette botte permet de tromper son adversaire, qui frappe à côté. Vous ne subirez aucun dégât. Cette technique fonctionne uniquement contre les armes de Contact. (n°411)
	Botte de Contre (40 PA) Modificateur du jet : -50% PER : 4 minimum Cette botte permet de contrer les coups portés par une attaque à Mains Nues ou au Contact. Les chances de l'adversaire sont réduites à 5%. (n°412)
ATTAQUES À DISTANCE	
	Tir (0 PA) Technique de base du combat à distance. Elle permet de tirer avec une arme à projectiles. (n°500)
	Précision (20 PA) Bonus aux dégâts : +3 Modificateur du jet : -25% PER : 3 minimum Le personnage peut viser des endroits précis et inflige ainsi plus de dégâts. (n°501)
	Tir Instinctif (10 PA) Malus aux dégâts : -2 Modificateur du jet : +20% Cette technique permet de tirer rapidement, sans viser précisément la personne. Les dégâts sont réduits mais le jet est facilité. (n°502)
	Rapidité au Tir (25 PA) Malus aux dégâts : -1 Modificateur du jet : -40% VOL : 3 minimum Cette technique permet d'effectuer 2 attaques au lieu d'une (contre la même cible). Si vous n'avez pas assez de munitions, votre attaque est annulée. (n°504)
PARADES À DISTANCE	
	Camouflage (10 PA) PER : 2 minimum Permet de tirer en restant camouflé. Tout ennemi subit un malus de 20% sur ses attaques, tant que la portée est supérieure à 0. Cette parade devient inutilisable à portée de 0. (n°600)

35. Déplacements

TYPE DE VÉHICULES

Il y a 3 types de véhicules :

1. Terrestres: ils permettent de parcourir les routes, prairies, forêts et montagnes. Ils ne peuvent traverser les fleuves et mers à moins de disposer d'un pont. Ex: voiture, camion...
2. Maritimes: ils peuvent parcourir mers et fleuves, ainsi que se rendre sur une case sable ou une case pont. Ex: kayak, bateau...
3. Aériens: ils peuvent survoler n'importe quelle case. Ex: avion.

Un véhicule maritime peut transporter des véhicules terrestres ou aériens. Un véhicule aérien peut transporter des véhicules terrestres. Par contre les autres combinaisons sont impossibles. On peut donc mettre une voiture dans un avion, mais pas un avion dans une voiture. On peut mettre un avion dans un bateau, mais pas un bateau dans un avion.

Un personnage ne peut avoir qu'un seul véhicule de chaque type. S'il a une voiture, il peut éventuellement entrer dans un bateau - ou charger une voiture alors qu'il est dans un bateau. Mais il ne peut conduire deux voitures en même temps.

DONS

En l'absence de véhicule, les personnages ne peuvent se déplacer qu'à pied mais certains dons leurs permettent également de traverser les mers ou les airs. En ce cas, ils peuvent s'associer entre eux pour se déplacer : deux personnages ayant le don Vol pourront voler en groupe.

MODES DE DÉPLACEMENT D'UNE PERSONNE OU D'UN GROUPE

Il peut arriver qu'un groupe de personnages dispose de plusieurs véhicules. Voici la logique suivie pour déterminer quel est le mode de déplacement du groupe. Elle est la même si le personnage est seul dans son groupe.

Si un membre du groupe a un véhicule maritime (comme un bateau), le déplacement est obligatoirement maritime (les autres véhicules sont considérés comme embarqués). En cas de déplacement, tous les bateaux dépensent l'énergie nécessaire à leur déplacement. Si les bateaux ne suffisent pas à transporter le groupe, le groupe est bloqué (il faut amener des bateaux supplémentaires, abandonner des personnes ou les bateaux). Il en va de même si un bateau n'a pas l'énergie nécessaire pour se déplacer : le groupe est bloqué. Le déplacement se fait à la vitesse du bateau le plus lent, ou du personnage le plus lent (s'il a le don Amphibie et qu'il n'a pas de place dans un bateau).

Si personne n'a de bateau mais qu'un membre du groupe a un véhicule aérien (comme un avion), le déplacement est obligatoirement aérien (les véhicules terrestres sont considérés comme embarqués). En cas de déplacement, tous les avions

dépendent l'énergie nécessaire à leur déplacement. Si les avions ne suffisent pas à transporter le groupe, le groupe est bloqué (il faut amener des avions supplémentaires, abandonner des personnes ou les avions), sauf si les personnes ne disposant pas de places dans un avion ont le don Ailes. Il en va de même si un avion n'a pas l'énergie nécessaire pour se déplacer : le groupe est bloqué. Le déplacement se fait à la vitesse de l'avion le plus lent, ou du personnage le plus lent (s'il a le don Ailes et qu'il n'a pas de place dans un avion).

Si personne n'a de bateau ni d'avion, le déplacement est terrestre. Si un membre du groupe a un véhicule n'ayant pas l'énergie nécessaire, le groupe est bloqué. Sinon, le groupe peut se déplacer, et il le fait à la vitesse du plus lent. Si les véhicules terrestres permettent d'embarquer tout le monde, la vitesse est celle du véhicule le plus lent. Si les véhicules ne sont pas suffisants, le groupe se déplace quand même, mais à la vitesse de la marche à pied. En cas de déplacement, tous les véhicules dépendent l'énergie nécessaire à leur déplacement.

36. Trains & Voitures



VOYAGE EN TRAIN

C'est dans une gare que vous pouvez prendre le train pour une autre gare. Le voyage en train est un "service" produit par les personnes qui y travaillent. Il faut passer l'ordre adéquat (Voyager en Train) qui consommera une unité de "voyage en train" par case traversée, et vous devrez en payer le coût associé.

SERVICES	
	Voyage en Train Le voyage en train permet de se déplacer d'une province (par unité). Le train ne peut pas traverser les mers. Production: Gare niveau 1

Voyager

Vous pouvez voyager vers une autre ville (à un maximum de 3 provinces en bateau ou train, 4 en avion, si le stock le permet) à condition que celle-ci dispose d'un port/gare/aéroport. Le prix standard du voyage est multiplié par la distance (minimum 1). Le prix est multiplié par le nombre de personnes dans votre groupe. Le voyage dure 8h00 (bateau), 6h00 (train), 4h00 (avion) par province traversée (mais 4h00/3h00/2h00 pour une ville dans la même province). Ce temps est réduit de 1/8 si le bâtiment est de niveau 3, et de 1/4 s'il est de niveau 4. Les trains ne peuvent pas traverser les mers et les bateaux ne peuvent pas traverser les terres. Cet ordre ne peut pas être passé si vous avez des unités militaires dans votre groupe (soldats, clones, chars, navires, bombardiers). Si vous avez Commerce, vous pouvez marchander. En cas de réussite, vous obtenez une ristourne égale à 3 fois votre GES, avec un maximum de 20%, limitée également par votre % en Commerce. Si vous échouez, ou si vous n'avez pas Commerce, vous paierez le prix plein.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.



ACHETER UNE VOITURE

Afin de vous déplacer plus vite, vous pouvez acheter une voiture dans un Garage. Vous bénéficiez de l'avantage de la voiture tant que vous l'avez avec vous (donc jusqu'à ce que vous en sortiez ou qu'on vous la vole). Vous ne pouvez avoir qu'une seule voiture avec vous à la fois. Par contre vous pouvez laisser votre voiture dans une de vos maisons et aller en acheter une autre.

Monter dans un Véhicule

Lorsque vous achetez un véhicule, vous y montez de manière automatique. Mais vous pouvez également trouver des véhicules abandonnées sur une case : pour y monter, il suffit d'aller sur la case et de passer l'ordre *Monter dans Véhicule* (qui remplace l'ordre *Ramasser l'objet*).

Descendre d'un Véhicule

Il y a deux endroits où vous pouvez passer l'ordre de sortir de votre véhicule :

1. depuis votre fiche de personnage, avec l'ordre *Sortir du Véhicule* (qui remplace l'ordre *Déposer l'objet*)
2. depuis l'interface de jeu, en cliquant sur la case de la carte où

VOITURES	
	Voiture La voiture permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 10 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 6 personnes au total. Énergie: Essence (250) Prérequis Technologique: Automobile
	Voiture de Sport La voiture de sport permet de se déplacer 3 fois plus vite et permet de transporter 5 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 4 personnes au total. Énergie: Essence (250) Prérequis Technologique: Automobile
	Camionnette La camionnette permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 20 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 6 personnes au total. Énergie: Essence (250) Prérequis Technologique: Automobile
	Camion Le camion permet de se déplacer 2 fois plus

vous vous trouvez (l'ordre *Sortir du Véhicule* apparaîtra), ou en haut de page dans le bâtiment où vous vous trouvez

Propriété de la Voiture et Rôle du Garage

Vous pouvez entrer avec votre voiture dans tout bâtiment (y compris votre maison privée).

Si vous personnalisez votre voiture, elle sera considérée comme votre propriété. Lorsque vous en sortirez, votre nom sera affiché comme propriétaire de la voiture et il devient alors illégal de le prendre.

Laisser sa voiture dans un Garage impose un malus de 25% supplémentaire au jet de vol de votre voiture si elle a été ainsi personnalisée.

Groupe

Un groupe peut être transporté dans une voiture (dans certaines limites) mais il faut que le leader du groupe l'ait dans son matériel (les autres véhicules du groupe ne comptent pas). Certains PNJ ne peuvent pas entrer dans les voitures (comme les armées par exemple).

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Automobile* pour qu'on puisse y construire un Garage.



ESSENCE

Les voitures permettent de se déplacer plus vite, mais elles consomment de l'essence. Il vous faut donc également acheter de l'essence dans un garage (celui-ci est capable d'en produire). Chaque case traversée consommera une unité d'essence. Lorsque la voiture n'a plus d'essence dans son réservoir, elle ne fonctionne plus et vous ne pouvez plus vous déplacer (vous devez la recharger avec de l'essence en cliquant sur la voiture et en passant l'ordre adéquat).

Les garages produisent également des pneus et des moteurs utilisés dans la fabrication de voitures.



Le camion permet de transporter 50 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Il permet de transporter 8 personnes au total.
Énergie: Essence (250)
Prérequis Technologique: Gros Véhicules



Bus
Le bus permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 10 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Il permet de transporter 20 personnes au total.
Énergie: Essence (250)
Prérequis Technologique: Gros Véhicules



Moto
La moto permet de se déplacer 2 fois plus vite.
Énergie: Essence (250)
Prérequis Technologique: Automobile

Sortir Véhicule / Atterrir / Débarquer

Vous pouvez atterrir ou débarquer depuis la carte.

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: Automatique

CARBURANT



Essence
Chaque unité de ce carburant permet à un véhicule de parcourir une case.
Production: Garage niveau 1
Prérequis Technologique: Automobile

PRODUITS INTERMÉDIAIRES



Pneu
Produits à partir du caoutchouc, les pneus sont utilisés dans la construction de véhicules.
Production: Garage niveau 2
Prérequis Technologique: Automobile



Moteur
Le moteur est employé pour la construction de véhicules.
Production: Garage niveau 2
Prérequis Technologique: Automobile

37. Bateaux



VOYAGER EN BATEAU

C'est dans un port que vous pouvez prendre le bateau pour un autre port. Le voyage en bateau est un "service" produit par les personnes qui y travaillent. Il faut passer l'ordre adéquat (Voyager en Bateau) qui consommera une unité de "voyage en bateau" par case traversée, et vous devrez en payer le coût associé.

SERVICES



Voyage en Bateau
Le voyage en bateau permet de se déplacer d'une province (par unité). Le bateau doit passer par les mers ou les fleuves.
Production: Port niveau 2

Voyager

Vous pouvez voyager vers une autre ville (à un maximum de 3 provinces en bateau ou train, 4 en avion, si le stock le permet) à condition que celle-ci dispose d'un port/gare/aéroport. Le prix standard du voyage est multiplié par la distance (minimum 1). Le prix est multiplié par le nombre de personnes dans votre groupe. Le voyage dure 8h00 (bateau), 6h00 (train), 4h00 (avion) par province traversée (mais 4h00/3h00/2h00 pour une ville dans la même province). Ce temps est réduit de 1/8 si le bâtiment est de niveau 3, et de 1/4 s'il est de niveau 4. Les trains ne peuvent pas traverser les mers et les bateaux ne peuvent pas traverser les terres. Cet ordre ne peut pas être passé si vous avez des unités militaires dans votre groupe (soldats, clones, chars, navires, bombardiers). Si vous avez Commerce, vous pouvez marchander. En cas de réussite, vous obtenez une ristourne égale à 3 fois votre GES, avec

un maximum de 20%, limitée également par votre % en Commerce. Si vous échouez, ou si vous n'avez pas Commerce, vous paierez le prix plein.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.



ACHETER SON BATEAU

Dans le port, vous pouvez également acheter votre propre bateau. Dans ce cas, vous pourrez quitter le port et traverser les fleuves et les mers comme bon vous semble (il ne faut plus utiliser l'ordre *Voyager en Bateau* ci-dessus mais vous déplacer vous-même de la même manière que les autres déplacements).

Embarquer

Lorsque vous achetez un bateau, vous y embarquez de manière automatique. Mais vous pouvez également trouver des bateaux abandonnés sur une plage : pour y embarquer, il suffit d'aller sur la case et de passer l'ordre *Embarquer* (qui remplace l'ordre *Ramasser l'objet*).

Débarquer

Vous ne pouvez débarquer que sur une case Pont, une case Sable ou un bâtiment construit sur une telle case (comme un port). Il y a deux endroits où vous pouvez passer l'ordre de débarquement :

1. depuis votre fiche de personnage, avec l'ordre *Sortir du Véhicule* (qui remplace l'ordre *Déposer l'objet*)
2. depuis l'interface de jeu, en cliquant sur la case de la carte où vous vous trouvez (l'ordre *Débarquer* apparaîtra)

Il vous faut passer l'ordre *Débarquer* avant de pouvoir à nouveau traverser les terres.

Vous pouvez également *Sortir du Véhicule* en pleine mer (depuis votre fiche de personnage). En ce cas, cela signifie que vous abandonnez votre navire et vous ne pourrez plus le récupérer, sauf en revenant sur la case par un autre moyen maritime.

Propriété du Bateau et Rôle du Port

Vous pouvez entrer avec un bateau dans tout bâtiment construit sur le sable (y compris votre maison privée). On considère qu'il y a un débarcadère vous permettant d'accoster et de débarquer.

Si vous personnalisez votre bateau, il sera considéré comme votre propriété. Lorsque vous débarquerez, votre nom sera affiché comme propriétaire du bateau et il devient alors illégal de le prendre.

Débarquer dans un Port impose un malus de 25% supplémentaire au jet de vol de votre bateau s'il a été ainsi personnalisé.

Les bateaux

Les bateaux vous permettent de vous déplacer à la même vitesse que sur terre. Un bateau permet de transporter un certain nombre de personnes, selon sa taille. Vous pouvez également pêcher en mer et récolter du poisson.

Remarque: pour éviter une surcharge du jeu, les bonshommes sur la carte sont représentés d'office avec un bateau s'ils sont en mer (même s'ils l'ont perdu) et sans bateau s'ils sont sur terre (même s'ils sont en train d'embarquer), SAUF pour votre propre groupe où l'affichage suit correctement le fait d'être en bateau ou non.

BATEAUX	
	Kayak Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter une personne au total. <u>Production:</u> Port niveau 1
	Vedette Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 4 personnes au total. Il nécessite de l'essence. <u>Énergie:</u> Essence (250)
	Voilier Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 6 personnes au total. <u>Production:</u> Port niveau 3
	Frégate Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 20 personnes au total. <u>Production:</u> Port niveau 4

Sortir Véhicule / Atterrir / Débarquer

Vous pouvez atterrir ou débarquer depuis la carte.

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: Automatique

LA PÊCHE	
	Poisson Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas.
	Poisson Exceptionnel Permet de se nourrir (+40 en Nourriture et +5 en Moral).
	Vieille Godasse On peut parfois trouver une vieille godasse en pêchant.

Pêcher

Vous pouvez pêcher si vous êtes en mer. Si vous réussissez, vous récolterez de 4 à 6 poissons. En cas de réussite critique, vous pêcherez de 2 à 3 poissons exceptionnels. En cas d'échec critique, vous trouverez une vieille godasse.

Coût: | Durée: 2:00 | Jet: 50% + PER x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

COINCÉ EN MER ?

Il peut arriver (dans des circonstances extrêmement rares) que vous perdiez l'usage de votre bateau en pleine mer. En ce cas, vous disposez d'un ordre *Rejoindre la Côte* qui vous permet de rejoindre la rive à la nage, ce qui vous fera perdre tout le crédit-temps qui vous reste pour cette journée (ce n'est pas forcément la rive la plus proche, car vous pouvez être emporté par les courants).

A noter que si vous vous trouvez en mer sans bateau, juste à côté de la côte (case juste à côté), vous pouvez rejoindre la plage en marchant : il n'y a pas de bras de mer infranchissable.

Rejoindre la Côte

Vous pouvez rejoindre la côte si pour une raison ou une autre vous êtes coincé en mer sans bateau. Vous nagez jusqu'à la côte et perdez le crédit-temps qui vous reste (avec un max de 24h). Si vous êtes ligoté, vous pouvez également passer cet ordre : on considère que vous arrivez tant bien que mal à dériver jusqu'à la côte.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

38. Avions



VOYAGER EN AVION

C'est dans un aéroport que vous pouvez prendre l'avion pour un autre aéroport. Le voyage en avion est un "service" produit par les personnes qui y travaillent. Il faut passer l'ordre adéquat (Voyager en Avion) qui consommera une unité de "voyage en avion" par case traversée, et vous devrez en payer le coût associé.

SERVICES	
	Voyage en Avion Le voyage en avion permet de se déplacer d'une province (par unité). <u>Production:</u> Aéroport niveau 2 <u>Prérequis Technologique:</u> Aviation

Voyager

Vous pouvez voyager vers une autre ville (à un maximum de 3 provinces en bateau ou train, 4 en avion, si le stock le permet) à condition que celle-ci dispose d'un port/gare/aéroport. Le prix standard du voyage est multiplié par la distance (minimum 1). Le prix est multiplié par le nombre de personnes dans votre groupe. Le voyage dure 8h00 (bateau), 6h00 (train), 4h00 (avion) par province traversée (mais 4h00/3h00/2h00 pour une ville dans la même province). Ce temps est réduit de 1/8 si le bâtiment est de niveau 3, et de 1/4 s'il est de niveau 4. Les trains ne peuvent pas traverser les mers et les bateaux ne peuvent pas traverser les terres. Cet ordre ne peut pas être passé si vous avez des unités militaires dans votre groupe (soldats, clones, chars, navires, bombardiers). Si vous avez Commerce, vous pouvez marchander. En cas de réussite, vous obtenez une ristourne égale à 3 fois votre GES, avec un maximum de 20%, limitée également par votre % en Commerce. Si vous échouez, ou si vous n'avez pas Commerce, vous paierez le prix plein.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.



ACHETER SON AVION

Dans l'aéroport, vous pouvez également acheter votre propre véhicule de transport aérien. Dans ce cas, vous pourrez quitter l'aéroport et traverser terre comme mer comme bon vous semble.

Décoller

Lorsque vous achetez un avion, vous décollez de manière automatique. Mais vous pouvez également trouver des engins volants abandonnés sur une case : pour le faire décoller, il suffit d'aller sur la case et de passer l'ordre *Décoller* (qui remplace l'ordre *Ramasser l'objet*).

Atterrir

Vous pouvez atterrir dans un autre aéroport ou sur une case libre (sans bâtiment construit). Il y a deux endroits où vous pouvez passer l'ordre d'atterrir :

1. depuis votre fiche de personnage, avec l'ordre *Atterrir* (qui remplace l'ordre *Déposer l'objet*)
2. depuis l'interface de jeu, en cliquant sur la case de la carte où vous vous trouvez (l'ordre *Atterrir* apparaîtra), ou en

AVIONS	
	Montgolfière La montgolfière permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Elle permet de transporter 2 personnes au total. Consomme 1 unité d'essence par case traversée. <u>Énergie:</u> Essence (250) <u>Prérequis Technologique:</u> Aviation
	Hélicoptère Cet engin permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Il permet de se déplacer 2 fois plus vite et de transporter 2 personnes au total. Consomme 2 unités d'essence par case traversée. <u>Énergie:</u> Essence (250) <u>Prérequis Technologique:</u> Aviation

Sortir Véhicule / Atterrir / Débarquer

Vous pouvez atterrir ou débarquer depuis la carte.

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: Automatique

haut de page dans l'aéroport où vous vous trouvez

Il vous faut passer l'ordre *Atterrir* avant de pouvoir à nouveau vous déplacer normalement et entrer dans les autres bâtiments.

Propriété de l'Avion et Rôle de l'Aéroport

Vous pouvez laisser votre avion sur une case ou dans un aéroport en atterrissant.

Si vous personnalisez votre avion, il sera considéré comme votre propriété. Lorsque vous atterrirez, votre nom sera affiché comme propriétaire de l'avion et il devient alors illégal de le prendre.

Atterrir dans un Aéroport impose un malus de 25% supplémentaire au jet de vol de votre avion s'il a été ainsi personnalisé.

Zones impossibles à survoler

Les avions ne peuvent pas traverser la Mer d'Australine, ni la Mer des Bagnards en raison des brumes qui les couvrent. Il n'est donc pas possible de quitter ou de rejoindre l'Australine en avion.

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Aviation* pour qu'on puisse y construire un Aéroport.



Illustration: Eskarina

39. Dieux du Cybermonde

LES DIEUX

Les dieux importants du cybermonde sont au nombre de 7. Ils ont chacun un empire de prédilection, mais rien n'interdit une personne de devenir l'adepte d'un dieu d'un autre empire.

1. Le Nablacien, qui est plutôt un principe métaphysique qu'une entité surnaturelle (République de Kraland)
2. Naar, Celui qui Siège, un démon de première importance (Empire Brun)
3. La Corbeille Sacrée, plus symbolique que réelle, censée déverser son abondance (Palladium Corporation)
4. La Grande Déesse, commandant à la religion la plus fanatique du cybermonde (Théocratie Seelienne)
5. La Conscience Universelle, le grand tout divin englobant plantes, animaux et humains (Paradigme Vert)
6. L'Ovule Sacré, sorte de matrice génitrice qui aurait donné naissance au cybermonde (Khanat Elmérien)
7. Saint-Evgueni, qui a enseigné quel était le chemin vers la rédemption (Confédération Libre)



Illustration: ★Asphalte-RP★

Plus de renseignements sur les cultes peuvent être trouvés dans la partie *Cybermonde*.

RELIQUES RELIGIEUSES

Les reliques sont des objets exceptionnels. Il en existe une par divinité. Si la relique sort de l'empire de prédilection du dieu correspondant, le dieu est courroucé et refuse toute intervention divine. Ainsi, si le Calice Nabla est dérobé et emmené hors de la République de Kraland, le Nablacien fait la sourde oreille.

RELIQUES RELIGIEUSES	
	Calice Nabla Relique de la République de Kraland. Cette coupe serait celle où le Nablacien aurait déversé la connaissance divine : celui qui boit à cette coupe, dit-on, connaît tous les mystères. Pour les incroyants, la coupe est un vieux verre à vodka.
	Siège Sacré de Naar Relique de l'Empire Brun. Lorsque Naar régnait sur le cybermonde, il lançait ses édits assis sur un trône dont il ne reste que le morceau où était posé son maléfique séant. Les blasphémateurs y voient une lunette de WC égarée.
	Pièce Porte-Bonheur Relique de la Palladium Corporation. Les dirigeants palladionautes se transmettent depuis des temps immémoriaux une pièce de monnaie tombée directement de la Corbeille Sacrée. Les moqueurs considèrent la pièce comme un vieux sou sans valeur.
	Petite Culotte Sacrée Relique de la Théocratie Seelienne. Lors de son incarnation sur Terre, la Grande Déesse a enseigné ses principes à un jeune

	berger auquel elle a confié une pièce de ses vêtements sacrés. Les hérétiques en font des rêves indécents.
	Fleur Éternelle Relique du Paradigme Vert. Cette fleur concentrerait en elle les forces de la Conscience Universelle et ne fanerait jamais. Les sceptiques pensent que la fleur est en plastique.
	Ovule Sacré Relique du Khanat Elmérien. Les elmériens seraient issus de cet ovule sacré qui porterait encore le code ADN du grand Elmer Caps. Les moqueurs y voient un embryon séché.
	Bâton de Vérité Relique de la Confédération Libre. Saint-Evgueni aurait séparé les eaux avec ce bâton et montré la voie à suivre. Selon les historiens, ce serait plutôt un gourdin avec lequel Evgueni assommait ses détracteurs.

AUTRES RELIQUES

Il existe aussi des reliques qui ne sont pas liés à un dieu particulier. Certaines peuvent s'utiliser en employant un ordre particulier.

Dans les *Règles Provinciales*, vous trouverez également quelques reliques d'importance mineure.

AUTRES RELIQUES	
	Rounne d'Acc La légendaire rounne d'acc est une tablette permettant de déchiffrer et comprendre tout langage. Elle accorde un bonus de 10% en Baratin à son porteur.
	Bouteille de Gontrand de la Mortandière Gontrand de la Mortandière, grand amateur de vin, a réussi à mettre au point une bouteille de vin magique qui ne se vide jamais. Gontrand a depuis disparu mais sa bouteille attend le prochain poivrot.
	Bouton Airpé Le fabuleux Bouton Airpé accorderait à son porteur des trésors de sagesse.
	Casque de Saint-Evgueni Le casque de Saint-Evgueni pousse celui qui le porte à la paix : il ne peut plus passer les ordres Combattre, Bagarre et Assassiner. Le casque ne peut être déposé ni donné. Il peut simplement être volé.
	Statistiques du Pr. Jhiday Les fabuleuses statistiques du Professeur Jhiday permettent à leur possesseur de connaître la répartition des carrières dans le cybermonde.
	Nuisette de Disco Cette nuisette serait celle du légendaire Disco qui préférerait passer une nuit blanche plutôt que de dormir sans elle. Celui qui la porte gagne 1 point de Forme supplémentaire par 2 heures de repos.

Consulter

Vous pouvez consulter les Statistiques du Professeur Jhiday.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

40. Religions



SE CONVERTIR

En commençant le jeu, vous êtes sans religion définie. C'est à vous de vous convertir si vous désirez servir un dieu du cybermonde (vous n'y êtes pas obligé). Votre religion apparaîtra alors sur votre fiche de personnage.

La plupart des personnes se convertissent au dieu traditionnel de leur empire mais ce n'est pas obligatoire. Vous pouvez être un adorateur de la Grande Déesse en étant kralandais par exemple. Pour vous convertir à une religion, vous devez vous rendre dans un temple du dieu correspondant.

Conversion



Vous pouvez vous convertir à la religion professée par ce temple. Attention: si vous avez déjà une religion, votre ancien dieu se mettra en colère contre vous. Il n'est pas obligatoire d'avoir Foi pour se convertir (mais elle joue comme un bonus).

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 50% + VOL x 5 + Foi - Forme - Nourriture - Moral

Le choix est important car vous ne pourrez méditer et prier que dans les temples de votre divinité (ailleurs, vos prières seront impossibles). Toute prière est impossible pour quelqu'un sans religion. Vous pouvez également changer de religion, mais votre ancien dieu sera fâché et vous punira d'une manière qu'il jugera juste.

PRIER

Il faut être adepte pour construire un temple (celui-ci doit bien sûr être consacré au dieu choisi). Si vous êtes adepte d'une religion, vous pouvez prier dans un de vos temples pour obtenir l'aide de votre dieu. Vous pouvez également prier n'importe où en passant l'ordre *Prier* à partir de vos actions privées, mais sans bénéfice immédiat.

Dans un temple, vous pouvez demander à votre dieu de l'aide qui peut se manifester en votre faveur (méditation, aide divine) ou en faveur d'une région (intervention divine).

Dans ce dernier cas, l'intervention divine est commandée par un marqueur Intervention qui doit être amené à 100 pour que le dieu intervienne. L'action du dieu se traduit par un avantage variable pour son empire de prédilection ou pour la ville ou la province où la prière a été effectuée. Il n'y a pas de limite au nombre d'interventions divines que le dieu peut accomplir. Elles peuvent être puissantes comme modestes.

Les interventions divines peuvent également avoir lieu en faveur des fidèles qui ont prié durant la journée, que ce soit par la simple prière ou par un autre ordre similaire dans le Temple (Méditation, Aide Divine, Intervention Divine, Emplacement Relique, et les ordres spécifiques Cérémonie Aide Divine et Prier pour Celui qui Guide). Si quelqu'un bénéficie d'une telle intervention, il ne bénéficiera pas d'une intervention suivante qui aurait lieu dans la journée, à moins de prier à nouveau entre les deux (le marqueur de prière n'est donc pas annulé si l'intervention divine ne concerne pas les fidèles mais l'empire).

La simple prière peut également se faire au bénéfice d'une autre personne, en ce cas c'est elle qui aura le bénéfice de la prochaine intervention divine de la journée (elle sera informée qu'on a prié pour elle, sans connaître le texte de la prière). On peut prier pour plusieurs personnes, jusqu'à une limite de VOL personnes par jour.

Il est également possible de prier afin de connaître l'emplacement de la relique du dieu.

Prier

Vous pouvez prier votre divinité si vous vous êtes converti à une religion. Cette prière n'apporte aucun avantage immédiat mais vous permet de bénéficier de la prochaine intervention divine qui pourrait avoir lieu dans la journée. Vous pouvez aussi prier pour quelqu'un d'autre parmi vos contacts (vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail) : en ce cas, c'est cette personne qui bénéficiera de la prochaine intervention divine si elle est de la même religion que vous. Vous pouvez prier pour autrui jusqu'à VOL fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Méditation

Vous pouvez méditer sur les saints écrits de votre culte dans ce lieu de prière. Votre moral remontera de 1 à 10 points par heure passée (1 à 15 points si la technologie Théologie a été découverte).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 50% + VOL x 5 + Foi - Forme - Nourriture - Moral
Aide Divine

Vous pouvez prier votre dieu afin que celui-ci vous apporte son aide. Celle-ci se traduira par un bonus de 1 dans une de vos caractéristiques (que le dieu choisit dans sa sagesse). Ce bonus disparaît à minuit. Ces bonus sont cumulables entre eux mais vous ne pouvez pas décider dans quelle caractéristique ils iront (ils sont cependant limités à +3 dans une même caractéristique). Cependant si vous échouez dans votre prière, votre dieu vous impose un malus de 1 dans une de vos caractéristiques. Si le marqueur d'intervention divine est en négatif, sa valeur divisée par 2 s'applique comme malus sur le jet. Chaque fois que l'ordre est passé (réussi ou non), le marqueur d'intervention du dieu baisse de 2. Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre.
Technologie nécessaire : Aide Divine

Coût: 0 | Durée: 1:15 | Jet: 50% + VOL x 5 + Foi - Malus Intervention Divine - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Intervention Divine

Vous pouvez prier votre dieu afin que celui-ci intervienne en faveur de ses fidèles. Le marqueur Intervention progressera d'un nombre de points (au hasard) entre le niveau du bâtiment (1 à 4) et votre VOL (si votre VOL est inférieure au niveau du bâtiment, ce sera entre votre VOL et le niveau du bâtiment). Si vous êtes Prêtre ou Missionnaire, le maximum possible est VOL+Niveau. Si le marqueur atteint 100, il retombe à 0 et le dieu intervient (pour son empire ou pour ses fidèles si ceux-ci ont prié dans la journée). Le bâtiment doit minimum être de niveau 2 pour pouvoir passer cet ordre. L'empire correspondant à la divinité doit avoir mis au point la technologie correspondante : l'ordre sera alors accessible dans tous les temples de cette divinité dans le cybermonde.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 50% + VOL x 5 + Foi -

Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Emplacement Relique

Vous pouvez prier votre dieu afin de savoir où se trouve la relique. Le bâtiment doit minimum être de niveau 4 pour pouvoir passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 30% + VOL x 5 + Foi -
Forme - Nourriture - Moral



Il est également possible d'obtenir des renseignements concernant la localisation d'une relique dans une Auberge.

Relique

Vous pouvez obtenir des renseignements sur la localisation d'une relique (votre jet subit le % de Discrétion de la personne qui la transporte en malus). La précision de vos renseignements dépend de votre marge de réussite et du hasard.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 15% + CHA x 5 + Baratin - Forme -
Nourriture - Moral

Restaurant La Taverne de Maître Proletaire (Niveau 2)
Organisation Test
Ordres Spécifiques
Pouvoirs Spéciaux

Restaurant La Taverne de Maître Proletaire
Rumeur - Tournée Générale - Localisation - Relique



Un personnage peut abandonner sa religion et devenir athée en se rendant à l'université et en s'imprégnant des preuves scientifiques de la non-existence des dieux.

Athéisme

Vous pouvez abandonner votre religion et devenir athée. Attention: votre ancien dieu se mettra en colère contre vous. L'ordre est inaccessible aux initiés, prêtres, missionnaires et inquisiteurs.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



LA MORT

Si un joueur détruit son personnage, ce dernier meurt et se retrouve dans le cimetière de la ville où il se trouve (ou d'une ville de la province, s'il est à l'extérieur). Si un personnage disparaît à la suite d'une désactivation, il en est de même. Là, ses amis peuvent tenir une cérémonie d'hommage à sa mémoire - et ses ennemis peuvent profaner sa tombe.

Hommage

Vous pouvez tenir une cérémonie en hommage à une personne disparue ou décédée dans la ville.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Profaner (Délit)

Vous pouvez profaner une tombe d'une personne décédée ou disparue et y inscrire des graffitis. En cas de réussite, vous avez une chance sur 3 de vous retrouver avec des ossements en mains.

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 25% + PER x 5 +
Discrétion - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

41. Sectes et Symboles

LES SECTES

À côté des religions officielles existent de nombreux petits mouvements, organisés autour d'un culte mineur ou d'une idéologie originale, créés par des joueurs dans le cadre de leur roleplay.

Ils n'ont en général pas d'effet particulier dans le jeu, si ce n'est de contribuer au plaisir du jeu. Certains sont devenus connus dans le cybermonde :

Les adorateurs de Shneider Phineras

Shneider Phineras était un Premier Ministre légendaire ayant marqué

SHNEIDER PHINÉRAS	
	Statuette de Shneider Phineras Cette statuette représente Shneider Phineras,

l'histoire de Kraland. Ses détracteurs l'accusent d'avoir dilapidé des fortunes, facilité plusieurs invasions de Kraland par ses mauvaises décisions et provoqué des catastrophes dans tout le cybermonde. Mais ses partisans voient en lui un prophète ayant prédit plusieurs fois l'apocalypse et ne s'étant jamais trompé.

une légende du cybermonde. Ses adorateurs prient devant la statuette afin que Shneider Phineras écarte le mauvais oeil.
Production: Quincaillerie niveau 1



Ils adorent Shneider Phineras sous la forme d'une petite statue (achetée dans une Quincaillerie) qu'ils prient pour éloigner le malheur. Ils sont convaincus que Shneider Phineras apparaît dans le cybermonde dès qu'une grande catastrophe est proche, afin de prévenir la population.

Les adeptes de Shneider Phineras sont parfois traqués par les descendants des victimes de Shneider Phineras qui craignent son retour.

Les suceurs de cailloux

Certains originaux enseignent que le fait de sucer un caillou tranquillise l'esprit, apaise les sens, soulage le corps et permet d'atteindre une nouvelle dimension spirituelle.

Considérés comme de doux dingues par la majorité de la population, ils transportent toujours sur eux quelques cailloux à sucer. Certains journaux à sensation prétendent que s'organisent parfois des orgies où des adeptes sucent des centaines de cailloux pendant des heures.

Il est nécessaire de casser une pierre afin d'obtenir des cailloux.

CAILLOU	
	Caillou Les cailloux sont des petites pierres. Ils sont obtenus en cassant des pierres. Les prisonniers peuvent casser des cailloux en prison pour s'occuper. Les inquisiteurs s'en servent pour lapider les blasphémateurs. Certains originaux sucent les cailloux. Production: Prison niveau 1

Casser

Vous pouvez casser une pierre. Vous obtiendrez 10 cailloux.

Matériel nécessaire : 1 Pierre

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Sucer

Vous pouvez sucer un caillou. Cela ne sert à rien, mais vous ferez partie de cette communauté étrange des suceurs de cailloux.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

LIVRES

Il existe une série d'objets particuliers auxquels certaines personnes attachent de l'importance. Sans valeur marchande importante, ils ont néanmoins la faculté de leur rappeler soit leur dieu soit leur idéologie. Ces objets n'ont pas d'effets particuliers dans le jeu, sinon en terme de roleplay. Les livres en constituent la première catégorie.



Dans une Bibliothèque, on peut trouver le Petit Livre Rouge de Red*Star, le Recueil des Slogans du Palladium, ou le Codex Evgueni.

Vous pouvez également y acheter un Livre : cet objet est personnalisable, vous pouvez adapter le livre à votre roleplay (histoire de votre famille etc).

LIVRES	
	Petit Livre Rouge de Red*Star Ce livre contient les principaux préceptes de vie révolutionnaire édictés par le Premier Elu dans sa sagesse. Tout kralandais en apprend les maximes à son école. Production: Bibliothèque niveau 2
	Recueil des Slogans du Palladium Retrouvez tous les slogans du Palladium dans ce recueil ! Parmi ceux-ci, les très célèbres Le Palladium, parce qu'en plus d'abord ! de Dorothee et le Je m'en fous, je suis inflammable de Don Felipe. Production: Bibliothèque niveau 2
	Codex Evgueni Ce livre contient les principaux enseignements de Saint-Evgueni, comme Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens ! et aussi Aimez vous les uns les autres comme je me suis aimé moi-même. Production: Bibliothèque niveau 2
	Livre Ce livre est personnalisable (nom, contenu etc). Production: Bibliothèque niveau 3

LES JOUETS

Certains jouets acquièrent une valeur sentimentale aux yeux de leurs propriétaires. Ils leur rappellent une époque révolue, une province lointaine, un groupe d'amis, parfois une idéologie.



Dans une Quincaillerie, on peut trouver une Boîte Kra20Kra, une Mini-Lexpagette Articulée, une Boule à Neige de Tokyo-

JOUETS	
	Boîte Kra20Kra Cette boîte lance le slogan Kra20Kra quand on la retourne. Elle est assez prisée par les terroristes socialo-graffitistes pour signer leurs actions. Production: Quincaillerie niveau 1
	Mini-Lexpagette Articulée

3, un Écran Magique Dukisse, un Canard en Plastique, un Cube Capsien, un Norgakra en Plastique, un Ours en Peluche ou un Tchou Râleur.



Dans une Bibliothèque, on peut trouver la Collection de Cartes Bishônens.

Vous pouvez jouer avec un de vos jouets si vous le désirez.

Jouer

Vous pouvez jouer avec un de vos jouets ou un de vos instruments de musique. Vous gagnez 1 point de moral. Cet effet n'a lieu qu'une fois par jour (vous pouvez bien sûr encore jouer, mais sans gain de moral).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Avec un *Papier*, vous pouvez également fabriquer des avions en papier. Il faut passer l'ordre adéquat en cliquant sur *Fabriquer* en haut de la liste du matériel de votre fiche de personnage. Vous obtiendrez ainsi 4 avions en papier.

Pour lancer un avion en papier, il suffit de cliquer sur son nom dans la liste du matériel et de passer l'ordre *Lancer*. À l'intérieur d'un bâtiment, il tombera au sol ou frappera l'un des occupants. À l'extérieur, il ira dans la direction que vous avez désignée et frappera un bâtiment, une personne ou tombera au sol.

Avions en Papier

Vous pouvez fabriquer des avions en papier. La compétence Démolition joue comme bonus mais n'est pas obligatoire.

Matériel nécessaire : 1 *Papier*

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 50% + PER x 5 +

Démolition - Forme - Nourriture - Moral

Lancer

Vous pouvez lancer un avion en papier. À l'intérieur d'un bâtiment, il frappera quelqu'un ou tombera au sol. À l'extérieur, dans la ville, vous pouvez choisir la direction et il frappera quelqu'un ou un bâtiment, ou finira sa course sur le sol. Une fois l'avion lancé, il y a 25% de chances qu'il soit détruit à l'arrivée (75% si vous ratez votre jet, 100% s'il s'écrase contre un bâtiment). Sinon, il peut être récupéré (s'il cogne quelqu'un, c'est ce dernier qui récupère l'avion). On ne peut utiliser cet ordre en province (les distances sont trop grandes pour que cela ait un intérêt).

Matériel nécessaire : 1 *Avion en Papier*

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 50% + PER x 5 +

Combat Distance - Forme - Nourriture - Moral

AUTRE OBJET



Dans une Quincaillerie, on peut trouver un Badge Libère ta Liberté.

42. Construction

OUVRIR UN CHANTIER

Si vous vous trouvez dans une ville (à l'extérieur d'un bâtiment), sur de l'herbe ou du sable, vous pouvez passer l'ordre *Bâtir* qui y

	Cette poupée de 20 centimètres est le jouet préféré des petites filles palladianautes. Il existe une version plus grande et moins habillée pour les grands garçons. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Boule à Neige de Tokyo-3 Cette boule en verre de 10 cm de diamètre contient une représentation en plastique de la Grande Basilique de Tokyo-3. Si on la retourne, cela fait de la neige. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Écran Magique Dukisse Cet écran magique aurait servi au célèbre artiste-peintre Dukisse pour créer des tableaux naïfs célèbres dans le cybermonde entier. Depuis, de nombreux disciples essaient de faire de même avec le même écran magique. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Canard en Plastique Le canard en plastique permet à tous les amoureux de la nature de retrouver ses charmes dans leur bain. Il est parfois utilisé pour des choses contraires à la pudeur. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Cube Capsien Le cube capsien est utilisé comme un dé pour tirer une série de lettres au hasard. Certains elmériens utilisent le cube comme objet de divination pour connaître la volonté du grand Elmer Caps à leur égard. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Norgakra en Plastique Le Norgakra est une poupée articulée à l'effigie d'un justicier particulièrement implacable. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Ours en Peluche Une jolie peluche à câliner pour tous les gros barbares qui ont gardé un coeur d'enfant. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Tchou Râleur Le Tchou Râleur est une poupée qui râle quand on appuie dessus. <i>Production</i> : Quincaillerie niveau 1
	Collection de Cartes Bishônens Paquet rassemblant 50 cartes représentant chacune un bishônén. Le Grand Pope lui-même, ancien maître du Sanctuaire, aurait lancé le jeu sous le nom Bishônens, gotta catch'em all . <i>Production</i> : Bibliothèque niveau 2
	Avion en Papier Vous pouvez utiliser du papier pour créer des avions en papier, que vous pouvez lancer à la tête de votre entourage ou à l'extérieur.

AUTRE OBJET



Badge Libère ta Liberté

Ce badge comporte le slogan archi-connu du grand Elmer Caps: **Libère ta Liberté !** Tout elmérien se doit de le porter.

Production: Quincaillerie niveau 1

Bâtir

Vous pouvez entamer une construction en installant un chantier. Le salaire de départ sera le salaire moyen pratiqué dans l'empire (ou le salaire minimum

s'il devait être plus élevé).

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique

installera un chantier. Les images à droite vous montrent la marche à suivre :

1. Vous vous rendez sur la case (herbe ou sable) où vous désirez bâtir.
2. Vous cliquez sur la case (comme pour vous déplacer) et vous pourrez alors passer l'ordre *Bâtir*.
3. Dès que l'ordre est passé, un chantier apparaît sur la carte. Vous vous retrouvez à l'intérieur, ainsi que toute personne qui se trouvait sur la même case.



Vous ne pouvez avoir qu'un seul chantier à la fois dans le jeu. Vous devez le transformer en maison, ou abandonner le chantier, avant de pouvoir en ouvrir un autre.

Il n'y a pas moyen de construire des bâtiments dans la province (à l'extérieur des villes) : il faut être dans une ville. En outre, on ne peut construire aucun bâtiment sur une des cases d'entrée/sortie de la ville. De même, il n'est pas autorisé de construire à un endroit qui empêcherait l'accès à d'autres bâtiments (chaque bâtiment doit conserver au minimum une case libre servant de sortie). En outre, votre groupe doit être le seul groupe sur la case pour pouvoir lancer l'ordre.

Le chantier ne comporte aucune pièce - seulement un onglet *Extérieur* où se trouvent les ordres de construction du chantier.

GÉRER UN CHANTIER

Le chantier se gère comme un commerce. Vous avez tout d'abord la caisse qui servira à payer les matériaux de construction et le travail des ouvriers. En cliquant sur *Caisse*, vous aurez la possibilité d'alimenter cette caisse et de fixer le salaire.

Vous pouvez ensuite fixer les prix et stocks maximum des matériaux nécessaires à la construction (métal, planche, brique et verre) en cliquant sur le nom du matériau.

Si des matériaux se trouvent dans le stock, il suffit de cliquer dessus et passer l'ordre *Construction* pour bâtir 1 unité. La personne voulant construire doit fournir 1 UT et recevra en échange le salaire décidé par le propriétaire du chantier. Vous pouvez évidemment passer les ordres de construction dans votre propre chantier.

La première étape de la construction est de transformer votre chantier en cabane. Pour ce faire, vous devez construire 5 Planches. L'interface indique le nombre de planches déjà construites (0 dans l'exemple) et le nombre de planches à construire au total (5 dans l'exemple).

Le chantier se transforme automatiquement en cabane dès que la dernière planche est construite (il n'y a pas d'ordre spécifique à passer).

Vous pouvez à tout moment abandonner votre chantier. Cependant, vous y perdrez le stock et tout ce qui a été construit.

CONSTRUCTION			
	Caisse (0 FK) - Salaire : 10 FK/UT		
MATIÈRES PREMIÈRES		Constr.	Prix
	Mé	100/66	100
PRODUITS INTERMÉDIAIRES		Constr.	Prix
	Planche	0/5	125/83 188/125
	Brique	0/0	125/83
	Verre (0/0)	0/0	188/125
ÉTAT DU BÂTIMENT			
100 PdB			

Construire

Vous pouvez employer ce matériau pour compléter la construction. Vous recevrez un salaire fixe par unité de travail fournie. Si le matériel est illégal, vous courez 10% de chance d'être repéré + 5% fois le nombre d'objets construits.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Abandonner

Vous pouvez abandonner un chantier. Attention : le stock de construction et la caisse seront détruits. Vous devez d'abord récupérer l'argent et le stock (il n'y a pas moyen de récupérer le stock dans un bâtiment public).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

NIVEAUX DU BÂTIMENT

MAISON PRIVÉE	

La construction peut se poursuivre pour transformer la cabane en un bâtiment plus grand. L'étape suivante est de transformer la cabane en maisonnette. L'interface affiche les constructions nécessaires. Dès que la maisonnette est construite, on peut poursuivre la construction jusqu'à l'étape suivante, et ainsi de suite. À chaque étape, le bâtiment dispose d'une pièce supplémentaire. L'évolution du bâtiment suit la liste suivante :

- Chantier (Niveau 0) : pas de pièce (juste l'onglet *Extérieur*)
- Cabane (Niveau 1) : 1 pièce
- Maisonnette (Niveau 2) : 2 pièces
- Maison (Niveau 3) : 3 pièces
- Villa (Niveau 4) : 4 pièces

Au fur et à mesure de ces étapes, les constructions requises deviennent de plus en plus importantes, exigeant non seulement des planches, mais aussi des briques, du verre et du métal. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de développer votre bâtiment jusqu'à avoir une villa : si les stocks maximaux sont vides, on ne peut plus vendre de matériaux au bâtiment, et la construction s'arrête par épuisement des stocks.

On ne peut pas construire au-delà de ce qui est prévu à chaque étape (on ne peut pas prendre de l'avance pour l'étape suivante). La villa est la dernière étape, il n'y a plus de possibilité de construction lorsqu'elle est construite (l'accès à l'interface de construction disparaît et ce qui reste dans le stock se retrouve au sol).

On ne peut posséder que 4 bâtiments maximum par ville (que ce soit par construction ou par achat), et seulement 2 dans la ville qui est la capitale de l'empire. Il est évident que le gouvernement doit veiller à mettre un peu d'ordre dans les constructions des citoyens en encourageant ceux-ci à se répartir entre les différentes villes de l'empire, puisque le nombre de constructions dans une seule ville est limité.

Tant que le bâtiment est une simple cabane, il y a moyen de le démonter : il redeviendra un simple chantier (et les 5 planches de construction seront ajoutées au stock). Attention toutefois : le stock et les installations de la pièce détruite disparaîtront également.

Démonter la Cabane

Vous pouvez démonter la cabane s'il s'agit d'un bâtiment privé, elle redeviendra un simple chantier, avec 5 planches dans son stock (ce qui a déjà été construit dans la cabane pour en faire une maisonnette est perdu). Les personnes se trouvant dans la pièce détruite peuvent être blessées par son écroulement. Attention : s'il s'agit d'un Commerce, les stocks liés à celui-ci sont détruits.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique

	Chantier Maison [Niveau 0]
	Cabane [Niveau 1] 5 Planches
	Maisonnette [Niveau 2] 10 Planches, 10 Briques, 5 Verres
	Maison [Niveau 3] 15 Planches, 25 Briques, 15 Verres, 10 Métaux
	Villa [Niveau 4] 25 Planches, 50 Briques, 25 Verres, 25 Métaux

TYPE DE BÂTIMENT

Lorsque vous entamez un chantier, vous devez déterminer le type de bâtiment que vous désirez construire. Si vous ne le faites pas, le bâtiment sera une maison privée, évoluant de Cabane à Villa (voir ci-dessus).

Pour modifier le type de bâtiment, il faut passer l'ordre adéquat dans la partie *Bâtiment*. Cet ordre doit être passé lorsque le bâtiment est encore en chantier : après cela, il n'y a plus moyen de modifier le type de bâtiment.

Changer le Type

Vous pouvez modifier le type de bâtiment que vous construisez tant qu'il est encore un simple chantier. Une fois le chantier achevé, le type de bâtiment ne pourra plus être modifié.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

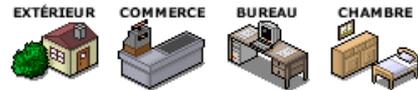
Les bâtiments pouvant être construits sont :

1. Maison Privée
2. Alchimie
3. Armurerie
4. Auberge
5. Banque
6. Bibliothèque
7. Bijouterie
8. École
9. Garage
10. Hôpital
11. Magasin d'Électronique
12. Musée
13. Quincaillerie
14. Tailleur
15. Temple (uniquement de votre religion)

LES PIÈCES (BÂTIMENT PRIVÉ)

Les pièces apparaissant au fur et à mesure de la construction sont :

- Niveau 0 : Extérieur
- Niveau 1 : Commerce (ou Chambre s'il s'agit d'une Maison Privée)
- Niveau 2 : Bureau
- Niveau 3 : Chambre
- Niveau 4 : Chambre



Ces pièces apparaissent dans cet ordre-là. Il n'y a pas moyen de les modifier ou les interchanger.

POINTS DE BÂTIMENT

Chaque bâtiment a un certain nombre de points de résistance, appelés Points de Bâtiment. À chaque fois que le bâtiment prend des dommages, il perd un certain nombre de points. Si le bâtiment tombe à 0, la construction recule d'une étape. Ainsi une maisonnette tombant à 0 PdB redevient une cabane : les PdB redémarrent à 100. Lorsque le bâtiment se retrouve à l'état de chantier, et que ce dernier tombe à 0 PdB, il est irrémédiablement détruit. Lors du recul à l'étape inférieure, le bâtiment perd une pièce. Tout ce qui s'y trouve (stock, matériel, installation) est détruit. Les occupants de la pièce se retrouvent à l'extérieur dans le coma.

Différents ordres ont pour conséquence de réduire les PdB, comme Graffiti, Vandalisme, Commettre un Attentat. Il y a moyen de réparer le bâtiment en passant l'ordre adéquat. Tous ces ordres sont disponibles en cliquant sur l'image des PdB.

Réparer

Vous pouvez réparer le bâtiment si celui-ci est abîmé. Vous recevrez un salaire fixe par unité de travail fournie (sauf pour les maisons privées). Chaque unité de travail permet de réparer le bâtiment de 10 points. S'il reste moins de 10 points à réparer, vous ne toucherez que la fraction correspondante du salaire mais vous perdrez le temps nécessaire à 1 UT.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Graffiti (Infraction)

Vous pouvez écrire des graffitis sur le mur à la place de l'annonce du propriétaire (max. 235 caractères). Les images ne sont pas acceptées. Le bâtiment perd 1 PdB s'il a plus de 50 PdB et s'il n'est pas niveau 4 (sauf s'il est indestructible).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 50% + PER x 5 + Discrétion - Forme - Nourriture - Moral

Vandalisme (Infraction)

Vous pouvez perpétrer un acte de vandalisme. Le bâtiment perdra 2 PdB s'il a plus de 10 PdB (sauf s'il est indestructible), réduit à 1 PdB s'il est de niveau 4. En outre, s'il s'agit d'un bâtiment public, la popularité impériale baissera de 1. S'il s'agit d'un ministère, elle baissera de 2.

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 50% + PER x 5 + Discrétion - Forme - Nourriture - Moral

NOM DU BÂTIMENT ET ANNONCE

Vous pouvez attribuer un nom à votre bâtiment, ainsi qu'afficher une annonce à l'attention de ceux qui y entreraient.



Changer le Nom

Vous pouvez donner un nom de votre choix à ce bâtiment. L'ordre n'est pas disponible dans les ministères, les institutions et bâtiments spéciaux (écoles de magie, donjons...).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Annonce

Vous pouvez ajouter une annonce (max. 255 caractères) qui s'affichera dans votre bâtiment à destination de ceux qui y entrent (instructions, promotions...). Les images ne sont pas acceptées. Il faut être propriétaire, gestionnaire ou locataire du bâtiment pour le faire.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

LIMITER LA CONSTRUCTION

Vous pouvez à tout moment décider d'interdire la poursuite de la construction (par exemple parce que vous ne désirez pas que vos stocks soient consommés ainsi). En ce cas, il ne sera plus possible de construire avec les matériaux de construction depuis l'onglet *Extérieur*. Vous pourrez par la suite autoriser à nouveau la construction.

Interdire la construction

Vous pouvez interdire la poursuite de la construction de votre bâtiment. Il ne sera plus possible, depuis l'extérieur, de construire en employant des matériaux de construction. Vous pouvez, par la suite, autoriser à nouveau la construction.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

43. Maisons Privées

MAISONS PRIVÉES

Vous pouvez construire une maison pour qu'elle soit votre résidence. Là vous pourrez tranquillement vous reposer à l'abri des éléments et de vos ennemis.

Vous pouvez doter votre maison de serrures. Il est nécessaire d'avoir une clef vierge sur soi et de passer l'ordre *Changer la Serrure*. Cette clef vous permet de fermer les pièces de votre maison (vous ne pouvez évidemment pas fermer l'onglet *extérieur*). Vous pouvez copier la clef et la donner à vos amis.

Veillez noter que vous devez vous cacher dans votre propre maison si vous voulez y commettre une action illégale : il vous faut en effet fermer les rideaux, vérifier qu'on ne vous surveille pas, etc.

Pour pénétrer dans une pièce fermée sans en avoir la clef, il faut cambrioler le bâtiment : un cambriolage réussi ouvre toutes les pièces du bâtiment. Une maison a un niveau de sécurité (de 0 à 4 de base) qui impose un malus de 5% par niveau aux chances de cambrioler la maison.



Changer la Serrure

Vous pouvez changer la serrure, toutes les clefs du bâtiment circulant dans le cybermonde seront détruites. Il vous faut une nouvelle clef pour pouvoir passer l'ordre (cette clef deviendra la nouvelle clef de la maison). Vous devez être propriétaire, gestionnaire ou locataire du bâtiment pour passer cet ordre. Les bâtiments publics ne peuvent être dotés de serrure.

Matériel nécessaire : 1 Clef Vierge

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Cambrioler (Délit)

Si vous réussissez votre jet de cambriolage, toutes les pièces du bâtiment qui sont fermées à clef deviennent ouvertes.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 25% + PER x 5 + Vol - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

CAPACITÉ D'HÉBERGEMENT, CONFORT ET MORAL



Les chambres des maisons ont une capacité d'hébergement de 24 heures (voir 1. *Nourriture et Logement*).

Le confort d'une chambre est égal au niveau du bâtiment.

Il est possible d'augmenter le confort d'une chambre en y installant du *Mobilier* (acheté chez le Tailleur) ou un *Tableau* (acheté auprès d'un Artiste).

ÉQUIPEMENT DE CONFORT	
	Mobilier Installer du mobilier dans une chambre augmente le confort de 1. On ne peut installer qu'un mobilier par chambre. <u>Production:</u> Tailleur niveau 3
	Tableau Seul un Artiste peut réaliser un tableau (artisanat lié à la carrière). Installé dans une chambre, le tableau augmente le confort de celle-ci de 1 (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre.



TENTE

Chez un Tailleur, vous pouvez acheter une tente. Vous pouvez *Dresser la tente* sur n'importe quelle case d'herbe libre dans les mêmes conditions que l'ordre *Bâtir* (pas sur un bord de carte, ne pas bloquer de sorties), à part qu'il n'y a aucune limite au nombre de tentes que vous pouvez dresser sur la carte. La tente disparaît de votre matériel et apparaît sur la carte.

TENTE	
	Tente La tente peut se dresser sur une case libre et offrir un hébergement. <u>Production:</u> Tailleur niveau 3

Dresser Tente

Vous pouvez dresser votre tente sur une case libre.



La tente comporte une seule pièce : une chambre. Sa capacité d'hébergement à l'installation est de 0 heures jusqu'à la mise à jour où elle est mise à 24 heures comme n'importe quelle autre chambre et fonctionnera de même pour l'ordre *Dormir*. À chaque fois que la tente est démontée et dressée, la capacité d'hébergement retombe à 0 jusqu'à la mise à jour.

La tente présente quelques particularités :

1. Vous ne pouvez pas *Fermer* une tente, n'importe qui peut y entrer
2. La tente ne comporte pas de clef, vous ne pouvez pas en *Changer la serrure* et le Faussaire ne peut *Fabriquer une fausse clef* d'une tente
3. Il n'y a pas de bureau, vous ne pouvez pas y *Créer une organisation* ni y *Transférer une organisation*
4. On ne peut y *Installer* aucun matériel de sécurité
5. On ne peut pas *Se barricader* dans une tente
6. Vous ne pouvez pas *Vendre* une tente, ni la *Mettre en Location*
7. La tente ne comporte qu'un seul niveau de développement - il n'y a pas moyen de *Construire* des pièces supplémentaires

Vous pouvez démonter la tente dès que vous le désirez et récupérer la tente en tant que matériel. Toute personne entrant dans une tente peut également la démonter et la récupérer (mais l'ordre est alors illégal). Le Bourgmestre peut détruire toute tente en passant l'ordre *Expropriation* sans la moindre compensation pour le propriétaire par rapport au prix de la tente.



H.L.M.

Les bourgmestres de la République de Kraland (et eux seuls) ont la possibilité de construire des logements sociaux pour leur population. Ceux-ci ne sont pas réellement "privés" (puisqu'ils appartiennent à la ville et non à un particulier) mais se comportent comme des maisons privées : ils disposent de chambres ouvertes à tous les habitants de la ville (les personnes non domiciliées dans la ville peuvent y dormir mais ne bénéficient pas de l'hébergement). Ils ne peuvent être fermés par des clefs.

Les H.L.M. ne comportent que des chambres. Il n'y a pas de limite au nombre d'H.L.M. que le Bourgmestre peut construire dans sa ville.

44. Clefs

CLEFS



Pour améliorer la sécurité d'un bâtiment, vous pouvez doter ses portes de serrure fermées au moyen d'une clef. La première opération à faire est d'acheter une clef (vierge) dans une Quincaillerie, d'aller dans le bâtiment à protéger, et de passer l'ordre *Changer la Serrure*. Ce faisant, vous vous retrouverez avec la clef du bâtiment. Elle vous permet de fermer la pièce dans laquelle vous êtes en cliquant sur l'image de la pièce, et de l'ouvrir en cliquant à nouveau dessus.

Tant que vous avez la clef, vous pouvez voyager de pièce en pièce sans avoir besoin de les ouvrir (on considère que vous les ouvrez puis les refermez). Vous pouvez dupliquer la clef (si vous avez une clef vierge à disposition) pour donner une copie de la clef à un ami. Attention: celui-ci peut très bien la dupliquer à son tour. Si vous pensez que des individus indécents détiennent votre clef, il suffit de changer à nouveau la serrure. Notez que le Faussaire peut fabriquer une fausse clef d'un bâtiment sans avoir besoin de l'originale.

Les clefs peuvent être volées ou détruites comme n'importe quel objet. Si vous n'avez plus la clef de votre bâtiment, vous devrez changer la serrure à nouveau, à moins de cambrioler votre propre maison.

Les Faussaires ont également la possibilité de faire une fausse clef d'un bâtiment précis. La clef qu'ils obtiennent est identique à celle du bâtiment (et est donc détruite si on change la serrure). L'ordre est illégal.

Les bâtiments publics ne peuvent être dotés de serrure et ne possèdent donc pas de clefs.

Remarque: il faut disposer d'une clef pour vendre sa maison ou la mettre en location. Celle-ci est remise à l'Hôtel de Ville lors de la mise en vente/location et la personne achetant ou louant la maison la recevra.

Matériel nécessaire : 1 Tente

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Démonter (Délit)

Vous pouvez démonter la tente (qui rejoindra votre matériel). Les occupants se retrouveront dehors. L'opération est illégale si la tente ne vous appartient pas.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + PER x 5 + Vol -
Forme - Nourriture - Moral

CLEFS	
	Clef Vierge Les clefs sont utilisées pour pouvoir entrer dans les maisons. Elles peuvent être dupliquées (voir règles) et données à autrui. Production: Quincaillerie niveau 1
	Clef Les clefs sont utilisées pour pouvoir entrer dans les maisons. Elles peuvent être dupliquées (voir règles) et données à autrui.

cliquez dessus pour fermer
(si vous avez la clef)



indique que la
chambre est fermée

indique que vous
en avez la clef

Changer la Serrure

Vous pouvez changer la serrure, toutes les clefs du bâtiment circulant dans le cybermonde seront détruites. Il vous faut une nouvelle clef pour pouvoir passer l'ordre (cette clef deviendra la nouvelle clef de la maison). Vous devez être propriétaire, gestionnaire ou locataire du bâtiment pour passer cet ordre. Les bâtiments publics ne peuvent être dotés de serrure.

Matériel nécessaire : 1 Clef Vierge

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Dupliquer

Vous pouvez dupliquer une clef que vous possédez.
Matériel nécessaire : 1 Clef Vierge

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Fausse Clef (Délit)

Vous pouvez fabriquer une fausse clef d'un bâtiment privé de la ville, à partir d'une clef vierge. Vous subissez un malus de 5% par niveau de sécurité de l'habitation.

Matériel nécessaire : 1 Clef Vierge

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + PER x 5 + Falsification + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

45. Systèmes de sécurité

SÉCURITÉ D'UN BÂTIMENT

Les bâtiments ont un niveau de sécurité (NS) correspondant à leur niveau de développement : de 0 (chantier) à 4 (villa ou tout autre bâtiment à ce niveau de développement).

Les ministères ont un bonus de 4 à leur NS, les amenant à un NS de 8.



AUGMENTER LA SÉCURITÉ D'UN BÂTIMENT

Afin de sécuriser un bâtiment, vous pouvez y installer diverses protections. On peut acheter un cadenas, une grille ou une porte blindée dans une Quincaillerie.



Vous pourrez trouver une alarme électronique ou un système de défense laser dans le Magasin d'Électronique. Chacun de ces objets peut être installé dans un bâtiment (dans la partie *Extérieur*). On ne peut par contre pas installer deux fois le même objet dans le même bâtiment.

Les systèmes de sécurité ajoutent un +1 à la sécurité du bâtiment. La sécurité du bâtiment inflige un malus de 5% par point de sécurité à toute entrée par effraction de bâtiment, à tout cambriolage (de caisse ou de stock) dans les bâtiments, à toute destruction de stock, à tout vol ou destruction d'équipement de maison (comme les systèmes de protection), à toute tentative de forcer un coffre, à tout attentat. En outre, le système laser met dans le coma toute personne échouant dans une des actions citées.

Vous pouvez également acheter une caméra dans le Magasin d'Électronique et l'installer dans une de vos maisons. Elle vous permettra d'observer qui se trouve dans votre bâtiment à partir de la liste des bâtiments de votre fiche de personnage, peu importe l'endroit où vous vous trouvez.

Vous pouvez également acheter un extincteur dans une Quincaillerie et l'installer dans un bâtiment. En ce cas, le bâtiment est immunisé à l'incendie (événement aléatoire) et les attentats font 10% de dégâts de moins.

Vous pouvez aussi y acheter une armature antisismique. Un bâtiment doté d'une telle armature est immunisé aux tremblements de terres (événement aléatoire ou sort) et subit 10% de dégâts de moins lors d'un attentat.

SÉCURITÉ	
	Cadenas Le cadenas ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 2
	Grille La grille ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 3
	Porte Blindée La porte blindée ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 4
	Alarme Électronique Cette alarme ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. <u>Production:</u> Électronique niveau 4
	Défense Laser Cette alarme ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. En outre, tout cambrioleur échouant une effraction ou un cambriolage (de caisse ou de stock) est frappé par le laser et mis dans le coma. <u>Production:</u> Électronique niveau 4
	Caméra La caméra permet, à distance, de voir les personnes (même cachées) se trouvant dans un bâtiment. Elle impose un malus de 20% pour se cacher. <u>Production:</u> Électronique niveau 3
	Extincteur L'extincteur permet d'annuler les effets d'un incendie (événement aléatoire) et de réduire de 10% les dégâts d'un attentat. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 3
	Armature Antisismique L'armature antisismique rend un bâtiment invulnérable au tremblement de terre (événement aléatoire ou sort) et réduit les dégâts d'un attentat de 10%. <u>Production:</u> Quincaillerie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Armature Antisismique

Installer

Vous pouvez installer un équipement dans la maison où vous vous trouvez.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Retirer

Vous pouvez retirer un équipement dans la maison où vous vous trouvez si vous en êtes le propriétaire ou le gestionnaire.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Voler (Délit)

Vous pouvez voler un équipement dans la maison où vous vous trouvez. Seul un Criminel peut voler un équipement dans un Ministère ou une Institution Internationale.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 15% + PER x 5 + Vol - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Warning: Invalid argument supplied for foreach() in `/home/kraland/www/1/gametable.inc.php` on line **444**

Warning: Invalid argument supplied for foreach() in `/home/kraland/www/1/gametable.inc.php` on line **444**
Détruire (Délit)

Vous pouvez détruire un équipement dans la maison où vous vous trouvez. Seul un Criminel peut détruire un équipement dans un Ministère ou une Institution Internationale.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 25% + PER x 5 + Démolition - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

SE BARRICADER

Pour augmenter la sécurité d'un bâtiment, on peut aussi s'y barricader. Il faut disposer d'une planche et passer l'ordre depuis la fiche de personnage (en cliquant sur *Planche*). Il faut également se trouver dans une pièce d'un bâtiment autre que l'onglet *Extérieur*. En cas de réussite, la porte devient barricadée.

Si une personne sort du bâtiment (en allant d'une pièce vers *Extérieur*), la porte barricadée est annulée. Il en va de même si quelqu'un entre dans le bâtiment (depuis *Extérieur*). La personne ayant fait un de ces mouvements retire la planche qui barricadait la porte (qui se retrouve dans son matériel).

Il vaut donc mieux que toutes les pièces soient fermées à clef : ainsi la protection joue contre le jet de Cambriolage.

CAMBRIOLAGES

Pour cambrioler un bâtiment dont une ou plusieurs pièces sont fermées, il faut passer l'ordre *Cambrioler* depuis l'extérieur. En cas de réussite, toutes les pièces fermées à clef se retrouvent ouvertes.

Les systèmes de sécurité influencent les chances de cambriolage. C'est-à-dire les chances de cambrioler mais aussi les chances de voler dans la caisse d'un bâtiment. Le malus est à chaque fois de 5% par système de sécurité.

Remarque : les institutions ne peuvent pas acheter directement le matériel de sécurité, mais un particulier peut se charger de l'installer et de se faire rétribuer par une prime.



COFFRE-FORT

Vous pouvez également acheter un coffre (dans une Quincaillerie). Vous ne pouvez installer un coffre que dans un Bureau. Une fois installé, vous pouvez (en cliquant dessus) l'ouvrir, le fermer, y mettre des objets ou les en retirer.

Seul le propriétaire (ou le gestionnaire du bâtiment) peut l'ouvrir,

SÉCURITÉ	
	Porte Barricadée Une personne peut se barricader dans une maison (en employant une planche).

Se Barricader

Vous pouvez vous barricader dans votre maison (en utilisant une planche qui sera retirée de votre matériel). Dans ce cas, vous gagnez un +1 à la sécurité de votre résidence. Quiconque entre ou sort de la maison (en allant vers la case Extérieur ou en venant de là) annule la protection.

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 50% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Villa (Niveau 4)	
Proprio: Oedipe	
Bâtiment (nom, annonce, serrure, cambriolage)	
	Villa
Changer le Nom - Annonce	

Cambrioler (Délit)

Si vous réussissez votre jet de cambriolage, toutes les pièces du bâtiment qui sont fermées à clef deviennent ouvertes.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 25% + PER x 5 + Vol - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

SÉCURITÉ	
	Coffre-Fort Le coffre permet de protéger des biens, jusqu'à une charge de 10. Production: Quincaillerie niveau 4

Ouvrir

Si vous êtes le propriétaire ou le gestionnaire du

mais
une fois
ouvert,

bâtiment, vous pouvez ouvrir le coffre-fort.
Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Fermer

Vous pouvez fermer le coffre-fort (mais vous ne
pourrez pas le rouvrir si vous n'êtes ni propriétaire ni
gestionnaire du bâtiment).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Warning: Invalid argument supplied for foreach() in `/home/kraland/www/1/gametable.inc.php` on line **444**

Warning: Invalid argument supplied for foreach() in `/home/kraland/www/1/gametable.inc.php` on line **444**
Forcer (Atteinte à la Sécurité)

Si vous n'êtes ni propriétaire ni gestionnaire du
bâtiment, vous pouvez tenter de forcer le coffre-fort
pour l'ouvrir.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + FOR x 3 +
Démolition - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.
Déposer

Vous pouvez déposer un objet dans le coffre-fort,
pour autant qu'il soit ouvert. Vous ne pouvez pas y
mettre une relique, ni un contenant (sac,
enveloppe...).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Prendre

Vous pouvez prendre un objet dans le coffre-fort,
pour autant qu'il soit ouvert.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

n'importe qui peut déposer des objets dans le coffre, les en retirer, ou refermer le coffre.

Un voleur est obligé de forcer le coffre pour pouvoir l'ouvrir. Le coffre-fort n'est pas détruit mais simplement ouvert par cette opération.

Un coffre ne peut être retiré, détruit ou volé que s'il est ouvert et complètement vide.

46. Ventes & Achats



Vous pouvez également mettre en vente les maisons ou
commerces qui vous appartiennent. Vous pouvez également
acheter un bâtiment. Les maisons privées peuvent être mises
en location (les commerces également mais le locataire ne
peut les gérer). C'est à l'Hôtel de ville que ce commerce a lieu.

Vous devez disposer de la clef du bâtiment pour le mettre en vente
ou en location : la clef sera remise à l'Hôtel de Ville quand vous
passerez l'ordre, de manière à ce que l'acheteur ou le locataire la
reçoive lorsqu'il passera l'ordre adéquat.

Quelques précisions :

1. Rien n'empêche le propriétaire de faire le double de la clef
avant de mettre une maison en location (ou de la vendre).
C'est au locataire (ou au nouveau propriétaire) de décider s'il
peut faire confiance ou non au propriétaire. Par contre, le
locataire (ou le nouveau propriétaire) peut faire changer la
serrure s'il veut s'assurer être le seul à avoir la clef.
2. Rien n'empêche le propriétaire de changer la serrure d'une
maison après l'avoir loué. C'est au locataire de réclamer la
nouvelle clef ou d'annuler la location.
3. Si un locataire est expulsé, sa clef lui est retirée s'il l'a sur lui
(mais il peut l'avoir déposée ailleurs ou en avoir fait une
copie). Il faut que le propriétaire pense à changer la serrure.

Mettre en Vente

Vous pouvez mettre un bâtiment vous appartenant
(dans cette ville) en vente au prix que vous voulez
(le prix ne peut être inférieur au quart de son prix
indicatif). Si un acquéreur se présente, le bâtiment
lui reviendra et vous en empochez le prix. Vous
devez posséder la clef (qui est remise
immédiatement), sauf si vous changez le prix de
vente, et le bâtiment ne doit pas être loué.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Annuler

Vous pouvez annuler la mise en vente d'un de vos
bâtiments (dans cette ville). Vous récupérez la clef.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Acheter

Vous pouvez acheter un bâtiment au prix décidé par
le propriétaire. Lorsqu'il s'agit d'un siège
d'organisation, le nom du bâtiment est sur fond
rouge (en effet, le responsable d'une organisation
commerciale peut tenter de récupérer l'argent de la

On ne peut posséder que 4 bâtiments maximum par ville (que ce soit par construction ou par achat), et seulement 2 dans la ville qui est la capitale de l'empire.

Note sur la location : le locataire ne devient pas gestionnaire du bâtiment. Il ne peut donc pas, par exemple, modifier le nom de ce bâtiment ou gérer le commerce qui s'y trouverait.



caisse après la vente, donc vous pouvez l'acheter mais c'est à vos risques et périls).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Mettre en Location

Vous pouvez mettre un bâtiment vous appartenant (dans cette ville) en location au prix que vous voulez. Si un locataire se présente, vous recevez chaque jour un loyer. Attention: il vous en faut la clef (qui est remise immédiatement), sauf si vous changez simplement le prix.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Annuler

Vous pouvez annuler la mise en location d'un de vos bâtiments (dans cette ville). Vous récupérez la clef. Si le bâtiment a un locataire, il n'apparaîtra pas dans la liste ci-dessous : il vous faut d'abord demander au locataire d'arrêter sa location ou l'expulser (vous pourrez ensuite arrêter la mise en location).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Louer

Vous pouvez louer un bâtiment au prix décidé par le propriétaire. Le loyer indicatif est le prix du bâtiment divisé par 50.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Arrêter

Vous pouvez arrêter une location. Il vous faut rendre la clef (vous devez changer la serrure si vous ne possédez plus la clef). La maison restera en location.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Expulser

Vous pouvez expulser un locataire de votre maison. Le bâtiment ne sera plus en location. Vous récupérez la clef uniquement si le locataire l'a avec lui (sinon, il faudra changer la serrure). Vous devez payer au locataire 5 fois le montant de la location en compensation.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

47. Bâtiments Publics

CHANTIER PUBLIC

Le bourgmestre d'une ville peut y ouvrir un chantier public. Le principe en est le même si ce n'est que c'est le bourgmestre lui-même qui gère le chantier. Les bâtiments qu'il peut construire sont cependant différents du particulier. Il n'y a pas de limite au nombre de bâtiments que le bourgmestre peut construire, mais il ne peut en construire qu'un seul de chaque type (à l'exception des cimetières, des statues, des drapeaux et des H.L.M., qui peuvent être à plusieurs exemplaires par ville). Le bourgmestre ne peut ouvrir qu'un seul chantier public à la fois (il faut le terminer ou l'abandonner, avant d'en ouvrir un autre). Il sera de type *Statue* tant que le Bourgmestre n'en aura pas changé le type.

Pour verser de l'argent dans la caisse d'un chantier public, le bourgmestre doit le faire via ses prérogatives (voir 92. **Bourgmestre**). Les bâtiments constructibles par le bourgmestre sont :

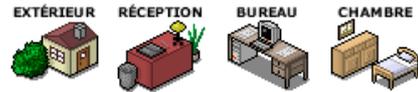
1. Aéroport
2. Caserne
3. Cimetière
4. Commissariat
5. Drapeau (1 seul niveau)
6. Enclos
7. Ferme
8. Fontaine (1 seul niveau)
9. Gare
10. Hôtel de Ville
11. Mine d'Or
12. Mine de Fer

13. Mine de Pierre
14. Port
15. Prison
16. Puits de Pétrole
17. Scierie
18. Statue
19. H.L.M. (seulement dans la République de Kraland)

LES PIÈCES (BÂTIMENT PUBLIC)

Les pièces apparaissant au fur et à mesure de la construction sont :

- Niveau 0 : Extérieur
- Niveau 1 : Réception
- Niveau 2 : Bureau
- Niveau 3 : Chambre (ou Commerce s'il s'agit du Commissariat ou de la Caserne)
- Niveau 4 : Chambre



Ces pièces apparaissent dans cet ordre-là. Il n'y a pas moyen de les modifier ou les interchanger.

Dans le cas d'un bâtiment public, lorsqu'on arrive au dernier niveau de construction, les stocks excédentaires de matériaux de construction sont détruits (et non pas déposés sur le sol).

STATUES



Pour inspirer le peuple, les Bourgmestres peuvent construire dans leur ville des statues. Celles-ci représentent une divinité ou un dirigeant brillant, dont la simple contemplation suffit à galvaniser le peuple.

On peut acheter un objet souvenir dans la pièce *Commerce* d'une statue. Celui-ci portera le nom de la statue.

OBJET SOUVENIR	
	Objet Souvenir Vous pouvez acheter un objet souvenir d'une statue. <u>Production:</u> Statue niveau 1

	Objet Souvenir charge 1 Le Troisième Élu Buvant
---	--

DRAPEAUX



Les Bourgmestres peuvent également construire des Drapeaux. Le drapeau hissé est celui de l'empire occupant la province lors de la construction. Par la suite, il est possible pour tout personnage de hisser le drapeau d'un autre empire (l'ordre est alors illégal) ou de hisser à nouveau le drapeau impérial (l'ordre est alors légal), en passant l'ordre adéquat dans la partie *Commerce* du bâtiment.

Hisser un Drapeau

Vous pouvez hisser un drapeau. Si celui-ci n'est pas celui de l'empire occupant la province, l'acte est illégal (c'est une infraction). Hisser le drapeau de l'empire contrôlant la province est par contre légal. La compétence *Survie* n'est pas obligatoire pour passer l'ordre (elle sert de bonus).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + FOR x 5 +
Survie - Forme - Nourriture - Moral

FONTAINE



Les Bourgmestres peuvent également construire une Fontaine. Les passants peuvent y boire et gagner 5 points de Nourriture (1 fois par jour). Ils peuvent également y lancer une pièce et faire un vœu.

Boire

Vous pouvez boire l'eau de la fontaine. Vous gagnerez 5 points de Nourriture. L'ordre ne peut être passé qu'une fois par jour. Il ne peut être passé si un Médecin vous a imposé un régime.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Vœu

Vous pouvez jeter une pièce dans la fontaine et faire un vœu. La pièce est ajoutée à la caisse du bâtiment.

Coût: 1 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

BÂTIMENTS INDESTRUCTIBLES

Certains bâtiments sont indestructibles : Palais du Gouverneur, Palais Impérial, Ministères, Sièges d'Institutions Internationales, Bâtiments Spéciaux (Écoles de Magie, Donjons...).

Le Palais du Gouverneur, le Palais Impérial et les Ministères peuvent néanmoins être améliorés pour atteindre le Niveau 4.

Ces niveaux sont indestructibles.

48. Production & Commerce

PRODUITS

Pour obtenir un produit fini, par exemple une Trousse Médicale, il faut 1 unité de Plastique et 1 Carte Électronique. Le Plastique

EXEMPLE	
	Trousse Médicale La trousse médicale est un auxiliaire indispensable aux médecins. Elle accorde +5% en Médecine (non-cumulable avec elle-même). Production: Électronique niveau 2
	Carte Electronique Carte avec de multiples transistors, elle est la pièce principale des appareils électroniques. Production: Électronique niveau 1
	Plastique Le plastique est obtenu en traitant le pétrole. Il est fort employé dans les industries modernes. Production: Puits de Pétrole niveau 2
	Pétrole Tiré des profondeurs de la terre, le pétrole est une source énergétique vitale pour le cybermonde. Production: Puits de Pétrole niveau 1
	Métal Le métal est tiré des profondeurs de la terre pour être travaillé. Fer ou autre, il est le fondement de la civilisation moderne. Production: Mine de Fer niveau 1

s'obtient lui-même à partir du Pétrole et la Carte Électronique à partir du Plastique et du Métal. Le Pétrole et le Métal étant tirés du sol.

Ces produits sont chacun fabriqués dans un commerce où les prix sont décidés par le gestionnaire ou le propriétaire. L'ensemble constitue donc un système économique vaste et complexe.

La liste de tous les produits possibles et des combinaisons nécessaires pour les produire se trouvent dans le chapitre 123. [Liste du Matériel.](#)

Pour éviter les abus, un gestionnaire de bâtiment public ne peut modifier les prix d'un objet que tous les 7 jours. En d'autres termes, s'il modifie le prix d'un objet, il lui faudra attendre 7 jours avant de pouvoir le modifier à nouveau (il peut par contre modifier les stocks comme il le souhaite). En outre, à chaque fois, il ne peut faire varier un prix que dans une fourchette comprise entre -20% et +20%.

PRIX INDICATIFS

Les prix indicatifs (indiqués pour chaque objet dans un magasin) donnent un ordre de grandeur de ce que doit être le prix d'un objet. Il s'agit en fait du prix moyen de l'objet dans le cybermonde (en calculant la moyenne dans chaque commerce, selon leur stock). Pour éviter des dérapages spéculatifs, ce prix indicatif ne peut descendre sous le quart du prix initial, ni monter au-delà du quadruple du prix initial (au début du jeu).

COMMERCES PUBLICS

Il y a des commerces que seul le Bourgmestre peut construire et qui ne sont pas accessibles au particulier. Il s'agit des centres de production (voir 49. [Matières Premières](#)) et de l'enclos (voir 50. [Élevage](#)).

COMMERCES PRIVÉS

Les commerces pouvant être construits par un particulier sont :

1. l'Armurerie (voir 32. [Armes & Armures](#))
2. l'Auberge (voir 1. [Nourriture et Logement](#))
3. le Tailleur (voir 6. [Compétences](#) et 7. [Divers](#))
4. la Quincaillerie (voir 6. [Compétences](#) et 41. [Sectes et Symboles](#))
5. la Bibliothèque (voir 6. [Compétences](#) et 41. [Sectes et Symboles](#))
6. le Magasin d'Électronique (voir 6. [Compétences](#))
7. le Garage (voir 36. [Trains & Voitures](#))
8. la Bijouterie (voir 3. [Argent](#))
9. l'Hôpital (voir 5. [Santé](#))
10. le Laboratoire d'Alchimie (voir 79. [Objets Magiques](#))
11. l'Université (voir 4. [Éducation](#))

12. la Banque (voir 3. Argent)
13. le Temple, qui n'est pas vraiment un commerce puisqu'il ne produit rien (voir 40. Religions)

L'ensemble des bâtiments, leur coût de construction et les objets qu'ils produisent se retrouvent également dans une liste complète au chapitre 122. [Liste des Bâtiments](#).

Lorsqu'un objet est produit dans le commerce dont vous êtes propriétaire (ou dont vous êtes responsable), vous êtes prévenu dans votre rapport privé.

Il peut arriver qu'il y ait des événements modifiant la production normale (accident de travail, fausse manœuvre, production un peu plus rapide ou plus lente...).

ACTIONS

En tant que propriétaire, ou gestionnaire, vous avez accès à certaines actions : gérer votre stock, prendre des objets dans le stock, verser à la caisse du bâtiment, y prélever de l'argent et fixer le salaire.



La caisse peut cependant être volée par un cambrioleur.

Gestion

Vous pouvez décider du prix de vente et d'achat et du stock maximum pour chaque produit. Vous êtes libre de fixer votre prix (aidez-vous du prix indicatif). Aucun prix ne peut être inférieur au quart du prix indicatif, ni supérieur au quadruple de ce prix, et votre prix d'achat ne peut dépasser les 2/3 de votre prix de vente. Un gestionnaire d'un bâtiment public ne peut plus modifier les prix pendant 7 jours après modification (6 mises à jour) pour éviter des abus (il peut cependant modifier les stocks comme il le désire). En outre il ne peut modifier un prix de plus de 20% à la fois (minimum 1 FK) - il peut cependant toujours rejoindre le prix indicatif.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Prendre

En tant que propriétaire, vous pouvez prélever directement des objets dans le stock. Vous devez néanmoins payer l'impôt à la vente sur base du prix indicatif (pour éviter de le revendre au noir sans payer d'impôts), sauf si vous êtes Négociant. Si le matériel est illégal, vous courez 10% de chance d'être repéré + 5% fois le nombre d'objets pris.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Verser

Vous pouvez verser une certaine somme à la caisse du bâtiment (qui sert à payer les ouvriers ainsi que les achats effectués).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Prélever

Vous pouvez prélever une certaine somme dans la caisse du bâtiment si vous en êtes le propriétaire.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Fixer Salaire

Vous pouvez fixer le salaire que vous accordez pour 1 Unité de Travail. Il ne peut être inférieur à 10 et ne peut dépasser 4 fois le salaire moyen si vous êtes propriétaire (2 fois si vous êtes gestionnaire). Dans certains empires, il y a un salaire minimum.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Voler (Délict)

Vous pouvez voler une certaine somme dans la caisse du bâtiment. C'est normalement un délit, sauf si le bâtiment visé est un ministère ou une institution internationale, auquel cas il s'agit d'une atteinte à la sécurité et seul un Criminel peut tenter de passer cet ordre (et le malus dû à l'illégalité augmentera de 20% à chaque essai au lieu de 10%). Il n'est pas possible de voler la caisse depuis l'extérieur, sauf si

c'est un chantier.

Coût: 0 | Durée: 2:30 | Jet: 30% + PER x 5 + Vol - NS x 5 - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

IMPÔTS

Les impôts existants sont les suivants :

1. l'impôt provincial sur les salaires, décidé par le Gouverneur : de 0 à 20%
2. l'impôt impérial sur les salaires, décidé par le Ministre de l'Économie : de 0 à 20%
3. l'impôt impérial sur la production d'or, décidé par le Ministre de l'Économie : de 0 à 20% (l'or est automatiquement converti en argent, diminué de cet impôt)
4. l'impôt impérial sur les ventes, décidé par le Ministre de l'Économie : de 0 à 20% (affectant tout objet légal vendu par un commerce, sauf les bons d'état, les actions et les billets de loterie - les objets illégaux ne sont pas frappés d'un tel impôt)

SALAIRE MINIMUM

Dans la République de Kraland, la Théocratie Seelienne et la Confédération Libre, le Ministre de l'Économie peut fixer un salaire minimum qui doit être respecté (il ne peut être inférieur à 10 FK). Dans les autres empires, le salaire minimum est de 10 FK et ne peut être modifié. Ce montant apparaît dans la fenêtre de l'ordre ainsi que dans le rapport cybermondial.

49. Matières Premières

MATIÈRES PREMIÈRES

Les matières premières sont tous les objets tirés des mines ou de l'agriculture et qui servent à la fabrication de produits intermédiaires ou finis. Les centres de production de ces matières premières appartiennent à la ville où ils sont installés et c'est le Directeur de Production (voir 95. [Directeur de Production](#)), nommé par le Bourgmestre, qui les gère. Le particulier peut donc travailler dans ces centres ou y acheter/vendre des matières premières (ou transformées).

Contrairement aux autres produits (dont la production dépend de la quantité de matières premières), générer des matières premières ne demande que du travail... Mais il y a une limite au nombre d'unités qui peuvent être produites par semaine dans chaque province. Dans la carte du cybermonde, vous trouverez les quantités maximales que les provinces peuvent produire en culture (légumes, fruits, plantes, céréales), bois, or, pierre, fer et pétrole, et ce par semaine.



Dans chaque centre de production sont indiquées les quantités déjà produites cette semaine-là pour chaque matière première (à côté du stock). Une fois que ce maximum de production provinciale est atteint, on ne peut produire plus : il faut attendre la semaine suivante. Certaines provinces sont ainsi plus riches en matières premières que d'autres.



FERME

La ferme permet de produire de la nourriture (légumes, fruits et céréales) que l'on peut consommer ou utiliser pour préparer des repas ou des boissons.

Elle permet également de faire pousser des fleurs, des plantes médicinales (nécessaires à l'hôpital) et des plantes magiques (nécessaires au magasin d'alchimie et au lancement de sorts).

FERME	
	Légume Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. Production: Ferme niveau 1
	Fruit Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. Production: Ferme niveau 2
	Céréale Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou de produire bière ou café. Production: Ferme niveau 2
	Fleur Vous pouvez offrir des fleurs à votre fiancée ou embellir votre maison. Production: Ferme niveau 1
	Plante Médicinale Les plantes médicinales sont utilisées dans la fabrication de médicaments.



SCIERIE

La scierie permet de produire du bois, mais aussi de le transformer en planche ou en papier.

	Production: Ferme niveau 3
	Plante Magique Les plantes magiques sont utilisées dans la fabrication de potions et pour lancer des sorts. Production: Ferme niveau 4

SCIERIE	
	Bois Le bois est obtenu par la coupe des arbres. Il est utilisé pour la construction de meubles ou de maisons, ou brûlé comme source énergétique. Production: Scierie niveau 1
	Planche Les planches sont obtenues par le travail du bois. Elles sont utilisées en construction. Production: Scierie niveau 1
	Papier Le papier est fabriqué à partir du bois. Ce produit se présente comme une immense feuille à plier et à découper pour en faire un livre. Production: Scierie niveau 2



MINE D'OR

La mine d'or permet d'extraire de l'or du sol. Il peut être converti en monnaie de l'empire concerné par le directeur de production et ajouté à la caisse du bâtiment. Le cours de l'or est de 100 FK.

MINE D'OR	
	Or Valeur de référence des économies du cybermonde. La ville convertit tout or produit à son cours officiel. Production: Mine d'Or niveau 1

Convertir

Vous pouvez convertir de l'or en monnaie locale (1 or = 100 FK). La somme ira dans la caisse de la mine d'or (et devra être transférée si nécessaire à la caisse de la ville). L'empire prélève un impôt lié à la conversion de l'or.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



MINE DE PIERRE

La mine de pierre permet d'extraire de la pierre du sol. On peut aussi transformer la pierre en brique ou en verre.

MINE DE PIERRE	
	Pierre Élément essentiel de toute construction solide, la pierre est tirée de vastes carrières et taillée au format désiré. Production: Mine de Pierre niveau 1
	Brique Les briques sont fabriquées à partir de morceaux de pierre. Elles sont utilisées en construction. Production: Mine de Pierre niveau 1
	Verre Le verre est fabriqué à partir de la silice (pierre). Production: Mine de Pierre niveau 1



MINE DE FER

La mine de fer permet d'extraire du métal du sol. Le métal peut être transformé en acier, qui est bien plus résistant.

MINE DE FER	
	Métal Le métal est tiré des profondeurs de la terre pour être travaillé. Fer ou autre, il est le fondement de la civilisation moderne. Production: Mine de Fer niveau 1
	Acier Réalisé à partir du fer selon un procédé à haute température, ce métal est nettement plus solide que le simple fer. Production: Mine de Fer niveau 3

PUITS DE PÉTROLE

PUITS DE PÉTROLE	
------------------	--



Le puits de pétrole permet d'extraire du pétrole du sol. Le pétrole peut être transformé en plastique ou en caoutchouc.

	Pétrole Tiré des profondeurs de la terre, le pétrole est une source énergétique vitale pour le cybermonde. Production: Puits de Pétrole niveau 1
	Plastique Le plastique est obtenu en traitant le pétrole. Il est fort employé dans les industries modernes. Production: Puits de Pétrole niveau 2
	Caoutchouc Le caoutchouc est obtenu en traitant le pétrole. Production: Puits de Pétrole niveau 3

50. Élevage



L'ENCLOS

Le Directeur de Production peut également gérer l'enclos de la ville où se pratique l'élevage. Les produits de ce bâtiment sont un peu particuliers puisqu'il s'agit d'animaux qui sont élevés, à savoir :

1. Le mouton, élevé pour sa laine et sa viande.
2. La vache, élevée pour son cuir et sa viande.

S'il reste au moins un animal, le travailleur peut *produire* un nouvel animal (correspondant au fait que les animaux se reproduisent) pour 1 UT. Il peut également *produire* de la laine s'il y a au moins un mouton (qui sert à la production du Textile par le *Tailleur*).

Le gestionnaire de production peut *tuer* un animal afin de le transformer en viande (et également en cuir dans le cas de la vache).

S'il n'y a plus d'animaux, la production est alors impossible. Cependant, il est possible de capturer dans la nature un autre animal (lors d'une rencontre), ou de l'acheter ailleurs, et de l'amener jusqu'à l'enclos.

Il est également possible de capturer des monstres, de les conduire à l'enclos et d'en faire un élevage, à condition que la province présente ce type de monstres - seuls les monstres de classe Delta et Epsilon sont concernés (plus d'information dans 69. *Classes de PNJ* et dans 124. *Bestiaire*). Pour reproduire un monstre dans l'enclos, il faut fournir 2 UT x son niveau. En outre, il faut que l'enclos soit au minimum de niveau équivalent au monstre (l'enclos niveau 4 pouvant également produire des monstres de niveau plus élevé).

Lorsqu'un enclos est construit en ville, il commence avec un cheptel de 1 mouton et 1 vache.

On peut acheter des créatures dans un enclos. Elles rejoignent alors le groupe en tant que créatures capturées. On peut, par exemple, les revendre ailleurs ou les relâcher dans la nature. Par contre, il faut les dresser si on souhaite les transformer en créatures contrôlées (PNJ employés).

Pour chaque type de créature présente dans l'enclos, il n'est pas possible d'en acheter le dernier représentant (il restera donc d'office 1 Mouton, 1 Vache etc). Par contre, on peut le voler et le Directeur de Production peut le tuer.

PRODUITS	
	Cuir De la peau des bovidés, on obtient un cuir souple et résistant qui est employé dans beaucoup de domaines. Production: Enclos niveau 3
	Laine Tirée des moutons, la laine permet de faire des vêtements. Production: Enclos niveau 2
	Viande Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. Production: Enclos niveau 2
	Textile A partir de laine, on tisse des textiles utilisés dans la confection des vêtements. Production: Tailleur niveau 1

Tuer

Vous pouvez tuer une créature qui se trouve dans l'enclos. Elle sera transformée en viande (5 morceaux par niveau), sauf la vache qui apporte 3 morceaux de viande et 1 cuir (si l'enclos n'est pas de niveau 3, le cuir sera perdu). Vous pouvez dépasser le stock maximum fixé pour la viande (ou le cuir), puisque c'est vous qui le décidez de toute manière. L'Enclos doit être de niveau 2 minimum pour passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Capter

Vous pouvez (1) capturer un personnage s'il est ligoté ou dans le coma (pour autant que son groupe soit dans le coma ou capturé, la réussite est automatique) (2) tenter de capturer un esclave dans l'Empire Brun ou dans un empire tolérant l'esclavage, ce qui est un délit si ce n'est pas le vôtre (3) tenter de capturer une créature (monstre) pour autant que celle-ci ne soit pas dans un groupe dirigé par un PJ (à moins que ce dernier et que chaque membre de son groupe qui n'est pas une créature soit dans le coma, ligoté ou capturé). Si votre capture échoue, cela dégénérera en combat.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

51. Énergie & Pollution



ÉNERGIE

LA CENTRALE THERMIQUE

Le Directeur de Production peut également gérer la Centrale Thermique de la ville. Là, on peut produire de l'énergie à partir du bois, du pétrole ou de la force manuelle humaine.

Les unités d'énergie produites sont ajoutées à la réserve énergétique de la ville. Cette énergie peut être utilisée par tout bâtiment de la ville, à raison d'une unité énergétique (UE) pour 1 unité de travail (UT), afin de produire des objets. Il faut évidemment payer l'énergie au prix déterminé par le Directeur de Production (l'énergie est au même cours, peu importe son origine : en utilisant l'ordre de Gestion, le Directeur de Production changera le prix pour les 3 types d'énergie).

La production d'énergie offre pas mal d'avantages, comme le fait d'accumuler des réserves en vue de produire plus tard, et ce pour tout bâtiment de la ville. En outre, l'énergie est facilement transportable : les villes peuvent également s'acheter de l'énergie l'une à l'autre sans devoir la transporter "physiquement", contrairement aux matières premières (voir 95. [Directeur de Production](#)). Ainsi, un empire peut organiser une province en centre de production d'énergie pour des provinces éloignées stériles.

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Énergie Thermique* pour qu'on puisse y construire une Centrale Thermique.

POLLUTION

Certaines actions polluent l'environnement. Cela se traduit par une augmentation des **points de pollution** dans la province. Ainsi, la production fait augmenter la pollution de 1 point par UT sous forme de déchets et d'émissions diverses (2 par UE produite en brûlant du bois, 5 par UE produite en brûlant du pétrole). Tout déplacement consommant de l'essence (voiture, avion) provoque aussi de la pollution, à raison d'1 point par 5 unités d'essence consommées (arrondi au-dessus). En outre, à chaque mise à jour, ces points progressent du nombre d'habitants dans la province.

Ces points de pollution permettent de calculer l'indice de pollution de la province :

Indice de Pollution = racine(points de pollution / 25)

L'indice de pollution de chaque province se trouve dans la carte du cybermonde. Cet indice influence les chances de contracter une maladie en se déplaçant dans la province (voir 5. [Santé](#)).

L'indice de pollution est recalculé à chaque mise à jour. De plus, à chaque mise à jour, la pollution se diffuse : les provinces fort polluées voient leur pollution baisser au détriment des provinces voisines moins polluées (le bilan est néanmoins négatif, car il faut une diffusion de 2 points pour que la pollution baisse de 1 dans la province polluée). La calcul de diffusion n'est pas décrit dans les règles.

Dans les provinces boisées, les points de pollution baissent chaque jour du dixième des ressources de "bois" (forêt) de la province. Il est donc possible que la pollution puisse disparaître par diffusion et assimilation par les forêts si la production est modérée. Cependant, la pollution peut aussi endommager les forêts : toutes les provinces boisées courent le risque de perdre des forêts en raison de la pollution selon le calcul suivant :

% de chances = indice de pollution * racine(ressources bois) / 25

La perte est alors de *racine(ressources bois)*, arrondi au plus proche (minimum 1).

Exemple: la Vodkaïe

Admettons que cette province totalise 147 points de pollution à la mise à jour. Une partie sera diffusée dans les provinces moins polluées aux alentours. Il en restera, par exemple 113. Ensuite, la pollution baisse de 50 points car la Vodkaïe bénéficie de 500 unités de ressources "bois", ce qui fait tomber la pollution à 63, ce qui amène à **un indice de pollution de 2**. Cependant, la Vodkaïe court 1,7% de chances de perdre 22 unités de sa belle forêt.



LA STATION D'ÉPURATION

Le Directeur de Production peut également gérer la Station d'Épuration. Celle-ci permet de lutter contre la pollution de la province.

ÉPURATION	
	Épuration Chaque épuration permet d'éliminer 5 points de pollution dans la province. <u>Production</u> : Station d'Épuration niveau 1

Chaque production d'une épuration permet de réduire de 5 points la pollution de la province (cette production ne génère évidemment pas de point de pollution).

Tant que la province est polluée, l'épuration est possible (il n'y a pas de stock à gérer).

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Épuration* pour qu'on puisse y construire une Station d'Épuration.

RECYCLER

La station d'épuration permet également de recycler des produits

Recycler

Dans une station d'épuration de niveau 3 minimum,

finis. Il suffit d'aller dans le bâtiment, de cliquer sur le matériel à recycler dans sa fiche de personnage et de passer l'ordre adéquat. L'objet sera alors décomposé pour obtenir ses éléments composants, eux-mêmes décomposés jusqu'à obtenir les matières premières.

Les matières premières ainsi obtenues sont automatiquement ajoutées au stock de la station. Celle-ci les paiera au prix d'achat fixé par le Directeur de Production. Ces matières premières peuvent être alors rachetées (au prix de vente).

vous pouvez recycler un objet. Celui-ci sera décomposé en différentes matières premières, qui seront ajoutées au stock du bâtiment (si les composants de l'objet peuvent être décomposés, ils le seront jusqu'à obtenir les matières premières). Vous serez payé au prix d'achat de ces matériaux fixé par le Directeur de Production. L'ordre ne fonctionne pas si les stocks maximums ne sont pas suffisants pour accueillir les matières premières produites, ou s'il n'y a pas assez d'argent pour vous payer. Les fractions de matières premières sont perdues (il faut donc donner le nombre d'exemplaires correspondant à la production de l'objet). Les matériaux de base qui ne seraient pas des matières premières stockables par la station d'épuration sont perdus. Le contenu (y compris munitions et essence) se trouvant éventuellement dans l'objet n'est pas recyclé (il est détruit).

Technologie nécessaire : Recyclage

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

LES DÉCHETS

En détruisant un objet, on produit des déchets. Ils n'ont pas d'effet sur le jeu, à part la possibilité de "salir" une ville en y abandonnant des déchets.

Ces déchets ne peuvent être détruits, sauf dans une Station d'Épuration (Niveau 1).

Détruire

Vous pouvez détruire un objet que vous possédez (sauf une relique). Détruire un objet (sauf de l'argent) produit des déchets (1 déchet par 1 de charge arrondi en-dessous). Les déchets ne peuvent être détruits que si vous vous trouvez dans une Station d'Épuration.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

52. Socialo-Graffitisme

SOCIALO-GRAFFITISME

La République de Kraland a pour système économique le Socialo-Graffitisme. L'état intervient fortement dans l'économie dans l'intérêt des citoyens afin de garantir les droits sociaux de tous.

SALAIRE MINIMUM

Le Ministre de l'Économie peut fixer un salaire minimum qui sera d'application dans tous les bâtiments et commerces.

PRIX MAXIMUMS

Le Ministre de l'Économie fixe les prix maximums auxquels les commerces peuvent vendre leurs produits. Il peut ainsi empêcher les trop gros profits commerciaux. Le prix maximum est compris entre le quart et quadruple du prix indicatif. Pour connaître les prix maximums pratiqués dans la République de Kraland, il suffit d'ouvrir la carte cybermondiale et de cliquer sur *Matériel*.

Si le Ministre de l'Économie modifie un prix (voir 105. *Ministre de l'Économie*), tous les commerces pratiquant un prix supérieur sont remis au nouveau prix maximum (le prix d'achat est lui-même réduit si nécessaire au 2/3 du prix de vente). Pour les commerces ne produisant pas les objets (mais les utilisant), le prix de vente pratiqué peut aller jusqu'à 1,5 fois ce prix maximum.

LE PLAN DE PRODUCTION

Le Ministre de l'Économie peut fixer un Plan de Production à la République de Kraland (voir 105. *Ministre de l'Économie*). Cela signifie que les centres de production et commerces kralandais doivent produire une certaine quantité de chaque article. Seule la production par le travail est prise en compte dans ce calcul (UT), pas la production via des UE.

Pour consulter le Plan de Production, il suffit d'ouvrir la carte cybermondiale, de cliquer sur *Matériel*, puis sur *Plan de Production*. Si aucun Plan de Production n'est défini, rien n'est indiqué. En l'absence de Plan de Production, la République de Kraland perd 10 points de popularité par jour. Au bas de la liste se trouve le nombre d'unités déjà produites par rapport au total.

Le Plan de Production n'a pas de durée prédéfinie. Un test a lieu à chaque mise à jour pour voir s'il est achevé. Si à une mise à jour, le nombre total d'unités produites (toutes unités confondues) a atteint le total d'unités planifiées, le Plan de Production est achevé. Le respect de ce Plan est alors examiné : pour chaque objet, on compte les unités produites (si l'on a atteint la prévision ou si on se trouve en-dessous) ou les unités planifiées moins le surplus (si l'on se trouve au-dessus de la prévision), et on le ramène à un pourcentage par rapport à la prévision.

Exemple:

Le Plan de Production prévoit de produire 500 unités de Bois, 500 unités de Fer et 500 Épées, soit 1500 unités en tout. A une mise à jour, on finit par atteindre 1500 unités produites, dont 300 de Bois, 500 de Fer, 600 Épées et 100 Boucliers. Le calcul est :

300 (Bois)
+ 500 (Fer)
+ 500 - 100 (Épées, dépassement de 100)
+ 0 - 100 (Boucliers, dépassement de 200)
= 1100, soit un respect de 73% (par rapport à 1500)

Si le respect est supérieur à 70%, la République de Kraland reçoit des UE supplémentaires calculés sur base du pourcentage au-dessus de 70% et de la prévision totale. Dans l'exemple-ci dessus, la République de Kraland a fait 3% de mieux (au-dessus de la barre des 70%) et recevra 3% des 1500 unités planifiées en UE, soit 19 UE. Ces UE seront réparties dans toutes les villes kralandaises (dans l'exemple, 2 UE/ville si la République de Kraland possède 9 villes).

Si le respect est inférieur à 50%, c'est l'inverse qui se produit : le même calcul donne un malus à répartir sur les villes. Ainsi, dans l'exemple, si le respect n'avait été que de 30%, la République de Kraland perdait 300 UE (20% de 1500) à répartir dans ses villes (soit -15 UE/ville si l'empire possède 20 villes). Ces UE sont retirés des UE produits. Les UE peuvent descendre en négatif : ils correspondent à la remotivation nécessaire pour rétablir la production.

Si le respect est entre 50 et 70%, rien ne se passe.

53. Esclavage

L'esclavage est autorisé (et encouragé) dans l'Empire Brun. Les prisonniers peuvent être vendus comme esclaves aux particuliers.

METTRE UN ESCLAVE EN VENTE

Le Ministre de la Justice peut mettre un prisonnier en vente comme esclave (à partir de sa page de prérogatives) ou annuler la mise en vente. Le prix des esclaves est fixé par le Ministre de l'Économie : celui-ci détermine le cours d'un esclave de Niveau 1 (par exemple 500 MØ). On multiplie ce prix par le Niveau du prisonnier pour connaître son prix de vente comme esclave (les Niveaux 0 sont considérés comme étant de Niveau 1 dans ce calcul). La liste des esclaves en vente se trouve dans la partie *Justice* de la carte cybermondiale.

ACHETER UN ESCLAVE

Pour acheter un esclave, il suffit de se rendre dans la prison où se trouve enfermé l'individu mis en vente comme esclave, verser la somme convenue (qui est transférée au Ministère de l'Économie) et l'esclave rejoindra le groupe de son nouveau maître (le reste de sa peine de prison est annulée).

LA VIE D'UN ESCLAVE

Un esclave est enchaîné. Il subit les entraves suivantes :

1. Il ne peut pas quitter la ville ou la province où il se trouve de lui-même (il doit être emmené par une personne libre).
2. Il ne peut rejoindre aucun groupe, sauf celui dirigé par son maître.
3. Tous les salaires qu'il récolte en travaillant dans l'Empire Brun ou un autre empire tolérant l'esclavage sont automatiquement versés à son maître (production, construction, réparation et recherche).
4. Il lui est impossible d'entamer un combat.
5. Il ne peut plus prendre de fonction s'il est Diplomate.
6. Il ne peut pas créer de chantier.
7. Il est obligé de combattre avec le groupe dans lequel il se trouve.

Esclave

Vous pouvez mettre un prisonnier en vente comme esclave ou annuler la mise en vente. Il n'est pas possible de mettre quelqu'un en vente comme esclave dans les 30 premiers jours suivant son activation.

Ordre limité : Empire Brun

Coût: 25 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Esclave

Vous pouvez fixer le cours d'un esclave de Niveau 1 qui sert au calcul des prix des esclaves. Il ne peut être inférieur à 4 fois le salaire moyen ni supérieur à 40 fois le salaire moyen.

Ordre limité : Empire Brun

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Acheter

Vous pouvez acheter un esclave.

Ordre limité : Empire Brun

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

8. S'il retourne en prison, il reste l'esclave de son maître (il ne peut être revendu par le Ministre de la Justice).
9. Son maître peut le prendre dans son groupe librement en lui faisant rejoindre son groupe, ou lui faire rejoindre un autre groupe, comme s'il était son employé. Il peut l'emmener où bon lui semble.
10. Toute autre personne peut le prendre dans son groupe en le capturant (comme s'il était dans le coma), pour l'emmener hors de l'Empire Brun pour le libérer par exemple, mais l'action est alors illégale.

BRISER SES CHAÎNES

L'esclave a 3 possibilités pour être libéré :

[1] Convaincre son maître de le libérer

Le maître a la liste de ses esclaves dans la partie *Employés* de sa fiche de personnage, et peut en affranchir en passant l'ordre adéquat. Le maître peut exiger un service en échange de la libération (voler quelqu'un par exemple), et rien ne dit qu'il tiendra parole.

Affranchir

Vous pouvez affranchir un de vos esclaves.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

[2] Racheter sa liberté

Quand l'esclave a produit 25 UT x son Niveau (10 UT si Niveau 0), on considère que le maître a reçu suffisamment d'argent (via les salaires) et l'esclave est automatiquement affranchi. Le nombre d'UT restant à produire apparaît dans la fiche de personnage (sous le nom). La production de Tambouille (en prison) ne compte pas dans ces UT.

[3] Être capturé par un allié et relâché dans un empire hostile à l'esclavage

Un autre personnage peut *Capter* l'esclave même s'il n'est pas dans le coma. L'ordre est cependant illégal. Si la tentative est réussie, l'esclave est capturé et peut être emmené dans un empire hostile à l'esclavage. En passant l'ordre *Libérer*, l'esclave perd à la fois son statut de capturé et d'esclave : il est à nouveau libre. L'esclave peut également passer lui-même l'ordre *Libérer*.

Cette méthode de capture d'esclave ne fonctionne qu'en Empire Brun et dans les empires tolérant l'esclavage : dans les autres empires, l'esclave est considéré comme les autres PJ et doit être mis dans le coma pour être capturé.

Capter un esclave dans l'Empire Brun ou un empire tolérant l'esclavage est illégal même si celui-ci est dans le coma.

Capter

Vous pouvez (1) capturer un personnage s'il est ligoté ou dans le coma (pour autant que son groupe soit dans le coma ou capturé, la réussite est automatique) (2) tenter de capturer un esclave dans l'Empire Brun ou dans un empire tolérant l'esclavage, ce qui est un délit si ce n'est pas le vôtre (3) tenter de capturer une créature (monstre) pour autant que celle-ci ne soit pas dans un groupe dirigé par un PJ (à moins que ce dernier et que chaque membre de son groupe qui n'est pas une créature soit dans le coma, ligoté ou capturé). Si votre capture échoue, cela dégènera en combat.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral
Libérer

Vous pouvez (1) vous libérer si vous êtes capturé dans un groupe si vous n'êtes pas dans le coma ni ligoté, ou si vous êtes esclave et que vous avez rejoint un empire hostile à l'esclavage (2) libérer une personne capturée qui se trouve dans votre groupe (elle sortira automatiquement de votre groupe) (3) libérer un esclave, qui perdra ce statut si vous êtes dans un empire hostile à l'esclavage (4) libérer une personne qui se trouve dans un groupe dont tous les membres sont dans le coma ou capturés ou ligotés (elle quittera alors le groupe).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

EMPIRES ANTI-ESCLAVAGISTES ET EMPIRES TOLÉRANT L'ESCLAVAGE

La République de Kraland, la Théocratie Seelienne, le Paradigme Vert et la Confédération Libre sont révoltés par le système esclavagiste de l'Empire Brun : aucun de leur citoyen ne peut acquérir d'esclaves dans l'Empire Brun (il faut d'abord changer de nationalité). C'est dans un de ces empires que l'esclave peut briser ses chaînes.

La Palladium Corporation, le Khanat Elmérien et les Provinces Rebelles tolèrent le système brun : leurs citoyens peuvent y acheter des esclaves, et même les ramener dans leur empire. Les esclaves ne peuvent pas briser leurs chaînes dans la Palladium Corporation, au Khanat Elmérien ou dans les Provinces Rebelles.

54. Banano-Capitalisme

LA PALLADIUM CORPORATION

La Palladium Corporation n'est pas vraiment un état en tant que tel mais une entreprise commerciale qui gère un empire.

Cette entreprise commerciale tire son capital de ses actionnaires et est dirigée par un Directeur du Conseil Restreint, qui est en fait le gestionnaire désigné par les actionnaires.

ACTIONS DE LA PALLADIUM CORPORATION

À la place des bons d'état, la Palladium Corporation dispose d'actions. Celles-ci s'achètent et se vendent dans les banques (voir 3. Argent). Contrairement aux bons d'état, les actions de la Palladium Corporation peuvent être achetées dans des quantités illimitées. L'argent est versé au Ministère de l'Économie qui s'en sert pour ses investissements. Contrairement aux bons d'état, l'argent ainsi récolté n'est pas considéré comme une dette provoquant de l'insécurité. Par contre, il n'est pas nécessaire que la caisse du Ministère de l'Économie soit remplie pour récupérer son argent en vendant les actions : elle peut passer en négatif.

ÉLECTIONS

Le nombre de voix dont dispose un palladionaute est égal au nombre d'actions de la Palladium Corporation qu'il possède en début de semaine. Les gros actionnaires peuvent donc influencer notablement sur la destinée de la Palladium Corporation. À noter que les actions ne peuvent être vendues si l'on se trouve dans un tour d'élection au Palladium (Bourgmestre, Gouverneur, ou Directeur du Conseil Restreint). Si un étranger possède des actions de la Palladium Corporation, il ne peut cependant pas voter (et ne pourra pas voter la semaine où il devient palladionaute).

DIVIDENDES

Le Ministère de l'Économie peut distribuer des dividendes (voir 105. Ministre de l'Économie) à toutes les personnes possédant des actions de la Palladium Corporation.

KRACH DE LA BOURSE PALLADIONAUTE

Si le Ministère de l'Économie se trouve en négatif lors de la MAJ, le risque de krach de la Bourse Palladionaute augmente de 1%. S'il est en positif, il baisse de 1%. Il est de 0% au commencement du jeu, et ne peut baisser sous 0%.

Si le risque de krach est supérieur à 0%, un jet est effectué lors de la MAJ afin de voir si la Bourse Palladionaute s'écroule. Si c'est le cas, les effets d'un tel krach sont les suivants :

- toutes les actions de la Palladium Corporation sont annulées et disparaissent (qu'elles soient sur un individu, dans un contenant ou posées dans un bâtiment, une ville ou une province)
- les ministères palladionauts ayant de l'argent le perdent et tombent à 0 P\$
- les ministères étrangers subissent l'effet par la perte de la moitié de leur réserve financière
- le gouvernement palladionaute tombe (le DCR et ses ministres)
- la répartition du budget passe à 100% pour le Ministère de l'Économie (0% aux autres ministères)
- tous les % d'impôts impériaux passent à 20% au Palladium

Après un krach, les chances d'un nouveau krach retombent à 0%.

55. Économie Religieuse

CHARITÉ

La Théocratie Seelienne encourage vivement la charité parmi ses citoyens afin de pallier aux abus du système économique de libre-marché qui règne dans le cybermonde. L'ordre *Mendier* y bénéficie d'un bonus de 10%.

SALAIRE MINIMUM

Le Ministre de l'Économie peut fixer un salaire minimum qui sera d'application dans tous les bâtiments et commerces.

IMPÔT SUR LES INFIDÈLES

Les personnes se trouvant dans la Théocratie et qui ne sont pas adeptes du Culte de la Grande Déesse sont frappées d'un impôt spécial par lequel elles "achètent" leur droit de présence. Cet impôt est de 0 à 10 Néo-Yens par jour, fixé par le Ministre de l'Économie. La somme obtenue est ajoutée aux impôts récoltés quotidiennement.

56. Autres Systèmes

ÉCONOMIE VERTE

Le Paradigme Vert est indissociable du respect de la nature. Afin de la préserver, les paradigmiens essaient de produire ce

qu'ils ont besoin, et refusent le gaspillage, la surproduction et la surconsommation qui mettent en péril l'équilibre naturel.

Toute production d'objet dans le Paradigme génère 2 fois moins de pollution que dans les autres empires (arrondi vers le haut).

ÉCONOMIE TRADITIONNELLE

Au Khanat Elmérien, l'économie est basée avant tout sur l'agriculture, la chasse, l'artisanat. Les elmériens sont peu intéressés et peu doués pour la production d'objets technologiques et scientifiques. Cela se traduit ainsi :

1. les chances d'une mauvaise manœuvre ou d'un accident de travail sont nulles au lieu de 1% lors de la production de nourriture, de repas ou de matières premières.
2. les chances d'une mauvaise manœuvre ou d'un accident de travail sont de 5% au lieu de 1% lors de la production de livres, de matériel électronique, de véhicules ou d'avions.

Mauvaise manœuvre: le travailleur fait une mauvaise manœuvre, le temps est perdu mais il n'a rien produit.

Accident de travail: le travailleur se blesse avec les outils, perdant des PdV, ne produit rien et le temps est perdu.

ÉCONOMIE MIXTE

L'économie de la Confédération Libre respecte les principes du libre-marché tout en refusant ses abus les plus noirs.

Pour ce faire, le Ministre de l'Économie peut fixer un salaire minimum qui doit être respecté par tous les commerces et centres de production des provinces confédérées.

57. Police & Insécurité

INSÉCURITÉ

L'insécurité qui règne dans une région influence les chances de réussite des actions illégales. L'insécurité totale est la somme de :

1. **l'insécurité de la ville**, qui peut varier de -10 à +10, et qui dépend du nombre de policiers et du nombre d'habitants (plus les habitants sont nombreux et les forces de police réduites, plus l'insécurité augmente)
2. **l'insécurité de l'empire**, qui dépend de son endettement (plus l'empire est endetté, plus la corruption et l'insécurité se répandent)

L'insécurité est recalculée à chaque mise à jour quotidienne. Elle peut également être influencée par diverses actions.

POLICE



Outre les autres joueurs (qui peuvent agir contre les criminels), la ville est protégée par des policiers. Ceux-ci sont des PNJ qui attaquent dès qu'un individu recherché passe à leur portée : si le policier gagne le combat, le criminel est conduit en prison s'il y en a une dans la ville. En l'absence de prison, le criminel est relâché.

Les policiers peuvent avoir des dons qui renforcent leurs capacités de combat mais ceux-ci dépendent de la découverte des technologies correspondantes (Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire).

POLICIER										
Policier (n°401)										
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	7	4	3	4	4	20%	15%	15%	+2	1
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Parade, Précision, Camouflage, Point Vital										
Dons: Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire										
Illustration: Kefka - Couleurs: Seikyo Lee'Naar										

Si l'individu recherché est à l'intérieur d'un groupe dont le leader n'est pas recherché, les policiers interviennent également si le criminel n'est pas dans le coma, capturé ou ligoté. À noter que le leader peut se rendre dans un tel combat, ce qui a pour conséquence de le débarrasser des criminels qui l'accompagnent.



C'est le commissaire de police qui gère les policiers. Ceux-ci sont engagés et équipés dans le commissariat (le nombre maximum de PNJ de fonction pouvant être engagés dans la ville est de 5 par jour (*), tout type de PNJ confondu, policier ou militaire). Le simple citoyen peut également leur venir en aide en collaborant avec eux pour la surveillance de la ville. Il peut aussi gêner leur travail s'il souhaite aider les criminels.

(*) ce nombre peut augmenter avec certaines technologies

Gène

Vous pouvez gêner les policiers dans leur mission de surveillance et de sécurité de la ville en les requérant pour des brouilles etc. En cas de réussite, le taux d'insécurité de la ville monte de 2 points jusqu'à la MAJ (à minuit). Le taux d'insécurité de base de la ville ne peut excéder +10. Vous avez (3 x PER + Discrétion) de chances que votre identité ne soit pas dévoilée en cas de réussite.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Aide

Vous pouvez aider les policiers dans leur mission de surveillance et de sécurité de la ville. En cas de réussite, le taux d'insécurité de la ville baisse de 2 points jusqu'à MAJ (à minuit). Le taux d'insécurité de base de la ville ne peut baisser sous -10.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

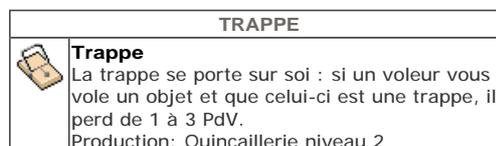


SÉCURITÉ PERSONNELLE

De nombreux éléments contribuent à votre sécurité personnelle : vos armes et vos armures, les amis et les employés qui vous accompagnent, les objets et les sorts de protection etc.



C'est dans une Quincaillerie que vous pourrez trouver des trappes qui gêneront les voleurs.



58. Avis de Recherche

AVIS DE RECHERCHE

Si vous ratez un délit dans un empire, un avis de recherche sera automatiquement lancé contre vous. Vous pouvez consulter les avis de recherche lancés contre vous dans la partie *Carrière* de votre fiche de personnage. Là, vous trouverez le nombre de jours de prison auquel vous serez condamné si l'empire en question parvient à vous capturer.

Vous pouvez consulter la liste des personnes recherchées en ouvrant la carte du cybermonde.



LOCALISATION

Si vous désirez trouver la trace de quelqu'un (pour le capturer et le livrer à la justice par exemple), vous pouvez obtenir des renseignements à l'auberge sur sa localisation.

En passant l'ordre adéquat, vous pouvez en savoir plus sur la localisation d'une personne. La précision dépend du hasard et de votre marge de réussite. Vous pouvez obtenir de vagues renseignements (« *Il se trouve dans une province au Nord-Ouest* ») ou des informations précises (« *Il se trouve dans notre ville, dans le bâtiment : Armurerie* »).



Localisation

Vous pouvez obtenir des renseignements sur la localisation d'une personne citoyenne de cette ville ou d'une personne de votre liste de contact (votre jet subira le % de Discrétion de la personne en malus, ainsi que la distance entre les 2 provinces en malus). La précision de vos renseignements dépend de votre marge de réussite, de la distance entre les 2 provinces, et du hasard. Vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail (ceci afin d'éviter d'afficher une liste très lourde de tous les personnages du jeu dans l'ordre de Localisation).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 45% + CHA x 5 + Baratin -
Forme - Nourriture - Moral

ENNEMIS PUBLICS

Une personne recherchée peut également être désignée comme ennemi public par le Ministre de la Justice (ou un Procureur d'une Province Rebelle). Dans ce cas, un certain nombre d'actions illégales de rencontre contre elle ne feront pas l'objet d'un mandat de recherche dans cet empire. Ce nombre est variable selon les empires : 20 au Palladium, au Paradigme Vert, en Confédération Libre et dans les Provinces Rebelles, 25 à Kraland, en Théocratie Seelienne et au Khanat, 30 en Empire Brun. La liste des ennemis publics se trouve à côté de la liste des personnes recherchées (carte du cybermonde). Un ennemi public est également désigné dans l'écran de rencontres par la mention *ennemi public* - x au lieu de *recherché* (avec x le nombre d'actions illégales encore permises sans avis de recherche).

Même si l'action contre un ennemi public, une fois effectuée, n'est pas sanctionnée par un avis de recherche, le jet est néanmoins influencé par l'insécurité et le cumul d'illégalité (ce dernier paramètre est également incrémenté comme pour les actions illégales).

Si vous êtes frappé du statut d'ennemi public, vous n'êtes pas autorisé à demander à un ami de passer des actions illégales "bidons" contre vous pour épuiser le quota (c'est une forme d'anti-jeu).

Note importante: réussir une action illégale contre un ennemi public ne permet pas de monter des missions de carrière.



LOCALISATEUR ET MOUCHARDS

Dans un magasin d'électronique, vous pouvez acheter un localisateur et un ou plusieurs mouchards. Le localisateur est réglé sur une certaine fréquence (impossible à changer). Vous pouvez régler un mouchard sur la fréquence que vous voulez (normalement celle de votre localisateur, mais cela peut être sur celle du localisateur d'un ami).

Il suffit d'utiliser le localisateur et celui-ci vous donnera la position de tous les mouchards émettant sur sa fréquence à un maximum de 3 provinces de distance (province, ville et case). Vous ne pouvez pas savoir si le mouchard est sur quelqu'un ou s'il a été déposé au sol. Cela vous permet de retrouver un ami à qui vous avez préalablement confié un mouchard.

LOCALISATEUR ET MOUCHARDS	
	Localisateur Un localisateur vous permet de repérer les mouchards émettant sur sa fréquence. <u>Production:</u> Électronique niveau 3
	Mouchard Le mouchard émet sur une certaine fréquence (que vous pouvez définir). Le localisateur correspondant à cette fréquence pourra repérer les mouchards. <u>Production:</u> Électronique niveau 3

Modifier la Fréquence

Vous pouvez modifier la fréquence d'un mouchard (afin de le faire correspondre à celle d'un localisateur).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Localiser

Vous pouvez localiser les mouchards émettant sur la même fréquence jusqu'à une distance de 3 provinces.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

	Localisateur charge 1 Fréquence : 23
	Mouchard charge 0 Fréquence : 23

Glisser un mouchard dans une poche

Vous pouvez glisser un mouchard dans la poche de quelqu'un sans qu'il ne le remarque. Il vous faut passer l'ordre *Donner* en cochant l'option de don discret. En cas de réussite, le mouchard est glissé discrètement dans la poche et la victime n'a pas de message dans son rapport privé lui signalant le don discret (contrairement au don discret d'autres objets où elle aura le message *Quelqu'un vous a donné...*).

Après quoi, il vous suffit d'utiliser votre localisateur pour repérer votre victime où qu'elle soit, tant qu'elle reste à portée (3 provinces) et qu'elle n'a pas découvert le mouchard.

Nombre :

Objet :

cochez la case si vous

Donner

Vous pouvez donner une somme d'argent ou des objets à une personne que vous rencontrez. Vous pouvez choisir de le faire discrètement (en cas de réussite, l'objet/l'argent sera glissé anonymement dans l'inventaire du bénéficiaire - en cas d'échec, il connaîtra votre identité). Les chances de réussite concernent le don discret (le don normal est bien sûr automatique). Vous ne pouvez pas mettre quelqu'un en surcharge (si l'objet ne pèse rien, il peut cependant être donné).

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: 60% + PER x 5 - PER adv. x 5 + Discrétion - Forme - Nourriture - Moral

Fouiller ses poches

Si un mouchard a été glissé discrètement dans votre poche, vous ne le verrez pas, ni dans la liste de votre matériel de la fiche de personnage, ni dans les listes des ordres de *Don* ou de *Transfert d'Objet*.

Par contre, si vous pensez avoir un mouchard sur vous, vous pouvez passer l'ordre *Fouiller* qui se trouve en haut de la liste de votre matériel (dans la fiche de personnage). En cas de réussite, vous trouverez le ou les mouchards sur vous. Il ne vous reste plus qu'à les détruire, les placer autre part ou en changer la fréquence.

MATÉRIEL
1/20 - Fabriquer - Fouiller

Fouiller

Vous pouvez fouiller vos poches à la recherche de mouchards cachés. Le résultat de votre jet est caché. Vous subissez un malus de 25% si vous avez déjà fouillé vos poches dans la journée.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 30% + PER x 5 + Observation - Forme - Nourriture - Moral

59. Emprisonnement

EMPRISONNEMENT



Si vous êtes capturé par la justice, vous serez jeté en prison. Les prisons sont gérées par le Juge de chaque ville (ainsi que par le Procureur, au niveau provincial).

Il vous faut attendre d'avoir accompli la totalité de votre peine avant de pouvoir sortir. La moitié de votre peine (arrondie au-dessus) est votre *peine de sûreté*. Pour quitter la prison plus tôt :

- vous pouvez payer votre caution (mais vous ne pouvez descendre en dessous de la limite de la peine de sûreté)
- un ami ou un avocat peut intervenir en votre faveur (il est aussi limité par la peine de sûreté) - voir plus loin
- vous pouvez tenter une évasion ou soudoyer le gardien (même si vous avez encore une peine de sûreté à purger) - pour s'évader, il faut d'abord qu'un complice (non prisonnier) prépare l'évasion
- être libéré par le Juge, le Procureur ou le Ministre de la Justice

Les prisonniers doivent également se nourrir : il leur faut préparer leur propre tambouille qui leur servira de repas. On peut aussi leur apporter de la nourriture.

Les prisonniers peuvent aussi casser des cailloux pour s'occuper. Cela n'a aucun effet particulier (le nombre de cailloux de la prison ne change pas).

PRISON	
	<p>Tambouille La tambouille, constituée de soupe et de déchets de légumes, est le seul repas servi en prison. Il permet de gagner 20 points de Nourriture. La tambouille peut être vectrice de maladies. La tambouille est gratuite mais les prisonniers doivent la préparer. <u>Production:</u> Prison niveau 1</p>
	<p>Caillou Les cailloux sont des petites pierres. Ils sont obtenus en cassant des pierres. Les prisonniers peuvent casser des cailloux en prison pour s'occuper. Les inquisiteurs s'en servent pour lapider les blasphémateurs. Certains originaux sucent les cailloux. <u>Production:</u> Prison niveau 1</p>



Évasion (Délit)

Pour passer cet ordre, il faut qu'un complice ait préparé votre évasion (sauf si vous avez la carrière de Criminel et que votre niveau est suffisant). Vous devez faire votre tentative avant minuit. Si vous réussissez, vous êtes libre mais vous restez recherché (et subirez une peine supplémentaire si on vous attrape) et la prison subit quelques dégâts. Si vous échouez, vous subissez une peine supplémentaire et votre complice est connu et recherché pour ce délit (il n'y a pas d'abandon des poursuites, même si la marge d'erreur est faible). Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%), ainsi qu'un malus de 1% par jour de prison restant à accomplir. L'ordre ne peut pas être passé le même jour que votre emprisonnement.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 20% + FOR x 5 + Démolition + Malus Jours Restants - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral
Soudoyer (Délit)

Vous pouvez payer le gardien afin qu'il vous évade. Si vous arrivez à le soudoyer, vous êtes libre (et subirez une peine supplémentaire si on vous attrape). Si vous échouez, vous subissez une peine d'emprisonnement supplémentaire (égale à la peine d'un délit). Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et selon le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). L'ordre ne peut pas être passé le même jour que votre emprisonnement. Le prix du soudoiment est de 400 + 25 x le nombre de jours de prison restants.

Coût: 400 | Durée: 2:00 | Jet: 20% + CHA x 5 + Baratin - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral
Caution

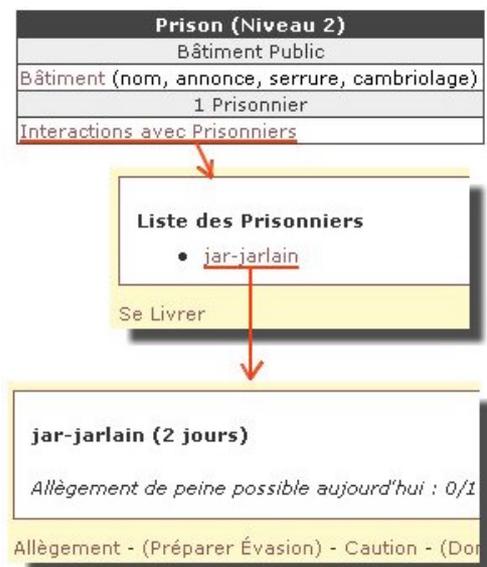
Vous pouvez payer une caution pour réduire votre peine (au prix déterminé par le Juge). La somme est

Il est également possible pour une personne extérieure d'intervenir en obtenant un allègement de peine, en payant une caution, ou en soudoyant le gardien.

Cependant, il n'y a aucun moyen de s'évader le jour même de l'emprisonnement (il faut attendre le lendemain). Il en va de même pour préparer une évasion, payer une caution, soudoyer le gardien, provoquer une émeute carcérale (pouvoir spécial du Criminel), obtenir une libération anticipée ou une amnistie (pouvoirs spéciaux de l'Avocat). Seul l'allègement de peine peut être effectué immédiatement.

Néanmoins, les libérations légales (paiement de caution, allègement de peine, libération anticipée, amnistie) ne peuvent être utilisés pour baisser la peine en dessous de la peine de sûreté ou pour faire quitter la prison à quelqu'un qui a encore une peine de sûreté à purger.

Un visiteur peut également donner de la nourriture à un prisonnier ou lui parler pour le consoler ou le narguer.



Dans une Quincaillerie, il est possible d'acheter une Lime qui accorde un bonus de 5% à l'ordre *Préparer une Évasion*.

versée à la prison. Si la durée tombe à 0 jours, vous êtes automatiquement libéré. L'ordre ne peut pas être passé le même jour que votre emprisonnement. Cependant cet ordre ne permet pas de descendre en dessous de la limite de la Peine de Sûreté.

Coût: | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Allègement

Vous pouvez demander un allègement de peine pour ce prisonnier. En cas de réussite, les autorités judiciaires se laissent fléchir et réduisent sa peine de 1 jour. Si la durée tombe à 0 jours, le prisonnier est automatiquement libéré. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). Cependant cet ordre ne permet pas de descendre en dessous de la limite de la Peine de Sûreté.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: 30% + GES x 5 + Baratin - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Préparer Évasion (Délit)

Par cet ordre vous préparez l'évasion de ce prisonnier. Il faudra que le prisonnier passe à son tour l'ordre d'évasion avant minuit (sinon la préparation est annulée). En cas d'échec, votre nom sera connu comme complice. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%). L'ordre ne peut pas être passé le même jour que son emprisonnement.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 25% + INT x 5 + Organisation - Malus Régime Carcéral - Malus Niveau Bâtiment - Forme - Nourriture - Moral

Caution

Vous pouvez payer une caution pour réduire la peine de ce prisonnier (au prix déterminé par le Juge). La somme est versée à la prison. Si la durée tombe à 0 jours, le prisonnier est automatiquement libéré. L'ordre ne peut pas être passé le même jour que son emprisonnement. Cet ordre ne permet pas de descendre en dessous de la limite de la Peine de Sûreté.

Coût: | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Donner Nourriture

Vous pouvez apporter de la nourriture à un prisonnier.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Parler à un Prisonnier

Vous pouvez parler à un prisonnier et en profiter pour le consoler ou le narguer.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Casser

Vous pouvez casser des cailloux en prison. Cela n'a aucun effet particulier (le nombre de cailloux dans la prison restera le même).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

LIME	
	Lime La lime accorde un bonus de 5% à l'ordre <i>Préparer une Évasion</i> .



SE LIVRER AUX AUTORITÉS

Si vous êtes recherché, vous pouvez vous livrer aux autorités afin de purger votre peine, plutôt que d'attendre que quelqu'un vous agresse, vous capture, et vous amène en prison. L'ordre peut être passé à la Prison. Votre matériel illégal sera confisqué (y compris celui que vous auriez mis dans un contenant comme une valise).

Pour se livrer, il faut se rendre dans la prison, cliquer sur le nombre de prisonniers et passer l'ordre *Se Livrer*.

Prison (Niveau 2)	
Bâtiment Public	
Bâtiment (nom, annonce, serrure, cambriolage)	
1 Prisonnier	
<u>Interactions avec Prisonniers</u>	



Se Livrer

Vous pouvez vous livrer aux autorités afin d'accomplir la peine correspondant aux délits pour lesquels vous êtes recherché (vous ne touchez pas la prime éventuelle pour votre capture). Vous devez être seul dans votre groupe pour vous livrer.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

SE RENDRE LORS D'UN COMBAT

Si vous êtes recherché et que vous combattez un policier (leader de son groupe), vous pouvez vous rendre au premier round pour autant que vous soyez en ville. En ce cas, tout le matériel illégal de votre groupe sera confisqué et détruit (y compris ce qui aurait été mis dans un contenant comme une valise), et les personnes recherchées - dont vous - seront conduites en prison.

Si vous n'êtes pas recherché mais qu'un membre de votre groupe l'est, vous pouvez également vous faire attaquer par des policiers. En ce cas, vous pouvez également vous rendre : vous ne serez pas arrêté et seules les personnes recherchées seront conduites en prison. Le matériel illégal de chaque membre du groupe sera confisqué.



Se Rendre

Au premier round de combat, vous pouvez vous rendre au groupe adverse si le meneur en est un policier, que vous êtes en ville, et qu'un membre de votre groupe est recherché dans cet empire. Tous les membres de votre groupe qui seraient recherchés dans cet empire sont conduits en prison. En l'absence de prison, le policier mettra toutes les personnes recherchées dans le coma. Le matériel illégal transporté par les membres de votre groupe sera confisqué (même sur ceux qui ne sont pas recherchés).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

RÉGIME CARCÉRAL

Il y a 4 régimes différents (c'est le Ministre de la Justice qui décide celui qui a cours dans son Empire) :

- normal:** le prisonnier passe tranquillement son temps en prison, il conserve ses 24 heures et peut agir à sa guise (dormir, préparer de la tambouille...). Le prisonnier perd 2 points de Moral par jour.
- travaux forcés:** le prisonnier est obligé de travailler pendant 8 heures sans aucun gain, le reste du temps (16 heures) pouvant être passés à sa guise. La ville récolte 2 UE par prisonnier (sauf si coma). Le prisonnier perd 4 points de Moral, Forme et Nourriture par jour.
- esclavage:** le prisonnier est obligé de travailler pendant 16 heures sans aucun gain, le reste du temps (8 heures) pouvant être passés à sa guise. La ville récolte 4 UE par prisonnier (sauf si coma). Le prisonnier perd 8 points de Moral, Forme et Nourriture par jour.
- enfer:** le prisonnier est obligé de travailler pendant 20 heures sans aucun gain, le reste du temps (4 heures) pouvant être passés à sa guise. La ville récolte 5 UE par prisonnier (sauf si coma). Le prisonnier perd 10 points de Moral, Forme et Nourriture par jour.

Le temps reçu par le prisonnier à la MAJ est bien sûr limité à un maximum de 8 heures si le personnage est en auto-gestion.

Le degré de régime carcéral impose également un malus sur tous les ordres d'évasion et de libération.

Attention: Le degré de répression dans l'empire introduit un malus à la production (car les citoyens sont peu motivés pour travailler dans un régime trop répressif), représenté par une perte d'UE que subit l'empire à la mise à jour.

On procède au calcul suivant :

(2 x peine pour les délits + peine pour les atteintes à la sécurité - 1) x (politique pénitentiaire)² (1 à 4), divisé par 10 et arrondi au plus proche

On obtient un nombre entre 0 et 16, qui est retranché du nombre de UE de chaque ville de l'empire à la MAJ (le nombre d'UE ne peut cependant pas tomber en négatif).

60. Australine

Le Ministre de la Justice peut, une fois par semaine, envoyer un criminel endurci passer le reste de ses jours en Australine (ce qui annule tous ses avis de recherche et son éventuel statut d'esclave). L'Australine est un bagne dont il est très difficile de s'échapper. Il s'agit d'une province rebelle, isolée du reste du cybermonde, presque inaccessible. Là les bagnards peuvent vivre, s'organiser, produire ce qui leur est nécessaire, mais ne dérangent plus le reste du cybermonde.

L'Australine est entourée par la Mer des Bagnards et la Mer d'Australine, couvertes de brumes en permanence, empêchant tout déplacement en avion (et donc toute évasion en avion). En outre la distance est telle que le sort *Voyage par les Aïrs* ne permet pas de quitter l'Australine pour une autre province. De plus, les récifs entourant l'Australine empêchent toute liaison directe par bateau.

S'ÉCHAPPER D'AUSTRALINE

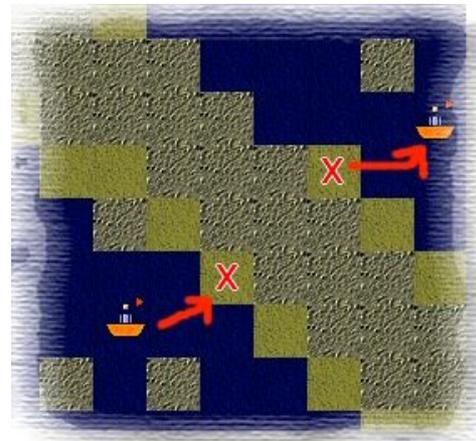
Le seul moyen de s'échapper de l'Australine est le suivant :

[1] Il faut construire un kayak dans le Port d'Australine et y embarquer. On ne peut pas construire un autre type de bateau en Australine en raison des récifs.

[2] Il faut se rendre dans la Mer des Bagnards ou la Mer d'Australine. Contrairement au passage habituel de province en province, les récifs imposent un jet lors du passage d'Australine vers une de ces 2 mers (voir ci-dessous). En cas d'échec, la personne perd son bateau et doit rejoindre l'Australine à la nage. Il faut de plus être seul dans son groupe pour faire ce jet (on ne peut pas faire passer quelqu'un, ni des PNJ).

[3] Il faut ensuite rejoindre une plage de la barrière des récifs, y débarquer (et abandonner le bateau).

[4] Il faut enfin monter de l'autre côté dans le bateau d'un complice. Comme il n'y a aucune nourriture sur ces récifs, un bagnard abandonné pourrait s'y retrouver dans le coma pour une longue période.



JET POUR QUITTER L'AUSTRALINE

Quitter l'Australine impose un jet lorsqu'on quitte la province pour aller dans la Mer des Bagnards ou la Mer d'Australine. Les chances de réussite sont :

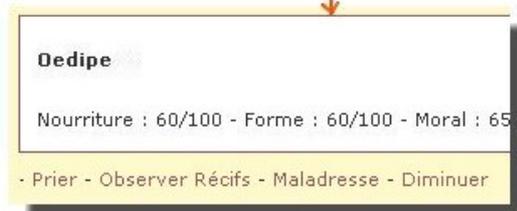
-50% + FOR x 5 + Survie + Compteur (la compétence Survie n'est pas obligatoire)

Le *Compteur* est au début en négatif, égal à la somme de tous les jours des avis de recherche du criminel (limité à 100 maximum au total). La sortie immédiate d'Australine est donc de facto impossible.

Mais ce compteur monte de 5 points chaque jour, car le bagnard apprend à connaître son environnement. Il peut également, une fois par jour, passer l'ordre *Observer Récifs* depuis ses actions privées de sa fiche de personnage, ce qui fait augmenter ce compteur d'INT points.

Ainsi, même si les chances de réussite sont négatives au début, celles-ci remontent et le criminel pourra tôt ou tard sortir d'Australine.

Dès qu'un bagnard a réussi son jet de sortie, le compteur est remis à 0 : il ne peut plus en bénéficier pour la prochaine fois



Observer Récifs

En Australine, vous pouvez, une fois par jour, examiner les récifs et les pièges de l'île. Vous devez être à l'extérieur de la ville (en province) pour passer cet ordre. En cas de réussite, vos chances de sortir d'Australine augmentent d'INT %. La compétence Observation n'est pas obligatoire.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 50% + INT x 5 +

qu'il passera l'ordre (il devra attendre que le compteur remonte). Observation - Forme - Nourriture - Moral

Si une personne se rend en Australine (d'une autre manière que par la déportation par le Ministre de la Justice), elle ne perd pas ses avis de recherche mais ne les subit pas en malus dans son compteur. Un bagnard qui sort d'Australine et y revient aussitôt aura également un compteur remis à 0. Possibilité de réussite et d'échec critique.

Les chances de sortie d'Australine sont inscrites en permanence en dessous de la carte de déplacement si vous vous trouvez dans la province d'Australine (en dehors de la ville).

61. Mariages



SE MARIER

Les personnages peuvent également se marier à l'Hôtel de Ville. C'est plus pour le plaisir du jeu que pour en tirer un bénéfice. Vous pouvez faire une proposition de mariage à quelqu'un, cette personne doit alors l'accepter ou la refuser. Vous pouvez également divorcer.

Hôtel de Ville	
	Élections du Bourgmestre Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Gouverneur Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Chef du Gouvernement Vote, candidature, campagne & fraude.
	Communication Déclarations, soutiens & critiques.
	Biens Immobiliers Achat, vente, location.
	Mariage Mariage, divorce...
	Domiciliation Domiciliation pour élections etc.

Hôtel de Ville

Vous pouvez faire ou accepter une

(Demander en Mariage) - (Annuler)

Demander en Mariage

Vous pouvez demander une personne (se trouvant à la réception de l'hôtel de ville, non mariée et non cachée) en mariage. Celle-ci pourra accepter ou refuser votre proposition (prévenez-la par kramail pour lui expliquer vos motivations). Si elle accepte, vous serez mariés. Si une personne est déjà mariée, elle ne peut recevoir de propositions. Le cybermonde étant progressiste, il n'y a aucune obligation à ce que les mariés soient de sexe différent. Par contre vous ne pouvez être marié qu'à une seule personne à la fois.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Annuler

Vous pouvez annuler une demande en mariage que vous avez faite.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Accepter

Vous pouvez accepter une demande en mariage que l'on vous a faite (ce qui annulera toutes les autres demandes).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Refuser

Vous pouvez refuser une demande en mariage que l'on vous a faite.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Divorcer

Vous pouvez divorcer de votre conjoint. Le divorce est possible même si le conjoint ne l'approuve pas.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



FAIRE L'AMOUR

Si vous vous trouvez avec votre conjoint dans la même pièce, vous pouvez faire l'amour, ce qui vous coûtera 1:00 de crédit-temps mais vous permettra de gagner 15 points de moral (une seule fois par jour).

Faire l'Amour

Vous pouvez faire l'amour avec votre conjoint, pour autant qu'il soit dans la même pièce que vous, qu'il ne soit pas caché, ni dans le coma, ni ligoté, ni capturé, et qu'il lui reste 1:00 de crédit-temps. En cas de succès, l'ordre permet à tous les 2 de gagner 15 points de moral mais ne peut être tenté qu'une seule fois par jour.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 50% + CHA x 5 + CHA partenaire x 5 - Forme - Nourriture - Moral

PERSONNAGE
Oedipe
Ambassadeur
Gestion - <u>Actions Privées</u>

Oedipe

Nourriture : 60/100 - Forme : 60/100 - Moral : 65

Dormir - Se Divertir - (Faire l'Amour) - Prier - Mala

62. Communication



DISCOURS

A partir de l'Hôtel de Ville, vous pouvez faire une déclaration aux habitants de la ville. Vous pouvez également soutenir ou critiquer le gouvernement, ce qui peut lui faire gagner ou perdre des points de popularité. Vous pouvez aussi manifester contre le gouvernement, ce qui lui coûtera des points de popularité.

Hôtel de Ville	
	Élections du Bourgmestre Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Gouverneur Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Chef du Gouvernement Vote, candidature, campagne & fraude.
	<u>Communication</u> Déclarations, soutiens & critiques.
	Biens Immobiliers Act
	Ma Ma
	Doi Doi

<p>Hôtel de Ville</p> <p>Vous pouvez vous adresser à la p afin de soutenir ou critiquer le go</p>	
<p>Déclaration - Soutien - Critique - M</p>	



A partir du Palais du Gouvernement, vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province. Vous pouvez également soutenir ou critiquer le gouvernement.

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Critique

Vous pouvez faire un discours critiquant la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre CHA+1 (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité augmente de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 25% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Soutien

Vous pouvez faire un discours de soutien envers la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de votre CHA+1 (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité baisse de 1 point.

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Soutien

Vous pouvez faire un discours de soutien envers la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de votre CHA (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité baisse de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Critique

Vous pouvez faire un discours critiquant la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre CHA (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité augmente de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Manifestation

Vous organisez une manifestation contre le gouvernement (description de max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre FOR. Sinon, le gouvernement sort renforcé et le facteur de popularité augmente de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 40% + FOR x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Palais du Gouvernement	
	<u>Communication</u> Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	Ré In

<p>Palais du Gouvernement</p> <p>Vous pouvez vous adresser à la pop</p>	
<p>Déclaration</p>	

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 25% + CHA x 5 +
Éloquence - Forme - Nourriture - Moral



A partir du Palais Impérial, vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire. Vous pouvez également soutenir ou critiquer le gouvernement.

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Critique

Vous pouvez faire un discours critiquant la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre CHA+2 (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité augmente de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 +
Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Soutien

Vous pouvez faire un discours de soutien envers la politique du gouvernement (max 2000 caractères). En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de votre CHA+2 (+N/2 arrondi au-dessus si vous êtes Diplomate). Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité baisse de 1 point.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + CHA x 5 +
Éloquence - Forme - Nourriture - Moral



RUMEURS

A partir de l'auberge, vous pouvez même lancer des rumeurs à travers la ville, la province ou même l'empire (selon le temps que vous y consacrez). Votre identité ne sera pas connue et la rumeur apparaîtra anonymement dans le rapport.

Rumeur

Vous pouvez répandre une rumeur (max 2000 caractères) parmi les habitants de la ville, de la province ou de l'empire (le temps nécessaire variera). Elle apparaîtra dans les événements, votre identité ne sera pas mentionnée.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.



TÉLÉPHONER

Vous pouvez acheter un téléphone portable dans un magasin d'électronique. Il permet d'envoyer des messages privés à un de vos contacts.



TÉLÉPHONE	
	Téléphone Portable Avec un téléphone portable, vous pouvez envoyer un message dans le rapport privé de n'importe lequel de vos contacts (à définir dans les contacts du kramail). Production: Électronique niveau 2

Téléphoner

Vous pouvez envoyer un message dans le rapport privé d'un de vos contacts (vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail). Vous êtes limité à 1000 caractères.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

63. Domiciliation

DOMICILIATION

Lors de votre activation, vous choisissez une ville de départ où vous êtes domicilié. On considère que vous êtes "citoyen" de la ville choisie et de la province où se situe la ville.

Vous avez alors accès aux ordres électoraux (voir 88. **Élections**) pour autant que vous soyez citoyen de l'empire auquel appartient la province.

Vous avez également accès aux ordres d'insurrection et de révolution (voir 89. **Révolution/Sécession**), peu importe que vous soyez citoyen de l'empire ou non.



CHANGER DE DOMICILIATION

Pour changer de domiciliation, il faut se rendre dans une autre ville et passer l'ordre adéquat depuis l'Hôtel de Ville.

Cependant, vous devez avoir été présent 7 jours (= 6 MAJ) dans la province où se trouve la ville pour pouvoir passer cet ordre. Si vous sortez de la province pendant cette période d'attente et revenez (même pour quelques minutes), le compteur redémarrera à 0.

Se Domicilier

Vous pouvez vous domicilier dans cette ville à condition que vous soyez présent dans la province depuis au moins 7 jours (ou 6 MAJ). Vous aurez alors accès aux ordres liés à la domiciliation, comme les élections (si vous êtes citoyen de l'empire) ou l'insurrection.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Hôtel de Ville	
	Élections du Bourgmestre Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Gouverneur Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Chef du Gouvernement Vote, candidature, campagne & fraude.
	Communication Déclarations, soutiens & critiques.
	Biens Immobiliers Achat, vente, location.
	Mariage Mariage, divorce...
	<u>Domiciliation</u> Domiciliation pour élections etc.

Hôtel de Ville

Vous pouvez vous faire domicilier aux élections si vous êtes citoyen

(Se Domicilier)

64. Présence d'Étrangers

SIGNALER LA PRÉSENCE

Lorsque vous croisez quelqu'un qui n'est pas un habitant de la ville, vous pouvez signaler sa présence aux autorités en passant l'ordre correspondant (depuis l'interface de rencontre). Si celle-ci n'avait pas encore été signalée, le Commissaire de Police est prévenu.

De nombreux ordres des fonctionnaires de justice et de police (comme les enquêtes, les amendes etc) peuvent être passés contre les habitants de la ville (c'est-à-dire domiciliés dans cette ville) et les étrangers à cette ville, à condition que ces derniers aient été repérés et signalés à la police au moyen de cet ordre. Les étrangers non signalés ne peuvent être la cible de ces ordres d'enquêtes etc.

Si un étranger à la ville la quitte, il reste signalé dans celle-ci jusqu'à ce qu'il soit signalé dans une autre ville, ou qu'une enquête (ou un ordre similaire) soit effectuée contre lui et que le fonctionnaire se rende compte qu'il a quitté la ville (ce qui annule généralement l'ordre).

Il en va de même au niveau provincial : les ordres de justice ou de police correspondants (enquêtes, amendes etc) ne peuvent frapper que les habitants de la province (c'est-à-dire domiciliés dans une ville de la province) et les étrangers à la province qui ont été préalablement signalés à la police dans une ville de la province.

SIGNALEMENT AUTOMATIQUE

Groupe matwinss	
	matwinss 1/5 PdV ⚡
	Garde du Corps 9/9 PdV 🇺🇸

matwinss (1/5 PdV) - Groupe matwinss

Matériel Donner - (Voler) - Utiliser Objet
Interagir Soigner - Mendier - Surveiller - Charmer
Spécial (Groupe) - (Capturer) - Présence - Sort

Présence

Vous pouvez signaler à la police la présence de cette personne qui n'est pas un citoyen de la ville ou de la province (vous pouvez vous signaler vous-même).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Si quelqu'un rate un ordre illégal, il est automatiquement repéré dans la ville où le délit a été commis (sans avoir besoin d'être signalé). De même, si un policier tente d'arrêter une personne recherchée, celle-ci sera automatiquement signalée.

Si quelqu'un est conduit en prison (en cas de reddition, de combat, ou parce qu'il a été livré ou s'est livré lui-même), il se retrouve automatiquement repéré dans la ville où il est emprisonné.

Si une personne non domiciliée dans la ville, et recherchée dans l'empire, passe l'ordre *Construire, Produire, Acheter, Vendre, Consommer, Donner* ou *Voyager* dans un commerce, il y a 25% de chances que le vendeur ou un client de passage signale sa présence à la police. L'ordre n'est cependant pas annulé. La personne n'est bien sûr pas prévenue qu'elle a été signalée.



LISTE DES ÉTRANGERS SIGNALÉS

Vous pouvez tenter de pirater les fichiers du commissariat pour obtenir la liste des étrangers signalés dans la ville.

Pirater Fichiers Commissariat (Délit)

Vous pouvez pirater les fichiers du commissariat : vous aurez la liste des étrangers repérés dans cette ville.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 30% + INT x 5 +
Informatique - Forme - Nourriture - Moral

65. Organisations

TYPES D'ORGANISATION

Il y a 5 types d'organisation :

1. **politique** : les partis politiques (ou Courants du Parti Unique à Kraland, ou Clans au Khanat Elmérien) ont pour but d'obtenir le pouvoir politique
2. **presse** : les journaux (édités sur des sites séparés) rassemblent les articles de rédacteurs
3. **commercial** : le but de ses membres est de gagner légalement de l'argent
4. **guilde** : rassemble des gens ayant en commun une idée, un type d'action, une carrière
5. **secret** : organisé en société secrète ou mafia criminelle

Vous ne pouvez être membre que d'une seule organisation de chaque type : vous pouvez être à la fois membre d'un parti et rédacteur d'un journal, mais vous ne pouvez pas être à la fois membre de deux partis politiques.

Vous pouvez devenir le responsable d'une organisation (vous ne pouvez être responsable que d'une organisation à la fois) ou créer la vôtre (il faut être au moins niveau 3).

SIÈGE D'UNE ORGANISATION

Chaque organisation a un siège, c'est-à-dire un bâtiment privé appartenant (ou ayant appartenu) au responsable et qui a été transformé en siège d'organisation. Le siège est connu de tous, sauf si le responsable désire le garder secret. Les sièges des organisations secrètes sont d'office tenus secrets.

Le siège se trouve dans la pièce *Bureau* du bâtiment. Tant qu'un bâtiment n'est pas doté d'un Bureau, il ne peut devenir le siège d'une organisation.

Si le bureau n'est pas ouvert à tous, il faut la clef pour y accéder. C'est là que l'on peut demander à faire partie de l'organisation et que le responsable la gère.

Le bâtiment qui tient lieu de siège d'une organisation peut changer de propriétaire. Il reste néanmoins le siège de l'organisation tant que le propriétaire n'en a pas décidé autrement ou que le responsable ait désigné un autre siège. Le bâtiment qui sert de siège garde ses fonctionnalités : on peut toujours y dormir, s'y réfugier etc.

Si une organisation se retrouve sans siège, elle ne peut plus fonctionner correctement : le responsable doit acquérir un bâtiment et la transformer en siège d'organisation.

La page [Rapport > Organisations](#) présente chaque organisation avec la localisation de son siège (sauf si l'organisation est secrète). Il est vivement conseillé au responsable de donner un nom approprié au bâtiment qui sert de siège à son organisation (le nom de son organisation par exemple), sauf si l'organisation est secrète, bien sûr.

MEMBRE D'UNE ORGANISATION

Pour rejoindre une organisation, il faut aller à son siège (dans la pièce Bureau) et passer l'ordre adéquat. Le responsable de l'organisation doit ensuite approuver votre adhésion. Dès qu'il l'a fait, vous êtes membre de l'organisation jusqu'à ce que vous la quittiez ou en rejoignez une autre (vous pouvez quitter l'organisation en passant l'ordre adéquat au siège de l'organisation, ou tout

Rejoindre

Vous pouvez rejoindre une organisation (la demande devra être approuvée par son responsable). Pour rejoindre certaines organisations, il faut disposer du Ruban de l'empire. Cette demande annulera toute autre demande d'adhésion à une organisation du même type.

simplement depuis votre fiche de personnage). Le responsable de l'organisation peut également vous en chasser.



Si le siège d'une organisation est trop éloignée, vous pouvez transmettre votre demande d'adhésion depuis l'Hôtel de Ville, à condition que cela concerne une organisation faisant partie de l'empire où vous êtes. Les autorités transmettent alors votre demande.

Vous ne pouvez pas adhérer de cette manière à une organisation secrète ni à une organisation dont le siège est tenu secret (dans ces deux cas, il faut aller jusqu'au siège de cette organisation).

CRÉER UNE ORGANISATION

Si vous êtes de niveau 3 et que vous n'êtes pas encore responsable d'une organisation, vous pouvez en créer une. Vous pourrez par la suite définir ses caractéristiques (couleur, site etc), nommer un nouveau responsable ou la dissoudre. Vous perdez toutes ces prérogatives si vous nommez un nouveau responsable.

Vous pouvez aussi définir le message de bienvenue qui sera envoyé par kramail à ceux que vous accepterez dans votre organisation.

Si le responsable d'une organisation est désactivé, un nouveau responsable est nommé de manière automatique : il s'agit du membre (non responsable d'une autre organisation) qui possède le niveau le plus haut (en cas d'égalité, c'est celui qui est inscrit sur le site depuis le plus de temps).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Annuler Candidature

Vous pouvez annuler la candidature que vous avez faite auprès de cette organisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Accepter

Vous pouvez accepter une personne dans votre organisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Quitter

Vous pouvez quitter cette organisation (vous pouvez aussi le faire directement à partir de la fiche de personnage).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Quitter

Vous pouvez quitter cette organisation (vous pouvez aussi le faire depuis le siège de cette organisation).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Exclure

Vous pouvez exclure une personne de votre organisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Rejoindre

Vous pouvez rejoindre une organisation dépendant de l'empire où vous êtes (la demande devra être approuvée par son responsable). Pour rejoindre certaines organisations, il faut disposer du Ruban de l'empire. Cette demande annulera toute autre demande d'adhésion à une organisation du même type. Vous ne pouvez pas, depuis l'Hôtel de Ville, adhérer à une organisation secrète ni à une organisation dont le siège est secret (il faut aller jusqu'au siège de cette organisation).

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Créer Organisation

Si vous êtes au minimum niveau 3, vous pouvez créer une organisation dans une de vos maisons : celle-ci deviendra le siège de la nouvelle organisation (le siège peut être public ou secret, il sera d'office secret si c'est une organisation criminelle). Vous pouvez en définir son profil, dont la couleur de fond de la liste des membres (si elle est trop sombre, modifiez également la couleur du texte pour que ce soit lisible, il est interdit d'essayer de rendre la liste illisible sous peine de sanction). Un message d'information indiquant la création de l'organisation apparaîtra dans le rapport (au niveau impérial), en mentionnant votre nom (sauf si l'organisation est secrète). La description de votre organisation est limitée à 2000 caractères.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Profil

Vous pouvez modifier le profil de votre organisation : couleur de fond de la liste des membres (si elle est trop sombre, modifiez également la couleur du texte pour que ce soit lisible, il est interdit d'essayer de rendre la liste illisible sous peine de sanction), logo,



siège public/secret et présentation (2000 caractères max).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Site

Vous pouvez indiquer le site de votre organisation. S'il s'agit d'un nouveau site ou s'il y a eu des changements importants, il peut être évalué et conduire à un gain de PA : en ce cas, cochez la case adéquate et sélectionnez le membre qui a réalisé ces changements.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Transférer Siège

Vous pouvez transférer le siège de votre organisation dans un bâtiment vous appartenant. Les prérogatives de votre organisation y seront accessibles. Il vous faudra ouvrir le bâtiment au public ou donner des clefs à vos (futurs) membres. Il vous en coûte 50 multipliés par l'indice de gloire (sauf pour les guildes de débutants où l'ordre reste gratuit).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Supprimer Siège

Vous pouvez supprimer le siège de l'organisation dans ce bâtiment (si vous en êtes le propriétaire, ou si vous dirigez l'organisation). L'organisation continuera d'exister mais le responsable devra transférer le siège autre part pour utiliser ses prérogatives.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Dissoudre

Vous pouvez dissoudre votre organisation. Tous les membres en seront automatiquement exclus. S'il s'agit d'une organisation commerciale, les bâtiments en sa possession seront perdus. Au Khanat, vous perdrez votre poste de Bourgmestre s'il s'agit d'un Clan contrôlant une ville.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Message

Vous pouvez rédiger un message de bienvenue à vos nouveaux membres. Dès que vous acceptez un nouveau membre dans votre organisation (ou, pour les guildes de débutants, dès qu'un nouveau citoyen de votre empire est activé), il recevra ce message de bienvenue. Ce message peut contenir des conseils, l'adresse vers le site internet de l'organisation etc. Lorsque vous passez cet ordre, vous recevrez ce kramail comme test, afin de pouvoir vérifier si tout est correct.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Nommer Responsable

Vous pouvez nommer un nouveau responsable de votre organisation. Dans le Khanat Elmérien, s'il s'agit d'une organisation politique, le successeur doit être un Elmérien sans fonction et vous lui transmettez également la gestion de la Ville si vous en gérez une.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

INDICES DE GLOIRE

Chaque organisation obtient chaque semaine des points de gloire selon le nombre de membres :

En outre, pour chaque personne exerçant une fonction (ministre, gouverneur, bourgmestre...) - venant de cette organisation - en poste lors de la mise à jour

NOMBRE DE MEMBRES	
Nombre	Progression
de 1 à 3 membres	+0 point
de 4 à 9 membres	+1 point
de 10 à 19 membres	+2 points
20 membres et plus	+3 points

hebdomadaire, l'organisation obtient 1 point de gloire supplémentaire (2 points pour un ministre).

L'organisation perd également 5% de ses points de gloire (arrondis au-dessus) chaque semaine (érosion).

Ces points de gloire permettent de calculer l'indice de gloire d'une organisation :

indice de gloire = racine(total des points de gloire)

Ainsi, une organisation ayant accumulé 100 points de gloire a un indice de 10. Il est donc de plus en plus difficile de monter l'indice de gloire au fur et à mesure qu'il monte.

ORGANISATIONS INTERNATIONALES

Il n'est pas nécessaire d'être de la nationalité de l'organisation pour y adhérer. Des organisations internationales peuvent donc ainsi s'établir (par exemple un journal ou une société d'envergure cybermondiale). Le responsable a bien sûr intérêt à ne pas exiger le ruban impérial s'il souhaite que des personnes d'une autre nationalité puissent adhérer.

CLANS DU KHANAT ELMÉRIEN

Les organisations politiques du Khanat Elmérien sont des Clans. Le responsable est nommé Chef de Clan. Lorsqu'un Clan est créé, il est considéré comme un Clan Nomade. Si le Chef du Clan arrive à contrôler une ville (voir 87. **Systèmes Politiques**), il en deviendra le bourgmestre de fait et son Clan ne sera plus Nomade. Dans ce cas, s'il dissout son Clan, il perdra également la charge de la ville. En outre, il transmet automatiquement la charge de la ville s'il désigne un successeur dans son Clan. Le successeur doit obligatoirement être un Elmérien.

66. Pouvoirs Spécifiques

ORGANISATIONS POLITIQUES

Les organisations politiques peuvent soutenir ou critiquer le gouvernement.

Soutien

Vous pouvez faire un discours de soutien envers la politique du gouvernement, au nom de votre organisation politique. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de votre CHA. Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité baisse de 1 point.
Limité à l'indice de gloire de l'organisation par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:40 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral
Critique

Vous pouvez faire un discours critiquant la politique du gouvernement, au nom de votre organisation politique. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement baisse de votre CHA. Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité augmente de 1 point.
Limité à l'indice de gloire de l'organisation par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:40 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

ORGANISATIONS DE PRESSE

Les organisations de presse peuvent faire des déclarations, ainsi qu'éditer des journaux.

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire.
Limité à l'indice de gloire de l'organisation par semaine.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Nouvelle Édition

Si vous êtes le rédacteur d'un journal, vous pouvez annoncer la sortie d'une nouvelle édition. Cet ordre est obligatoire pour obtenir le PA correspondant à la participation à un journal. Vous devez ci-dessous confirmer la participation de chaque journaliste. Veillez à passer cet ordre bien avant la fin de la

semaine afin qu'un administrateur puisse le valider à temps (sinon il comptera pour la semaine suivante). Les administrateurs du site ne sont pas responsables d'éventuels retards et il est possible qu'une semaine soit perdue (aucune réclamation ne sera prise en compte). Si vous oubliez quelqu'un, tant pis pour lui (il n'y a pas de rattrapage).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



Dans une Bibliothèque, on peut acheter le journal que l'on désire (en sélectionnant le nom du journal). En cliquant dessus, on accèdera à un lien Lire qui renvoie au site de l'organisation (où se trouve normalement la dernière édition).

LIVRES	
	<p>Journal Vous pouvez lire la dernière édition de votre journal préféré. Production: Bibliothèque niveau 1</p>

Nombre : (1 à 5) x 50

cochez la case si vous ne souhaitez pas acheter

Journal : Palla-Loisirs ▼

LIVRES	
	<p>Journal charge 0.5 Palla-Loisirs</p>

Journal (1)

Palla-Loisirs (lire)

ORGANISATIONS COMMERCIALES

Les organisations commerciales ont la possibilité d'émettre des actions. Les actions émises sont mises en vente sur le marché public. Si une personne achète des actions, l'argent est versé à l'organisation commerciale. Il y a une limite au nombre d'actions pouvant se trouver sur ce marché public : il ne peut y en avoir plus que l'indice de gloire de l'organisation (toutefois, si ce dernier baisse, les actions sur le marché public ne disparaissent pas).

Les joueurs peuvent acheter des actions de la société (depuis le marché public) dans une banque. Si le nombre d'actions présentes sur le marché public baisse sous la barre de l'indice de gloire, la société peut émettre de nouvelles actions. Le cours de l'action est déterminé par la valeur totale de la société divisée par le nombre d'actions existantes (par les persos et sur le marché public). S'il y a moins de 10 actions émises, on considère qu'il y en a 10 pour le calcul.

Avec l'argent, la société peut acheter des bâtiments dans tout le cybermonde (et confier leur gestion à un membre de l'organisation qui a les mêmes droits qu'un propriétaire - cependant, seul le responsable de l'organisation peut mettre un tel bâtiment en vente, et en cas de vente du commerce, l'argent est reversé à l'organisation). On ne peut cependant pas acheter un bâtiment se trouvant à une distance supérieure à l'indice de gloire divisé par 2 (arrondi vers le bas) en nombre de provinces. On ne peut pas non plus gérer un tel bâtiment si, en raison d'une baisse de l'indice de gloire ou d'un déplacement du siège, celui-ci se trouve une distance supérieure à l'indice de gloire divisé par 2 (arrondi vers le bas) en nombre de provinces (on ne peut plus nommer de gestionnaire ou transférer des fonds).

Nommer un gestionnaire du bâtiment est obligatoire: le responsable de l'organisation devient le gestionnaire du bâtiment quand il l'achète, mais peut nommer quelqu'un d'autre pour gérer le bâtiment.

Bien sûr, au départ, la société ne vaut rien : il faut que le responsable y verse de l'argent pour démarrer l'affaire. Le cours de l'action est déterminé à la mise à jour de minuit. On ne peut donc émettre des actions juste après le premier versement : il faut attendre la mise à jour.

Actions

Vous pouvez émettre des actions. Le nombre maximum d'actions qui peuvent être sur le marché public est limité par votre indice de gloire.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Distribution

Vous pouvez distribuer des dividendes. Un certain montant sera versé au propriétaire de chaque action (y compris sur le marché public).

Coût: | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Acheter

Vous pouvez acheter, au nom de votre organisation, un bâtiment au prix décidé par le propriétaire. Le bâtiment fera partie des possessions de votre organisation (vous en serez le gestionnaire). Votre organisation ne peut posséder plus de 4 bâtiments dans une même ville (2 dans la capitale), auquel cas les bâtiments ne sont pas proposés dans la liste. Vous ne pouvez acheter un bâtiment se trouvant à une distance supérieure à votre indice de gloire divisé par 2 (arrondi vers le bas) en nombre de provinces. Les organisations ne peuvent pas acheter de chantiers.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Mettre en Vente

Vous pouvez mettre un bâtiment appartenant à votre organisation en vente au prix que vous voulez (le prix ne peut être inférieur au quart de son prix indicatif). Si un acquéreur se présente, le bâtiment lui reviendra et votre organisation en empochera le prix. Vous devez posséder la clef (qui est remise immédiatement), sauf si vous changez le prix de vente.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Annuler

L'organisation commerciale utilise la caisse du bâtiment où se trouve son siège.

Vous pouvez annuler la mise en vente d'un de vos bâtiments d'organisation. Vous récupérez la clef.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Verser

Vous pouvez verser un montant de votre caisse à ce bâtiment de votre organisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Retirer

Vous pouvez retirer un montant de la caisse de ce bâtiment pour le reverser dans la caisse de votre organisation.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Responsable

Vous pouvez nommer un responsable du bâtiment parmi les membres de votre organisation. Il agira comme s'il en était le propriétaire.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Si l'organisation possède (ou a possédé) des banques, le responsable peut consulter la liste des comptes ouverts et des emprunts effectués auprès d'elle.

BANQUE	
	Comptes et Emprunts

GUILDES

Les guildes permettent d'accorder du temps à leurs membres (sauf les guildes de débutants). Un même membre ne peut bénéficier de cet avantage qu'une fois par jour.

Temps

Vous pouvez demander à votre organisation d'aider un de vos membres pour accomplir plus vite ses tâches - cela se traduira en fait par un don de 3 heures de temps supplémentaire au membre en question. Vous pouvez vous choisir comme bénéficiaire. Une personne ne peut bénéficier de cet avantage qu'une seule fois par jour.
Limité à l'indice de gloire de l'organisation par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ORGANISATIONS SECRÈTES

Les organisations secrètes peuvent préparer les évasions de leurs membres.

Préparer Évasion

Vous pouvez préparer l'évasion d'un des membres de votre organisation quelle que soit la prison dans laquelle il se trouve (à condition que cette prison fasse partie de l'empire où s'étend votre organisation).
Limité à l'indice de gloire de l'organisation par semaine.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

67. Guildes de Débutants

GUILDES DE DÉBUTANT

Dans chaque empire se trouve une guilde de débutants :

- **Les Jeunesses Kralandaises** dans la République de Kraland
- **L'Université Brune** dans l'Empire Brun
- **Le Club Dorothée** dans la Palladium Corporation
- **L'École des Children** dans la Théocratie Seelienne
- **Les Scouts d'Irendol** dans le Paradigme Vert

Remettre le Ruban

Vous pouvez remettre le ruban à un membre de votre organisation de débutants.

Coût: 0 | Durée: 0:05 | Jet: Automatique

RUBANS	
	Ruban Rouge Cette décoration est accordée par les

- **Les Jeunes Guerriers** dans le Khanat Elmérien
- **Les Enfants du Monde** dans la Confédération Libre

La guilde de débutants accorde à ceux qu'elle juge dignes un Ruban de la couleur de l'empire. Si vous créez une organisation quelle qu'elle soit, vous pouvez décider si elle exige ou non d'avoir acquis un tel Ruban pour en devenir membre (à la création de votre organisation, le Ruban est exigé des futurs membres tant que vous ne changez pas cette option). Si vous êtes responsable d'une organisation pour débutants, vous pouvez accorder un tel Ruban à un membre que vous considérez suffisamment formé pour voler de ses propres ailes dans l'empire.

Si une personne reçoit le ruban, elle est automatiquement éjectée de la guilde des débutants. Il est cependant possible d'y adhérer si on a déjà le ruban (dans le but d'aider à gérer la guilde).

Le Chef du Gouvernement peut désigner un nouveau responsable à une guilde de débutants (mais pas pour d'autres organisations). Les guildes de débutants ne permettent pas d'accorder du temps mais le responsable reçoit une prime journalière de 100 FK pour dédommager le temps que son personnage consacre à la gestion de la guilde (cet argent est pris sur le budget du chef du gouvernement).

Il est souhaitable que le responsable d'une telle guilde n'oublie pas de définir précisément le message de bienvenue de sa guilde (voir [65. Organisations](#)) : celui-ci sera envoyé à toute personne se faisant activer dans son empire. Cela lui évitera le travail de faire un message à chacun.

Note sur les guildes de débutants: le responsable doit s'acquitter correctement de sa tâche en accord avec le background (et de préférence en accord avec le gouvernement en place). Si le responsable ne remplit pas correctement son rôle, il peut être remplacé d'autorité par le Webmaster.

	Jeunes Kralandaises à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans la République de Kraland.
	Ruban Brun Cette décoration est accordée par l'Université Brune à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans l'Empire Brun.
	Ruban Jaune Cette décoration est accordée par le Club Dorothee à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans la Palladium Corporation.
	Ruban Bleu Cette décoration est accordée par l'École des Children à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans la Théocratie Seelienne.
	Ruban Vert Cette décoration est accordée par les Scouts d'Irendol à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans le Paradigme Vert.
	Ruban Mauve Cette décoration est accordée par les Jeunes Guerriers à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans le Khanat Elmérien.
	Ruban Gris Cette décoration est accordée par les Enfants du Monde à ceux qui sont jugés dignes de pouvoir entamer une carrière dans la Confédération Libre.

68. Boîte Kramail d'Organisation

CRÉER BOÎTE KRAMAIL

Les organisations ont la possibilité de créer une boîte kramail, afin de gérer le courrier de l'organisation. Lorsque vous créez une telle boîte, un onglet supplémentaire apparaît, entre votre nom et la rubrique *Contacts*.

Créer

Vous pouvez créer une boîte kramail pour votre organisation, si vous la jugez indispensable pour une bonne gestion (les guildes de débutant en ont d'office une).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Si vous envoyez un message, vous avez la possibilité de le faire sous votre identité (nom de personnage) ou sous celle de votre organisation. Dans ce dernier cas, votre destinataire recevra un message émanant de l'organisation, mentionnant seulement le nom de celle-ci.



Dans la liste des organisations (*Rapports > Organisations*), on y trouvera selon le cas :

- la possibilité d'écrire à la boîte kramail de l'organisation (si une telle boîte a été créée)
- la possibilité d'écrire au responsable (s'il n'y a pas de boîte créée, et si l'organisation n'est pas secrète)
- la mention qu'il n'existe pas de boîte kramail (si l'organisation est secrète et qu'elle n'a pas de boîte kramail)

[Écrire à Tralala \(boîte kramail de l'organisation\)](#)

GÉRER LA BOÎTE KRAMAIL

Après avoir créé une boîte kramail, vous pouvez donner l'accès à celle-ci à d'autres membres de votre organisation, afin qu'ils vous aident à en gérer le courrier. Vous pouvez leur retirer l'accès par la suite, ou détruire la boîte (auquel cas tous les messages sont détruits). Vous pouvez également définir la signature.

Si une personne quitte l'organisation, si elle en est chassée, ou si elle est désactivée, elle perd d'office son accès à la boîte kramail. Si vous nommez un nouveau responsable, vous perdrez également l'accès à

Donner Accès

Vous pouvez donner accès à la boîte kramail de votre organisation à un des membres de celle-ci, afin qu'il vous aide à la gérer.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Supprimer Accès

Vous pouvez supprimer l'accès à la boîte kramail de

cette boîte (le nouveau responsable devra vous rendre l'accès si vous souhaitez le conserver). Si une organisation est dissoute, il en va de même de sa boîte kramail. Tous les messages automatiques (candidatures, confirmations etc) circuleront au travers de cette boîte.

Il n'est pas obligatoire de créer une boîte kramail. Vous pouvez aussi gérer le courrier de l'organisation à partir de votre boîte habituelle. Mais une boîte kramail est particulièrement intéressante dans les cas suivants :

- Votre organisation est devenu très grande et vous avez besoin d'aide pour gérer son courrier.
- Votre organisation est secrète, ce qui vous permet de dialoguer avec les candidats sans révéler votre identité.

Les guildes de débutants ont d'office une boîte kramail (qu'elles ne peuvent supprimer).

vos organisation à un des membres de celle-ci. Vous ne pouvez pas supprimer votre propre accès (il vous faut détruire la boîte).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Détruire

Vous pouvez détruire la boîte kramail de votre organisation. Tous les messages s'y trouvant seront perdus.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Signature

Vous pouvez modifier la signature de votre organisation (employée dans les kramails et le forum).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

69. Classes de PNJ

Dans le cybermonde évoluent également des PNJ (Personnages Non-Joueurs). Vous pouvez rencontrer un PNJ, lui parler, le combattre, l'engager ou remplir une mission pour lui. Les PNJ sont divisés en 5 classes : plus un PNJ est de classe élevée, plus sa gestion est complexe et plus vous aurez de possibilités d'interaction avec lui (cela ne veut cependant pas dire qu'ils soient plus puissants).

Les PNJ ne peuvent porter plus de 20 objets. Ils regagnent 1 PdV à la MAJ s'ils sont blessés. Ils sont limités à 24 heures de crédit-temps (ils ne cumulent pas jusqu'à 48 heures).

Si un PNJ meurt (sauf les PNJ Alpha), il disparaît, son argent et son matériel tombant sur la case où il a été tué, sauf l'armement qui est définitivement détruit (armes, armures, munitions, armements spéciaux), ainsi que ses éventuelles plantes magiques.

PNJ CLASSE EPSILON

Lorsque 2 PNJ du même type, dépendant du même employeur (public ou privé) se retrouvent dans le même groupe, ils se rassemblent automatiquement en un seul sous-groupe. Ainsi, si deux soldats (de la même armée) se retrouvent dans le même groupe, ils deviennent automatiquement une seule entité "2 soldats". De cette manière, il est possible d'avoir une armée de 100 soldats : ces derniers ne seront pas affichés comme 100 PNJ séparés, mais comme une seule entité de "100 soldats". Le nombre maximum de PNJ que l'on peut avoir dans son groupe compte chaque sous-groupe comme un seul PNJ (peu importe le nombre de PNJ du sous-groupe).



Dans ce genre de rassemblement, les PNJ sont considérés comme étant de classe epsilon, reconnaissables à leur bandeau noir. Les cadres de rencontre ne mentionnent que les points de vie maximum qu'a ce type de PNJ.

1. **Caractéristiques** : Toutes les caractéristiques et compétences sont considérées les mêmes pour tous les membres du groupe, sur base du profil standard de ce type de PNJ.
2. **Matériel** : Le matériel possédé par ces PNJ est considéré comme matériel de groupe et est traité en un seul ensemble.
3. **Bonus/Malus** : Tous les bonus/malus provoqués par le matériel et les effets dont le groupe est victime sont divisés par le nombre de membre du groupe. Ainsi, si un groupe de 5 policiers possède un bracelet de force (FOR+1), leur force est augmentée de 0,2. Cette fraction reste sans effet sur les dégâts (qui sont arrondis vers le bas) mais a de l'influence sur le jet de combat par exemple, qui est basé sur FORx5. Il en va de même des malus de charge.
4. **Armures** : Les armures sont réparties entre les membres du groupe, sauf celles qui sont en trop, et permettent de calculer les points d'armure moyens du groupe. Ainsi, si un groupe de 5 policiers a 6 boucliers et 2 casques, il y aura 5 boucliers et 2 casques qui compteront, donc $7 / 5 = 1,4$ points d'armure (arrondis en dessous, donc 1 pour chaque membre du groupe).
5. **Dégâts** : Les attaques frappent le premier membre du groupe, jusqu'à le tuer. Les attaques suivantes (au cours du même round ou du prochain) sont infligés au PNJ suivant, jusqu'à le tuer, et ainsi de suite. Les blessures restent comptabilisées.
6. **Armes** : Les armes sont réparties entre les membres du groupe, de la plus puissante à la plus faible. Chaque membre du groupe frappe de manière séparée, avec son arme. Les cibles sont choisies au hasard dans le groupe ennemi. Les PNJ epsilon ne perdent pas de temps à changer d'arme.
7. **Maladies** : Les PNJ Epsilon sont insensibles aux maladies (même si chacun des PNJ composant le groupe était affecté avant le rassemblement).
8. **Sorts** : Les PNJ Epsilon ne peuvent être la cible de sorts de rencontre (sauf *Charmer un Monstre*, *Contrôle* et *Clone*). Ils peuvent cependant être la cible de sorts de combat.
9. **Interactions** : Les PNJ Epsilon peuvent être sensibles à certaines interactions individuelles : en ce cas, seul le premier PNJ est touché.

PNJ CLASSE DELTA

Les PNJ de classe delta sont reconnaissables à leur bandeau **rouge**. Ce sont des PNJ génériques d'un type particulier, par exemple "Garde du Corps" ou "Policier". Leur gestion est individualisée, mais si deux PNJ de même type (2 policiers par exemple), ayant le même employeur, se retrouvent dans le même groupe, ils deviendront des PNJ epsilon (voir ci-dessus). Il faudra qu'ils soient à nouveau séparés pour retrouver leur classe initiale.



Les PNJ delta peuvent être engagés (s'il s'agit d'employés potentiels) ou capturés puis dressés (s'il s'agit de créatures).

PNJ CLASSE GAMMA

Les PNJ de classe gamma sont reconnaissables à leur bandeau **jaune**. Ce sont des PNJ uniques correspondant à un rôle-type, par exemple le "Chef des Pirates". Il n'y en a qu'un seul à la fois pour chaque rôle-type (sauf circonstances exceptionnelles), ils ont un nom précis et des caractéristiques spécifiques.



Si un PNJ gamma se fait tuer ou que sa mission est accomplie, il disparaît mais un autre du même type réapparaît autre part dans le cybermonde pour remplir son rôle (ou se retrouve disponible). Ces PNJ peuvent dialoguer (de façon limitée), et parfois donner des missions ou être engagés.

PNJ CLASSE BÊTA

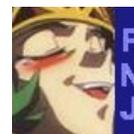
Les PNJ de classe bêta sont reconnaissables à leur bandeau **vert**. Ce sont des PNJ uniques bien spécifiques, avec un nom précis et leurs propres caractéristiques.



Si un PNJ bêta se fait tuer ou que sa mission est accomplie, il disparaît du jeu et ne revient pas automatiquement (bien qu'un PNJ similaire puisse ressurgir plus tard). Ces PNJ peuvent dialoguer, parfois confier des missions, et participent à des scénarios plus élaborés. Ils peuvent parfois être engagés.

PNJ CLASSE ALPHA

Les PNJ de classe alpha sont reconnaissables à leur bandeau **bleu**. La grande différence avec les autres PNJ est qu'ils sont manipulés par un animateur et pas par l'ordinateur. Contrairement aux autres PNJ, les règles qui s'appliquent à eux sont celles des PJ (ainsi, si l'on dit qu'un ordre est impossible sur un PNJ, ce genre de considération ne concerne que les PNJ epsilon à bêta).



Ces PNJ participent à des intrigues plus poussées et peuvent éventuellement entretenir un dialogue important avec un PJ (puisqu'un être humain les manipule en fait). Ils confient généralement des missions plus complexes, ils ne peuvent pas être engagés.

Rappel: vous n'avez pas le droit d'utiliser un avatar avec un bandeau PNJ sous peine d'exclusion du jeu (ni un bandeau de type proche qui peut semer la confusion).

70. Employés



EMPLOYÉS

Les employés peuvent être engagés dans une auberge. Chaque jour, il faudra leur payer un salaire prédéfini. Lorsque vous engagez un employé, il rejoint votre groupe. Les employés qui sont dans votre groupe combattent bien sûr avec vous en phase de combat.

Certains employés peuvent vous donner des bonus dans certaines compétences (s'ils sont dans le même groupe que vous). Vous pouvez engager plusieurs employés du même type mais les bonus ne sont pas cumulables. Ainsi, engager 4 érudits ne vous apportera que +5% en Foi, Informatique et Médecine (et pas 20%). Les bonus ne sont apportés qu'au leader du groupe.

Vous pouvez acquérir d'autres employés si vous réussissez à dresser un monstre, si vous invoquez une créature ou si un PNJ se met à votre service.

Vous ne pouvez pas attaquer un de vos propres employés, ni un groupe où se trouve un de vos employés (à moins que celui-ci soit ligoté ou capturé). Vous devez d'abord lui faire quitter le groupe que vous voulez attaquer (ou les renvoyer).

Vous ne pouvez engager qu'un seul employé par jour à titre privé, peu importe son type (2 si vous êtes Officier). Prenez donc soin de vos PNJ, il est possible que vous ne puissiez pas en réengager un autre rapidement.

EMPLOYÉS	
	Garde du Corps
	Maître d'Armes
	Complice
	Garde du Corps (25 FK/jour) Description : Inquiet pour votre sécurité côtés lors de tout combat.
	Engager
	Érudit
	Apprenti Magicien

Dans l'Empire Brun, il est possible d'engager un esclave PNJ, à condition que vous ne soyez pas citoyen d'un empire condamnant l'esclavage (République de Kraland, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre).

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

GESTION DES EMPLOYÉS

Vous devez payer le coût d'entretien des PNJ que vous employez, qui dépend de leur niveau indicatif. Les PNJ n'ont pas besoin de nourriture en plus : on considère que leur salaire couvre tous leurs frais.

Il y a une limite au nombre de PNJ que vous pouvez employer. Elle est de **Niveau + CHA (de base)**. Cette limite ne joue pas sur les PNJ dont vous disposez de par votre fonction.

Lorsque vous engagez un employé, il ne possède aucun matériel. Vous pouvez lui donner de l'équipement (armes, armures etc) pour améliorer ses capacités de combat. Vous pouvez aussi lui donner tout autre type de matériel.

Lorsque vous donnez du matériel non spécifique à un employé (légumes, briques etc), il y a un risque qu'il considère certains des objets comme sa propriété et les consomme, les revende ou les détruit pour une raison ou une autre. Si cela n'arrive pas, vous pouvez récupérer le matériel donné. Les objets spécifiques (armes etc) ne sont pas concernés par ce comportement du PNJ.

Cependant, si vous renvoyez un PNJ qui a de l'équipement sur lui, cet équipement sera perdu (vous devez d'abord le récupérer).

Vous pouvez transférer du matériel entre vos PNJ ou entre vos PNJ et vous au moyen de l'ordre de rencontre *Transférer*. Si le destinataire est un PNJ et que l'objet n'est pas spécifique, il existe le même risque que l'employé use certains des objets donnés à son profit.

Une créature ou tout autre PNJ capturé ne devient pas automatiquement votre employé. Vous devez d'abord dresser la créature (si c'est possible). Si vous donnez des objets à un PNJ qui est seulement capturé (et qui donc n'est pas votre employé), vous ne pourrez lui reprendre les objets qu'en le tuant ou en le volant.

Depuis votre fiche de personnage, vous pouvez accéder à la liste de vos employés. Vous trouverez également là leur salaire ainsi que la possibilité de les renvoyer. Un employé renvoyé disparaît du jeu (c'est également le cas si votre employé est une créature invoquée ou dressée que vous contrôliez).

Vous pouvez également renommer un employé delta du nom de votre choix. Il perd cependant son nom s'il est groupé avec un employé du même type pour reprendre son nom générique. En cas de reséparation, seul le nom du premier PNJ est conservé, il faudra renommer à nouveau les PNJ selon votre envie.

Renvoyer

Vous pouvez renvoyer un de vos employés. Le renvoi peut s'effectuer même dans le coma (pour éviter de se retrouver coincé avec des employés).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Renommer

Vous pouvez renommer un de vos employés delta (uniquement les employés privés). S'il entre par la suite dans un groupe epsilon, il perdra son nom pour reprendre le nom générique (et il faudra éventuellement le renommer une fois seul). Le nom ne peut dépasser 16 caractères. Le type du PNJ sera ajouté entre crochets.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

SALAIRE	
Niveau	Salaire (par jour)
1	10
2	25
3	50
4	100
5	250
6	500

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent et du matériel entre les PNJ que vous employez et entre ces PNJ et vous. Si ce sont des employés de fonction, ils ne donnent du matériel qu'entre eux.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

ons & Sorts | Carrière | Bâtiments | Employés

EMPLOYÉS

	Garde du Corps	9/9 PdV
	Kraland - Quartier Suprême (H11)	25 FK/jour
	Garde du Corps	9/9 PdV
	Kraland - Quartier Suprême (H5)	25 FK/jour
	Soldat Déserteur	11/11 PdV
	Camhrousse - Trou Perdu (C8)	

Garde du Corps (9/9 PdV) - salaire :

Nom : Kraland-Quartier Suprême (H11)

Description : Inquiet pour votre sécurité ? côtés lors de tout combat.

Renvoyer - Renommer



ENGAGER UN ASSASSIN

Cas un peu particulier: dans une Auberge, vous pouvez également engager un assassin. Celui-ci n'est payé qu'une fois pour attaquer un autre citoyen qui se trouve en ville. Il ne compte pas dans vos employés.

Contrat (Délit)

Vous pouvez engager un assassin afin qu'il attaque un citoyen de la ville. Si cette personne se trouve en ville, l'assassin l'attaque. Si elle ne s'y trouve pas ou si elle se trouve en prison, l'assassin revient bredouille (vous récupérez 90% de votre argent mais pas le crédit-temps dépensé). Vous pouvez engager 1, 2 ou 3 assassins pour respectivement 100, 250 et 500 .

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: 25% + CHA x 5 + Commerce -
Forme - Nourriture - Moral

EMPLOYÉS	
	Garde du Corps
	Maître d'Armes
	Complice
	Partisan
	Secrétaire
	Érudit
	Apprenti Magicien
	Assassin

Assassin

Description : Les assassins se font généralement engager par un individu gênant, mais il leur arrive parfois d'être engagé par un individu transportant quelque matériel précieux.

Contrat

71. Liste des Employés

EMPLOYÉS																							
	<p>Garde du Corps</p> <p>Inquiet pour votre sécurité ? Le garde du corps combattra à vos côtés lors de tout combat. (n°101)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td><td>9</td><td>4</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>20%</td><td>15%</td><td>15%</td><td>+1</td><td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Parade, Précision, Camouflage</p> <p>Dons: Entraînement Militaire</p> <p>Illustration: Earané Coamenel - Couleurs: Earané Coamenel</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+1	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+1	0													
	<p>Maître d'Armes</p> <p>Ne combattez plus seul ! Engagez un maître d'arme qui vous aidera dans toutes vos luttes et agressions diverses ! Il offre +5% à Combat Mains Nues, Combat Contact, Combat Distance et Survie. Lors d'un combat, ce bonus ne fonctionne que sur le leader. (n°102)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td><td>11</td><td>5</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>20%</td><td>25%</td><td>15%</td><td>+1</td><td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Parade, Feinte, Précision, Camouflage, Riposte</p> <p>Dons: Entraînement Militaire, Armure Militaire</p> <p>Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: Laura ★Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	5	3	3	4	20%	25%	15%	+1	1
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
3	11	5	3	3	4	20%	25%	15%	+1	1													
	<p>Complice</p> <p>Voilà l'homme idéal pour rôder dans vos environs et veiller à ce que vous ne passiez à côté de rien d'important. Il offre +5% à Démolition, Discrétion, Falsification, Observation et Vol. (n°103)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td><td>11</td><td>4</td><td>2</td><td>3</td><td>5</td><td>10%</td><td>10%</td><td>15%</td><td>+0</td><td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage, Lutte, Riposte</p> <p>Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	4	2	3	5	10%	10%	15%	+0	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
3	11	4	2	3	5	10%	10%	15%	+0	0													
	<p>Partisan</p> <p>Voici quelqu'un dévoué à votre cause : il parlera en votre faveur et vous aidera à gagner l'assentiment d'autrui ! Il offre +5% à Baratin, Eloquence et Séduction. (n°104)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>10%</td><td>10%</td><td>5%</td><td>+0</td><td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage</p> <p>Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	2	2	3	3	10%	10%	5%	+0	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
2	9	2	2	3	3	10%	10%	5%	+0	0													
	<p>Secrétaire</p> <p>Épargnez-vous les tâches administratives pénibles en engageant un secrétaire. Il offre +5% à Commerce et Organisation. (n°105)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>10%</td><td>5%</td><td>5%</td><td>+0</td><td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage</p> <p>Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: ★Kookie★</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	2	2	3	3	10%	5%	5%	+0	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
2	9	2	2	3	3	10%	5%	5%	+0	0													
	<p>Érudit</p> <p>Goûtez aux sources du savoir en engageant un érudit capable de vous fournir les réponses à vos nombreuses questions. Il offre +5% à Foi, Informatique et Médecine. (n°106)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th><th>PdV</th><th>FOR</th><th>VOL</th><th>INT</th><th>PER</th><th>Mains Nues</th><th>Contact</th><th>Distance</th><th>Dégâts</th><th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>3</td><td>5</td><td>3</td><td>10%</td><td>5%</td><td>5%</td><td>+0</td><td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Camouflage</p> <p>Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: Laura ★Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	2	3	5	3	10%	5%	5%	+0	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
2	9	2	3	5	3	10%	5%	5%	+0	0													
	<p>Apprenti Magicien</p>																						

	PNJ	Engagez un apprenti magicien qui portera vos livres de sort et pourra nettoyer vos fioles de potion vides. Il offre +5% à Lancement de Sorts. (n°107)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		2	9	2	3	4	3	10%	5%	5%	+0	0
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir												
Sorts de Combat: Eclair, Image Floue												
Illustration:  Kefka - Couleurs: Laura - Lorappa												
	PNJ	Esclave Épargnez-vous les tâches les plus pénibles en prenant un esclave. (n°108)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		1	7	2	2	3	2	5%	5%	5%	+0	0
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir												
Illustration:  Kefka - Couleurs: Eskarina												

72. Monstres

LES MONSTRES

Les monstres sont un type particulier de PNJ. Ils se baladent dans le cybermonde à la recherche d'une victime potentielle. Si vous rencontrez sur votre chemin une de ces créatures, vous devrez la combattre. Les monstres peuvent être en bande, ce qui rend les combats plus difficiles.

Ces monstres peuvent être de différentes classes, par exemple vous pouvez affronter : une liche (PNJ Gamma), accompagnée d'un zombie (PNJ delta) et de 2 squelettes (PNJ epsilon).

Les monstres de classe gamma, comme la liche, n'apparaissent qu'une seule fois sur le plateau de jeu : il faut la tuer pour qu'une nouvelle liche puisse éventuellement apparaître quelque part.

Les monstres n'ont pas de limite de caractéristiques : certains monstres puissants peuvent dépasser 6 et même 10 dans une caractéristique.

Leurs caractéristiques sont détaillées dans le chapitre 124. Bestiaire.

COMBAT CONTRE DES MONSTRES

Ces créatures possèdent des points de vie, une certaine force, des % d'attaques et des dons naturels leur conférant des bonus d'attaque et des protections. Elles peuvent être faibles ou fortes. Lors d'un combat contre une créature, il y a 4 issues possibles : (1) vous arrivez à fuir (2) vous gagnez en la tuant (3) elle gagne en vous mettant dans le coma (4) personne ne gagne et la créature s'en va (au bout des 10 rounds de combat). Dans ce dernier cas, elle reste présente sur la carte, prête à un autre combat.

Dans le cas où vous gagneriez contre un monstre (en le tuant), vous pourrez faire main basse sur son trésor qui peut être de l'argent transporté sur lui, de l'or avalé ou du matériel transporté.

POPULATION

Ces créatures diffèrent selon les provinces. Dans chaque province, il y a une certaine population de monstres en "réserve" (100 au départ). Chaque fois qu'un monstre apparaît (débusqué par une chasse par exemple), c'est décompté du total. Il y a donc moyen d'éradiquer les monstres d'une province. Cependant la population peut également augmenter : chaque jour 2 monstres reviennent (jusqu'à un maximum de 100). Certains ordres peuvent également multiplier le nombre de monstres (jusqu'à plus de 100).

RENCONTRES

La probabilité de rencontre est influencée par le nombre de créatures restantes : nombre/20 pour tout mouvement dans la province. Donc pour 100 créatures, on a 5% de chance d'en rencontrer en bougeant dans la province. Il n'y a pas moyen de rencontrer un monstre en ville par hasard (à moins qu'il n'ait été amené par quelqu'un).

Il y a également moyen de rencontrer une créature en explorant la province ou en partant à la chasse à partir de l'interface de jeu. Dans le cas de la chasse, si vous réussissez à débusquer une créature, il est possible qu'elle vous remarque (auquel cas elle attaque) ou qu'elle ne vous aperçoive pas. Dans ce dernier cas, vous pouvez tenter de capturer la créature pour la livrer à un enclos (voir 50. Élevage) - en cas d'échec, elle vous attaquera. Une fois la créature capturée, vous pouvez également tenter de la dresser (si elle est de classe delta/epsilon et de niveau égal ou inférieur au vôtre) : en cas de réussite, elle fera partie de vos employés (et vous devrez payer pour son entretien). Il n'est pas nécessaire de dresser une créature



Chasser

Vous pouvez chasser dans la région pour débusquer une ou plusieurs créatures (tous les membres du groupe perdront le CT correspondant). Si vous réussissez, un second jet est effectué : votre pourcentage en discrétion, plus 5 fois votre perception, indique vos chances de ne pas être repéré (et de les attaquer plus tard).

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 50% + PER x 5 + Survie
- Forme - Nourriture - Moral

pour la vendre à un enclos. Une fois la créature dressée, vous pouvez la relâcher, ce qui la rendra à nouveau sauvage.

Un monstre non dressé se trouvant sur la carte a 40% de chances à chaque MAJ de disparaître (il regagne sa tanière). S'il est capturé, ces chances tombent à 20% (il arrive à se libérer et à regagner sa tanière). Il vaut donc mieux ne pas traîner pour le revendre ou le dresser.

Au Paradigme Vert, aucun monstre supplémentaire ne surgit pour attaquer les voyageurs lors d'un simple déplacement dans la province (les forces de la Conscience Universelle réduisent en effet leur côté agressif). Cependant, ils peuvent agresser un personnage lors d'une exploration, d'une chasse ou d'une exploration de donjon

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Explorer

Vous pouvez explorer la case où vous êtes dans la province (tous les membres du groupe perdront le CT correspondant).

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 35% + PER x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Capturer

Vous pouvez (1) capturer un personnage s'il est ligoté ou dans le coma (pour autant que son groupe soit dans le coma ou capturé, la réussite est automatique) (2) tenter de capturer un esclave dans l'Empire Brun ou dans un empire tolérant l'esclavage, ce qui est un délit si ce n'est pas le vôtre (3) tenter de capturer une créature (monstre) pour autant que celle-ci ne soit pas dans un groupe dirigé par un PJ (à moins que ce dernier et que chaque membre de son groupe qui n'est pas une créature soit dans le coma, ligoté ou capturé). Si votre capture échoue, cela dégènera en combat.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 40% + FOR x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Dresser

Vous pouvez dresser une créature que vous avez capturée si celle-ci est un monstre de classe delta (ou un monstre dans un sous-groupe epsilon). Si vous réussissez, elle vous servira comme employée. Si vous échouez, elle vous attaquera. Cet ordre fonctionne aussi sur toute créature dressée par autrui et placée/capturée dans votre groupe. Cet ordre ne fonctionne pas sur les autres PNJ (employés etc). Il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base). Vous ne pouvez pas dresser une créature de plus haut niveau que vous. Le nombre de niveaux de créatures que vous pouvez dresser dans la même journée est limité à votre niveau.

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: 50% + FOR x 5 - FOR adv. x 5 + Survie - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Relâcher

Vous pouvez relâcher dans la nature une créature que vous avez dressée, elle redevient alors sauvage (contrairement à un dégroupage ou elle reste votre employé). L'ordre n'est accessible qu'en province (à l'extérieur de toute ville).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

(si un donjon tombe aux mains du Paradigme Vert). Si un monstre se trouve sur la carte, soit parce qu'il a été débusqué lors d'une chasse antérieure, soit parce qu'il a été conduit au Paradigme, il agresse également les personnages à sa portée.

Si vous contrôlez un monstre, vous devez payer les coûts d'entretien (comme un employé). Les coûts d'entretien d'un monstre sont plus élevés que ceux d'un simple employé. Ils sont donnés dans le tableau suivant :

SALAIRE	
Niveau	Entretien (par jour)
1	25
2	50
3	100
4	250
5	500
6	1000

Vous pouvez aussi commettre un acte de malveillance en jetant de la nourriture aux monstres dans une province (en jetant la nourriture que vous avez sur vous depuis votre fiche de personnage). Les monstres dans la province la dévoreront et se reproduiront.

Vous trouverez la liste des monstres et de leurs compétences dans le

Nourrir Monstres (Délict)

Vous pouvez jeter de la nourriture aux monstres peuplant la province. Ceux-ci la dévoreront et se reproduiront (la population augmentera de 1 par unité de nourriture). Vous devez être hors de la ville.

chapitre 124. Bestiaire.

L'ordre est illégal sauf au Paradigme Vert.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 40% + PER x 5 + Survie
- Forme - Nourriture - Moral

PNJ EN COLÈRE

Normalement, les monstres n'apparaissent qu'en province, on ne les rencontre pas en ville, à moins d'y être amenés ou invoqués. Cependant, certains événements peuvent provoquer l'apparition de PNJ en colère directement à l'intérieur des villes.

Ces PNJ se comportent comme des monstres, à l'exception près qu'ils n'attaquent que les citoyens loyaux (non recherchés) de l'empire qu'ils détestent.

Il existe le Bourgeois Décadent (Kraland), l'Esclave Rebelle (Empire Brun), le Gréviste Casseur (Palladium), le Commando Frigide (Théocratie), le Militant Carnivore (Paradigme), le Grammairien Vindictif (Khanat Elmérien), le Poudré en Colère (Confédération Libre) et le Loubard Tatoué (Provinces Rebelles). Leurs caractéristiques sont données dans le chapitre 124. Bestiaire.

Si vous êtes l'employeur d'un PNJ en colère qui se trouve dans votre groupe, il vous accorde un bonus de +5% aux ordres *Manifestation*, *Appel à la Révolution* et *Révolution* si vous vous trouvez dans l'empire qu'il déteste (à Kraland pour le Bourgeois Décadent, par exemple, mais pas ailleurs).

TROPHÉES

À chaque fois que vous tuez un monstre (ou un autre PNJ également), il est ajouté à vos trophées. Les trophées sont consultables dans votre fiche de personnage (partie *Carrière*).

Veillez noter que si vous changez de personnage, vos trophées sont bien sûr annulés.



DONJONS

Vous pouvez aussi rencontrer des monstres dans un Donjon. Il s'agit d'un bâtiment spécial dans lequel existent plusieurs niveaux (on ignore combien au total). Vous pouvez monter de l'un à l'autre ou Descendre en cliquant sur l'image adéquate. À chaque fois que vous montez d'un niveau, vous tombez nez à nez avec des monstres de plus en plus puissants et de plus en plus nombreux, que vous devez combattre. Aucun monstre ne surgit lorsque vous descendez mais vous pouvez tomber sur des monstres survivants (d'autres rencontres avec des personnages). Il faut obligatoirement retourner au niveau 0 pour sortir d'un donjon. Monter ou descendre d'un niveau prend 10 minutes.

La plupart des gens considèrent que ceux qui s'aventurent dans un donjon sont des fous inconscients du danger. Les PNJ liés à une fonction (policiers par exemple) refusent d'ailleurs d'y monter. Mais certains guerriers s'enorgueillissent de pénétrer dans ces donjons jusqu'au plus haut niveau possible. Le niveau auquel vous êtes arrivé est également mentionné dans vos trophées.

Les monstres des donjons ne sont pas comptés dans les monstres de la province. Les donjons sont toujours remplis de monstres (nid de « reproduction »), on ne peut jamais "épurer" un donjon (au contraire d'une province).

Les ordres *Fuir* et *Parlementer* ne sont pas accessibles lors d'un combat dans un donjon.

Il y a 6 donjons:

- **L'Antre de Naar** : peuplée de démons, on dit que Naar lui-même y serait installé sur son Siège (province Désert Démoniaque - ville Abandon)
- **La Décharge Sbleune** : tout ce qui restait de l'empire de l'Iglooland a été entassé dans une énorme décharge infestée de sbleunes (province Territoires Sbleunes - ville Sbleunatéak)
- **La Grande Termitière** : dans les montagnes de l'Underground se trouve une énorme termitière remplie de créatures souterraines hostiles mais on murmure que là serait caché le grand trésor elmérien, volé par l'intendant d'Elmer Caps (province Underground - ville Alexène)
- **Le Pic du Dragon** : dans ce pic logent des centaines de dragons - là ils se reproduisent et terrorisent la contrée (province Montagnes Brunnes - ville Imprenable)
- **Le Pilier Céleste** : dans les temps anciens, des hommes avaient construit une immense tour pour rejoindre la Grande Déesse au ciel, mais celle-ci n'a pas apprécié et a dispersé les bâtisseurs - il reste la tour, peuplée d'anges vengeurs (province Terminal Dogma - ville Liliith)
- **La Nécropole** : infestée de morts-vivants, la Nécropole donnerait accès à l'au-delà (province Monts Niarkal - ville Métalville)

Certains ordres ont été bloqués dans les donjons, pour simuler l'isolement d'une exploration ou pour éviter des incohérences : *Graffiti*, *Vandalisme*, *Commettre un Attentat*.

73. Missions des PNJ

MISSIONS DES PNJ

Les PNJ que vous employez ont des missions prédéfinies qui déterminent leur attitude lorsqu'ils rencontrent un autre personnage. Les missions existantes sont:

1. **Attaque tout à portée (sauf employeur)** : ceci concerne uniquement les monstres. Ils attaquent quiconque passe à leur portée. Cependant, si vous contrôlez un tel monstre (par invocation ou dressage), il ne vous attaquera pas si vous êtes le leader d'un groupe passant à sa portée.
2. **Attaque armée ennemie** : ceci concerne uniquement les armées. Elles attaquent automatiquement toute armée ennemie passant à leur portée (y compris dans un groupe).
3. **Arrestation criminels** : ceci concerne les policiers. Ils attaquent automatiquement toute personne recherchée par l'empire passant à leur portée (y compris dans un groupe).
4. **Attaque des loyalistes** : ceci concerne les PNJ en colère. Ils attaquent automatiquement tous les citoyens considérés comme loyaux (non recherchés) de l'empire qu'ils détestent.

Si vous gérez un tel PNJ, vous pouvez lui donner l'ordre d'accomplir ou non sa mission (en cochant ou décochant la mission). De base, la case est cochée : le PNJ doit accomplir sa mission. La mission s'applique à tout le groupe que le PNJ dirige (les attaques se déroulant en groupe).

Vous pouvez changer la mission d'un PNJ qui n'est pas leader de son groupe, mais elle ne s'appliquera que lorsqu'il sera leader de son groupe.

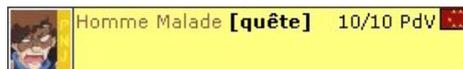
Cas particulier des armées

Les unités militaires disposent de la mission *Attaque armée ennemie* qui peut être désactivée. Cependant, cette désactivation ne sera effective que si le sous-groupe leader comporte au moins 10 membres. Des groupes plus petits attaqueront d'office une armée ennemie, même si la mission est désactivée. Cette mesure existe afin d'éviter l'anti-jeu consistant à séparer une armée en petits groupes de 1 soldat n'attaquant pas, ce qui force l'adversaire à prendre l'initiative de l'attaque (et à subir un avis de recherche pour chaque soldat séparé).

Si des armées sont séparées en groupe de 1 soldat, il est donc possible de provoquer des combats sans subir un avis de recherche pour chaque soldat. Il suffit de s'y rendre avec une armée ennemie : les soldats engageront le combat automatiquement.

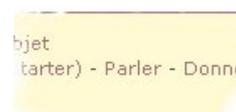
74. Quêtes

PNJ PROPOSANT UNE QUÊTE



Certains PNJ peuvent vous confier une quête à réaliser. Ces PNJ sont reconnaissables au mot **[quête]** qui apparaît à côté de leur nom. Ils sont généralement de classe gamma (bandeau jaune) ou bêta (bandeau vert). L'Homme Malade va nous servir d'exemple.

NATURE DE LA QUÊTE



En cliquant sur le nom du personnage, vous aurez accès à divers ordres dont *Parler*. En cliquant dessus, le PNJ vous explique son problème et quelle est la quête que vous devez effectuer pour le résoudre. Dans le cas de l'Homme Malade, la quête est simple : il suffit de lui apporter un Médicament Anti-Putréfaction.

Parler

Vous pouvez parler à un personnage que vous rencontrez. S'il s'agit d'un PJ, la phrase (max 1000 caractères) apparaîtra dans son rapport privé. S'il s'agit d'un PNJ, il vous répondra par une phrase prédéfinie (si c'est un PNJ à quête, ce sera la description de la quête à effectuer). Vous pouvez ajouter un geste comme un bisou ou un salut. Vous pouvez également transformer l'ordre en une action roleplay (dans ce cas décrivez ce que votre personnage fait - attention: restez correct, n'imposez aucun trip malsain à un autre joueur).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Vous n'êtes pas obligé de réaliser la quête : vous pouvez également laisser le PNJ à son triste sort, voire le tuer. Par contre, si vous réalisez la quête, vous gagnerez 1 PA. Toute personne rencontrant le PNJ se verra confier la même mission : c'est au premier qui la réalisera.

Quête !

Un homme malade s'approche de vous en poussant des râles agonisants : "*Par pitié ! Je suis malencontreusement tombé nez à nez avec un mort-vivant et je suis affligé d'une terrible maladie, la Putréfaction ! Je n'ai pas l'argent pour acheter un médicament, peut-être qu'une personne généreuse comme vous pourrait m'offrir ce dont j'ai besoin ? Je vous en prie ! Sauvez-moi !*"

Pour réussir cette quête, il vous suffit de donner à ce personnage un Médicament Anti-Putréfaction en passant l'ordre adéquat.

Vous pouvez gagner 1 PA en réalisant cette quête.

RÉALISER LA QUÊTE

Lorsque vous avez accompli la tâche assignée, il faut retourner voir le PNJ. Dans le cas de l'Homme Malade, il suffit de revenir avec un médicament anti-putréfaction. Dans les ordres d'interaction, vous trouverez un lien supplémentaire pour achever la mission : dans le cas de l'Homme Malade, il s'agit de *Donner Médicament*.

Donner Médicament

Réaliser la Quête

Vous pouvez réaliser la quête associée à ce PNJ (et gagner 1 PA si vous n'aviez pas encore réalisé cette quête auparavant).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

En cliquant dessus, l'opération sera effectuée et vous gagnerez 1 PA. Le PNJ disparaîtra alors, soit pour réapparaître autre part dans le jeu (PNJ gamma), soit pour une période prolongée (PNJ bêta). Si vous tombez à nouveau sur le même PNJ, vous pourrez faire à nouveau la quête si vous le souhaitez, mais vous ne gagnerez pas de PA supplémentaire.

Les quêtes sont associées à votre personnage : si vous changez de personnage, vous pourrez recommencer les quêtes et être récompensé par des PA.

Quête Réussie !

L'homme prend le médicament et s'écrie : "*Merci ! Vous venez de me sauver la vie !*" Il quitte ensuite les lieux, après vous avoir chaleureusement remercié.

Vous venez de gagner 1 PA en réalisant cette quête.

Attention: il est interdit de révéler aux autres joueurs les solutions de ces quêtes, afin de préserver le plaisir du jeu de chacun.

75. Scénarios

PNJ ET SCÉNARIOS

Outre les quêtes de base (gérées automatiquement par le moteur de jeu), vous pouvez participer à des scénarios gérés par les animateurs du jeu. Dans le cadre de ces scénarios, vous serez généralement amenés à dialoguer avec des PNJ alpha (qui sont des PNJ gérés par les animateurs).



Les PNJ alpha ne sont pas des personnages comme les autres : ils ne travaillent pas dans les commerces de la ville, n'exercent normalement pas de fonction gouvernementale etc. Ils ont un profil psychologique précis, des pouvoirs précis (définis à leur création), des buts précis.

Vous devez les considérer comme partie intégrante du monde. Vous pouvez entrer en relation avec eux et découvrir s'ils sont dignes de confiance ou non. Ils ont un rôle précis et l'objectif n'est généralement pas de les "tuer" (contrairement aux jeux sur PC).

Il n'y a pas de scénario pré-établi mais voici quelques exemples de ce qui pourrait se passer :

1. un PNJ vous contacte pour remplir une mission
2. un PNJ laisse un message dans le forum pour engager des aventuriers en vue d'une mission périlleuse
3. des événements bizarres se déroulent, il faut enquêter

Les animateurs organisent des scénarios pour renforcer le plaisir de jeu. Il n'y a pas forcément une "récompense" à la clef, mais de l'amusement.

VILLAGES D'ANIMATION

Dans le cadre d'un scénario, un animateur peut avoir besoin de bâtiments (par exemple le repaire du méchant). Il peut créer des bâtiments dans une ville existante mais peut également créer un village pour éviter l'incohérence de bâtiments apparaissant brusquement dans une ville.



Un village apparaît sur la carte lorsqu'il est créé par un animateur : on considère qu'il existait sans doute auparavant, mais qu'il vient d'être découvert par des explorateurs. Le village fonctionne de la même manière qu'une ville (on peut y entrer et en sortir), si ce n'est qu'il n'y a pas moyen d'y nommer de Bourgmestre et que les dimensions intérieures peuvent être réduites (3x3 à 20x13).

Vous pouvez entrer dans un village, entrer dans les bâtiments créés par l'animateur, faire du commerce etc.

L'animateur peut détruire à tout moment le village créé : en ce cas, tous les occupants et objets se retrouvent sur la carte provinciale et tous les bâtiments sont détruits.

Vous pouvez lancer un chantier dans un village et construire une maison ou un commerce, mais vous n'avez aucune garantie quant à la durée d'existence du village.

Lorsqu'un animateur crée un village sur une case d'eau, il se transforme automatiquement en île.



OBJETS D'ANIMATION

Dans le cadre d'un scénario, certains objets spécifiques peuvent circuler. Ces objets ne peuvent être fabriqués par les joueurs. Ils doivent être créés par un animateur et introduits dans le jeu. Un tel objet est en exemplaire unique et est en général retiré du jeu après que le scénario soit terminé. Les différents types d'objets sont indiqués dans les tableaux ci-contre et ci-dessous. L'animateur peut modifier le nom, l'image et la description de l'objet.

Si vous trouvez un coffre, il ne peut être ouvert que si vous avez la clef correspondante. Une fois ouvert, le coffre et la clef disparaissent.

Ouvrir

Vous pouvez ouvrir un cadeau, ou un coffre si vous avez la clef correspondante.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

OBJETS D'ANIMATION	
	Objet Animation Sans Effet Cet objet d'animation n'a pas d'effet particulier.
	Coffre Le coffre peut être ouvert par son porteur s'il a la clef correspondante, il contient généralement un ou plusieurs objets, jusqu'à une charge de 5 (le coffre et la clef disparaissent pour laisser place à l'objet).
	Clef du Coffre La clef est l'objet nécessaire pour ouvrir un coffre particulier.
	Objet Animation Force +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Force.
	Objet Animation Volonté +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Volonté.
	Objet Animation Charme +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Charme.
	Objet Animation Gestion +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Gestion.
	Objet Animation Intelligence +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Intelligence.
	Objet Animation Perception +1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Perception.

OBJETS D'ANIMATION	
	Objet Animation Baratin +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Baratin.
	Objet Animation Combat Mains Nues +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Mains Nues.
	Objet Animation Combat Contact +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Contact.
	Objet Animation Combat Distance +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Distance.
	Objet Animation Commerce +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Commerce.
	Objet Animation Démolition +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Démolition.
	Objet Animation Discrétion +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Discrétion.
	Objet Animation Éloquence +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Éloquence.
	Objet Animation Falsification +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Falsification.
	Objet Animation Foi +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Foi.
	Objet Animation Informatique +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Informatique.
	Objet Animation Lancement de Sorts +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Lancement de Sorts.
	Objet Animation Médecine +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Médecine.
	Objet Animation Observation +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Observation.
	Objet Animation Organisation +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Organisation.
	Objet Animation Séduction +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Séduction.
	Objet Animation Survie +5% Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Survie.
	Objet Animation Vol +5%



Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Vol.

76. Écoles de Magie

TYPES DE MAGIE

La magie n'est pas très répandue dans le cybermonde mais elle existe néanmoins. Rares sont ceux qui peuvent la maîtriser et leurs connaissances sont souvent limitées.

La magie est répartie en 7 domaines ayant chacun accès à une liste de sorts :

1. **la Démonologie** : permet l'invocation de démons et de malédictions
2. **la Divination** : permet de lire le passé ou de prévoir les événements futurs
3. **l'Élémentalisme** : permet de maîtriser les éléments, comme le feu ou l'air
4. **l'Enchantement** : permet de contrôler les émotions d'autrui
5. **l'Illusion** : permet de se rendre invisible et d'affecter la perception du temps
6. **la Magie Vitale** : permet de soigner ou de se dépasser physiquement et intellectuellement
7. **la Nécromancie** : permet d'animer des morts-vivants ou de répandre la pourriture et le chaos



Illustration: Eskarina

CARRIÈRES MAGIQUES

Seules certaines carrières permettent d'apprendre des sorts avec à chaque fois une certaine limitation de nombre de listes de sorts :

1. **Initié** : une liste de sorts
2. **Inquisiteur** : une liste de sorts
3. **Missionnaire** : une liste de sorts
4. **Prêtre** : deux listes de sorts
5. **Magicien** : trois listes de sorts (le magicien ne peut accéder à la Nécromancie)
6. **Sorcier** : trois listes de sorts (le sorcier ne peut accéder à la Magie Vitale)

Cela signifie qu'un prêtre qui a déjà appris un sort d'Enchantement et un sort de Magie Vitale ne pourra pas apprendre un sort d'Illusion. Par contre, il pourra continuer à apprendre des sorts de Enchantement et des sorts de Magie Vitale.

En cas de changement de carrière, les sorts peuvent être perdus (voir 8. [Carrières Avancées](#)).



ÉCOLES DE MAGIE

Pour lancer un sort, il faut tout d'abord apprendre la compétence Lancement de Sorts (dans une Université) et apprendre ensuite les sortilèges désirés (dans une École de Magie). Les Écoles de Magie sont au nombre de 7 :

1. **Démonologie** : province Pédestrie - ville Naaropolis
2. **Divination** : province First Dogma - ville Tabris
3. **Élémentalisme** : province Crab Key - ville Blofeldopolis
4. **Enchantement** : province Parc à Bishônens - ville Volupté
5. **Illusion** : province Champignac - ville Fongus
6. **Magie Vitale** : province Écrin de Jade - ville Jade
7. **Nécromancie** : province Niarkalistan - ville Léprosie

Il n'est pas possible de construire d'autres écoles de magie : il n'existe que celles-là. Cela veut dire que les personnes désireuses d'apprendre un sort doivent se rendre jusque là. Dans une École de Magie, on peut également effacer de sa mémoire une liste de magie apprise ailleurs afin de se purifier ou de pouvoir accéder à un autre style de magie (puisque le nombre de listes pouvant être maîtrisées est limité).

Les sorts ont un niveau associé (de 0 à 6). Vous ne pouvez pas apprendre un sort de plus haut niveau que votre niveau.

Apprendre

Vous pouvez apprendre un sort si vous êtes autorisé par votre carrière et si vous avez accès à la liste de magie enseigné par cette école. Les sorts de niveau 4 et plus ne peuvent être appris que si l'empire contrôlant l'école de magie possède la technologie Apprentissage des Sorts Majeurs. Il y a un malus de 5% par niveau du sort désiré. Le coût d'apprentissage en est de $100 + 50 \times \text{Niveau du Sort}$.

Technologie nécessaire : Apprentissage des Sorts Mineurs

Coût: 100 | Durée: 10:00 | Jet: 30% + INT x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral

Oublier

Vous pouvez purifier votre esprit et oublier une liste de magie qui vous gêne. Cette école de magie ne libère que des listes de magie qui ne sont pas enseignées dans cette école.

Coût: 500 | Durée: 10:00 | Jet: 30% + INT x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral

Les Écoles de Magie peuvent être fermées par le Gouverneur de la Province, auquel cas l'apprentissage des sorts devient illégal (mais reste possible). Le statut ouvert/fermé est précisé dans le rapport cybermondial (il faut ouvrir la carte et cliquer sur "Bâtiments Spéciaux").

En outre, il faut que l'empire possédant l'École de Magie maîtrise la technologie Apprentissage des Sorts Mineurs. Sinon il est impossible d'apprendre des sorts sur son territoire. Pour les sorts de niveau 4 et plus, l'empire doit maîtriser la technologie Apprentissage des Sorts Majeurs.

LANCER UN SORT

Il existe plusieurs types de sort :

1. les sorts personnels, que l'on lance à partir de la fiche de personnage et qui agissent sur soi (ou sur le bâtiment où l'on se trouve)
2. les sorts de rencontre, que l'on lance sur les personnes rencontrées - leur VOL intervient pour diminuer les chances de réussite (sauf si on le fait sur soi-même - en ce cas, ils peuvent aussi se lancer depuis la fiche de personnage)
3. les sorts de combat, qui ne peuvent être lancés qu'en combat et seulement à Mains Nues et seulement au premier round

Chaque lancement de sort consomme un certain nombre de plantes magiques (comme composant nécessaire du sort), selon le niveau du sort : 0 à 2 (1 plante), 3 à 4 (2 plantes), 5 à 6 (3 plantes). Cependant, les sorts d'invocation et le sort Charmer un Monstre consomment un nombre de plantes magiques dépendant du niveau de la créature : 0 à 2 (1 plante), 3 à 4 (2 plantes), 5 à 6 (3 plantes).

Lorsque vous lancez un sort, les chances de réussite sont diminués de 5 x Niveau du Sort.

Si vous ne disposez plus de plantes magiques, il est impossible de lancer un sort (on peut se procurer des plantes magiques dans une ferme si elle en produit).

Certains sorts sont illégaux et conduisent à un avis de recherche si le lanceur de sort échoue son incantation. Les sorts de rencontre sont cependant légaux si le lanceur de sorts se vise lui-même, à l'exception du sort Oubli qui est toujours illégal.

PLANTE MAGIQUE	
	Plante Magique Les plantes magiques sont utilisées dans la fabrication de potions et pour lancer des sorts. <u>Production:</u> Ferme niveau 4

Lancer

Vous pouvez lancer un sort personnel, ou un sort de rencontre sur vous-même. Le nombre de plantes magiques nécessaires dépend du niveau du sort (ou de la créature invoquée pour les sorts d'invocation) : 0 à 2 (1 plante), 3 à 4 (2 plantes), 5 à 6 (3 plantes). La base du jet est de 40%, moins 5 x Niveau du Sort. Le temps nécessaire pour lancer un sort est de 2 heures, moins 5 minutes par niveau de carrière.
Matériel nécessaire : 1 Plante Magique

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 40% + VOL x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral
Sort

Vous pouvez lancer un sort contre autrui. Les sorts bénéfiques ne sont pas illégaux. Si vous lancez le sort sur vous-même, ce n'est pas illégal (sauf Oubli) et la VOL adverse ne compte pas. Le nombre de plantes magiques nécessaires dépend du niveau du sort ou de la créature charmée (pour le sort Charmer un Monstre) : 0 à 2 (1 plante), 3 à 4 (2 plantes), 5 à 6 (3 plantes). Si le sort est illégal, vous subissez le malus cumulatif lié aux actes illégaux accomplis dans la journée. Vous subissez également un malus de 5% x Niveau du Sort, ainsi que les bonus/malus du Nexus. Dans la liste, vos chances (%) sont indiquées pour chaque sort, en tenant compte du niveau du sort, du Nexus et du cumul d'illégalité. Le temps nécessaire pour lancer un sort est de 2 heures, moins 5 minutes par niveau de carrière.
Matériel nécessaire : 1 Plante Magique

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 40% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral

NOMBRE DE SORTS PAR JOUR

Vous ne pouvez lancer qu'un nombre de sorts par jour égal à votre INT de base. Ainsi, si vous avez 3 en INT de base, vous ne pourrez lancer que 3 sorts par jour. Les effets modifiant l'INT n'influencent pas le nombre de sorts pouvant être lancés chaque jour.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

Certains personnages bénéficient d'un pourcentage de résistance à la magie contre des sorts de rencontre :

- les prêtres ont 3 x Niveau % de résistance à la magie
- les missionnaires ont 2 x Niveau % de résistance à la magie
- ceux qui ont le don Résistance à la Magie obtiennent 10%
- ceux qui portent un Collier de Protection obtiennent 15%

Ces effets peuvent se cumuler (Prêtre + Don + Collier). Le pourcentage de résistance à la magie d'un personnage indique les chances de dissipation d'un sort de rencontre lancé avec succès contre lui (il sera sans effet). Cette résistance à la magie

s'applique à tous les sorts de rencontre, qu'ils soient bénéfiques ou néfastes. Par contre, un personnage peut se lancer des sorts de rencontre sans être affecté par sa propre résistance à la magie.

77. Liste des Sorts

SORTS DÉMONOLOGIE	
Niveau 0	
	Abjuration (personnel) Vous pouvez invoquer des forces hostiles contre un dieu du cybermonde. Le marqueur Intervention de ce dieu baissera de votre VOL+Niveau. (n°100)
	Aide Démoniaque (personnel) En lançant ce sort, vous bénéficiez d'un bonus de 5% sur tous vos ordres illégaux. L'effet du sort se dissipe à minuit. Le sort ne se cumule pas avec lui-même. (n°101)
Niveau 1	
	Invoquer un Démon (personnel) En lançant ce sort, vous invoquez un démon qui rejoindra votre groupe. Si vous échouez en lançant ce sort, le démon vous attaquera. La puissance maximum du démon est limitée à votre niveau : Démon Mineur (1), Démon Majeur (4), Rejeton de Naar (5). Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Le sort est inaccessible en prison. (n°110)
	Malédiction (rencontre) - illégal En lançant ce sort sur une victime, celle-ci subira un malus de 1 à toutes ses caractéristiques (sort non-cumulable avec lui-même). Le sort se dissipe à minuit. (n°111)
Niveau 2	
	Puissance Démoniaque (personnel) En lançant ce sort, toutes vos attaques (lors d'un combat) ont un bonus de dégâts de +1 lors des combats. Le sort ne se cumule pas avec lui-même et se dissipe à minuit. Si le sort échoue, la force démoniaque se retourne contre vous et vous tombez dans le coma. (n°120)
	Attaque Démoniaque (personnel) - illégal En lançant ce sort, une personne de votre choix parmi les citoyens de la province ou votre liste de contacts (kramail) subit une attaque démoniaque lui faisant perdre 1 PdV, peu importe où elle se trouve dans cette province ou ce que sont ses protections. Mais si vous échouez, vous subirez un contrecoup identique. Si la personne a quitté sa province, l'attaque se dissipera sans lui causer de dommages. (n°121)
Niveau 3	
	Désespoir (rencontre) - illégal La victime de ce sort devient désespérée. Elle perd 30 points de Moral. Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma. Une personne ne peut être victime de ce sort plus d'une fois dans la même journée. (n°130)
Niveau 4	
	Lien Maléfique (rencontre) - illégal La victime de ce sort est liée à vous de telle manière qu'à chaque fois que vous prenez des dégâts, c'est elle qui les prend à votre place (peu importe où elle se trouve dans le cybermonde) sauf si elle-même se trouve en combat. Le sort se dissipe à minuit ou si des dégâts mettent la victime dans le coma. Si vous créez un nouveau lien, il remplace l'ancien. Si une personne subit des dégâts par un tel lien, elle ne peut les rediriger par un autre lien. En cas d'échec, le lien est inversé et c'est vous qui subirez les dégâts infligés à votre victime jusqu'à minuit. (n°140)
Niveau 5	
	Portail (personnel) - illégal En lançant ce sort dans une ville, vous créez un portail entre le monde et le plan démoniaque. Il ne peut y avoir qu'un seul portail par province. Les effets du portail sont décrits dans les règles. (n°150)
Niveau 6	
	Pacte Démoniaque (personnel) Vous concluez un pacte avec les forces démoniaques pour qu'elles vous donnent le succès. Les 5 prochains ordres que vous passerez réussiront, comme si vous faisiez 1 sur votre jet (pour autant que vous ayez au moins 1% de chances de réussite). Le Pacte vous coûte cependant 3 PA (seulement si votre sort réussit). Le sort ne fonctionne pas sur les jets lors d'un combat, ni sur l'ordre de Coup d'État au niveau impérial ou provincial (ces jets ne sont donc pas décomptés des 5 actions). Le sort se dissipe à minuit. (n°160)
SORTS DIVINATION	
Niveau 0	
	Détection de la Puissance Magique (rencontre) En lançant ce sort sur une cible, vous percevrez sa puissance magique : vous obtiendrez la liste de ses sorts. (n°200)
	Vision Étendue (personnel) Grâce à ce sort, la portée de votre vision est doublée. Le sort se dissipe à minuit. Le sort n'est pas cumulable avec lui-même. (n°201)
Niveau 1	
	Invoquer un Ange (personnel) En lançant ce sort, vous invoquez un ange qui rejoindra votre groupe. Si vous échouez en lançant ce sort, l'ange vous attaquera. La puissance maximum de l'ange est limitée à votre niveau : Aigle Géant (1), Ange Vengeur (3), Archange Vengeur (4). Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Le sort est inaccessible en prison. (n°210)
	Clairvoyance (personnel) Grâce à ce sort, vous détectez les difficultés qui se présentent dans vos futures actions. Vous gagnez 3% de bonus aux chances de réussir pour toutes vos actions. Le sort ne se cumule pas avec lui-même. Il se dissipe à minuit. (n°211)
Niveau 2	
	Puissance Divine (personnel)

	En lançant ce sort, toutes vos compétences de combat (sauf par sort) ont un bonus de 5%. Le sort ne se cumule pas avec lui-même et se dissipe à minuit. Si le sort échoue, la force divine se retourne contre vous et vous tombez dans le coma. (n°220)
	Vigilance (personnel) Grâce à ce sort, toutes les actions illégales de rencontre effectuées contre vous se verront infliger un malus de 20% (sauf le combat). Le sort ne se cumule pas avec lui-même. Il se dissipe à minuit. (n°221)
Niveau 3	
	Protection contre le Mal (personnel) En lançant ce sort, vous bénéficiez d'une protection empêchant tout sort démoniaque d'agir sur vous (Attaque Démoniaque, Malédiction). Cependant, il empêche également que vous lanciez un sort démoniaque si vous possédez cette liste de sort. Le sort se dissipe à minuit. (n°230)
Niveau 4	
	Lecture de la Mémoire (rencontre) - illégal En lançant ce sort sur une victime, vous pénétrez les secrets de sa mémoire et apprenez ses dernières actions privées, y compris celles qui ont été effacées par le sort Oubli, l'ordre de Confession ou la potion d'amnésie. Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma. (n°240)
Niveau 5	
	Dissipation de la Magie (rencontre) Le sort dissipe tous les effets magiques que la cible subit en raison de sorts actifs sur elle, qu'ils soient bénéfiques (comme Puissance Magique) ou négatifs (comme Malédiction). Un Lien Maléfique ne peut être dissipé que si la Dissipation est lancée sur le bénéficiaire, pas la victime. (n°250)
Niveau 6	
	Vision Suprême (personnel) La vision suprême vous permet de savoir qui se trouve dans une ville du cybermonde, à une distance de 3 provinces au maximum, que ce soit dans un bâtiment ou en dehors. Vous aurez la liste complète des personnes, peu importe qu'elles soient cachées ou invisibles, peu importe la distance qui vous sépare de la case-cible. (n°260)

SORTS ÉLÉMENTALISME

Niveau 0	
	Transmutation (personnel) Vous pouvez décomposer un objet en votre possession en les différents matériaux de base qui le composent. Les objets produits habituellement en plusieurs exemplaires ne peuvent être ainsi transmutés. (n°300)
	Assimilation (personnel) Vous pouvez manger n'importe quel objet en votre possession (sauf une relique), même s'il n'est pas comestible. Vous serez capable de l'assimiler et gagnerez 20 points de Nourriture. (n°301)
Niveau 1	
	Invoquer un Élémental (personnel) En lançant ce sort, vous invoquez un élémental qui rejoindra votre groupe. Si vous échouez en lançant ce sort, l'élémental vous attaquera. La puissance de l'élémental est limitée à votre niveau : Eau (1), Air (3), Terre (4), Feu (5). Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Le sort est inaccessible en prison. (n°310)
	Peau de Pierre (personnel) En lançant ce sort, votre peau durcit et résiste mieux aux attaques. Vous gagnez 1 point supplémentaire en armure. Le sort se dissipe à minuit et ne peut se cumuler avec lui-même. En cas d'échec, vous subissez un contrecoup et perdez 1 PdV. (n°311)
Niveau 2	
	Éclair (combat) En lançant ce sort sur une victime dans un combat, celle-ci subit une perte de points de vie égale à votre VOL. Aucune protection ne fonctionne (les armures ne comptent pas), mais les parades restent possibles. (n°320)
	Marche sur les Eaux (personnel) Ce sort vous donne la capacité de traverser les eaux comme si c'était de la terre ferme. Ce sort ne fonctionne que sur vous, pas votre groupe (qui devra par exemple disposer d'un bateau pour vous accompagner). Le sort se dissipe à minuit. (n°321)
Niveau 3	
	Voyage par les Airs (personnel) Vous pouvez vous faire transporter dans les airs par un élémental et vous rendre dans la ville de votre choix (à maximum 2 provinces de distance). Vous devez être seul dans votre groupe. Le sort ne fonctionne pas si votre FOR est réduite à 0. Si vous ratez votre jet, l'élémental surgit mais soit vous fait perdre 4 heures avec des bourrasques pour se divertir, soit vous transporte dans une ville au hasard à un maximum de 3 provinces de distance. Vous ne pouvez pas lancer ce sort si vous êtes à l'intérieur d'un véhicule. (n°330)
Niveau 4	
	Boule de Feu (combat) Une énorme boule de feu explose au milieu du groupe ennemi. Chaque membre du groupe ennemi perd votre VOL en PdV (aucune protection ne fonctionne, les armures ne comptent pas, mais les parades restent possibles). Le nombre de personnes affectées est limité à votre Niveau (les autres seront épargnées). La cible que vous désignez est la première touchée. Les groupes epsilon ne sont touchés qu'une fois. (n°340)
Niveau 5	
	Création (personnel) Vous pouvez créer n'importe quel objet du moment que vous avez les matériaux nécessaires (si une technologie est nécessaire, elle doit être développée dans l'empire où vous vous trouvez). Ce sort permet également de créer des matières premières, mais pas des véhicules, ni des objets magiques, ni des potions magiques, ni des reliques, ni des objets exclusifs à une province, ni des objets exclusivement artisanaux. Vous êtes également limité aux objets ne nécessitant pas plus de 3 UT pour être produits. En cas d'échec du sort, les matériaux sont perdus. Lancer ce sort devient illégal si l'objet est illégal dans l'empire où vous vous trouvez. (n°350)
Niveau 6	
	Tremblement de Terre (personnel) - illégal Vous pouvez provoquer un tremblement de terre dans la ville où vous vous trouvez. Il ne peut y avoir qu'un seul tremblement de terre magique par jour (dans chaque ville). En cas d'échec, ce sont vos os qui tremblent en raison du

contrecoup et vous perdez 6 PdV. (n°360)

SORTS ENCHANTEMENT

Niveau 0



Confusion (rencontre) - illégal

La victime de ce sort est frappée de confusion, elle ne parvient plus à raisonner et ne peut plus utiliser d'ordre dépendant de son INT. Par contre, pendant ce temps, toute tentative de Lecture de la Mémoire ou de Détection de la Puissance Magique sera sans effet en raison des pensées confuses (d'où l'avantage éventuel de le faire sur soi). Le sort se dissipe à minuit. (n°400)



Plaisir (rencontre)

La cible de ce sort ressent un plaisir intense et gagne 15 points de Moral. Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma. (n°401)

Niveau 1



Charmer un Monstre (rencontre)

Vous pouvez tenter de charmer une créature de type Monstre (delta/epsilon) si celle-ci n'est l'employée de personne. En cas de réussite, elle rejoindra votre groupe et deviendra votre employée. Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. (n°410)



Sommeil (rencontre) - illégal

La victime tombe dans le sommeil et perd tout le crédit-temps qui lui restait jusqu'à un maximum de 18h. Cependant, elle gagne 2 points de Forme par heure perdue. Les ministres et les gouverneurs de provinces rebelles ne peuvent être la cible de ce sort. Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma. (n°411)

Niveau 2



Folie (rencontre) - illégal

La victime de ce sort est atteinte de folie et commet un acte illégal (infraction) avec toutes les conséquences associées (perte de poste éventuel, avis de recherche). Les ministres, les fonctionnaires de province et les PNJ (non Alpha) ne peuvent être la cible de ce sort. Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma, ni sur une personne subissant déjà un avis de recherche (y compris si elle est en prison). (n°420)



Amitié (personnel)

Grâce à ce sort, vous irradiez une aura amicale autour de vous, empêchant tout ordre de rencontre illégal contre vous, sauf les ordres de groupe (comme le combat). Le sort se dissipe à minuit. Si vous échouez lors du lancement de ce sort, vous ne pourrez plus le relancer (jusqu'à minuit). (n°421)

Niveau 3



Oubli (rencontre) - illégal

La victime de ce sort oublie partiellement ce qui lui est arrivé (son rapport privé est en fait effacé). Ce qui permet d'effacer les traces de délits contre elle, ou bien les délits que celle-ci a faits de sa mémoire. Vous pouvez lancer ce sort sur vous, il reste cependant illégal. La mention indiquant l'emploi du sort Oubli reste cependant dans le rapport privé. (n°430)

Niveau 4



Aura Hostile (rencontre) - illégal

La victime de ce sort dégage une aura d'hostilité. Tout groupe dirigé par un PNJ qu'elle rencontrera l'attaquera automatiquement dès qu'elle se déplacera (y compris si elle se trouve à l'intérieur d'un groupe). L'effet du sort se dissipe à minuit. Le sort est inefficace sur une personne protégée par l'Apparence Illusoire. (n°440)

Niveau 5



Contrôle (rencontre) - illégal

Ce sort vous permet de prendre le contrôle d'un PNJ (delta/epsilon) quel qu'il soit (monstre, employé etc), sauf s'il s'agit d'un tank, navire ou bombardier. Il passera sous votre contrôle comme si vous en étiez l'employeur. Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. (n°450)

Niveau 6



Paix Magique (personnel) - illégal

Vous devez vous trouver dans la capitale d'un empire pour lancer ce sort. En cas de réussite, les dirigeants du pays sont traversés par une onde de paix. L'empire propose alors la paix à tous les pays avec lesquels il est en guerre ou en trêve. Le Ministre des Affaires Étrangères ne peut modifier l'attitude de son empire, et ce jusqu'à minuit. Le Chef du Gouvernement ne peut nommer de Ministre des Affaires Étrangères jusqu'à minuit. Un coup d'état peut cependant renverser la situation. (n°460)

SORTS ILLUSION

Niveau 0



Fermeture (personnel)

Si vous vous trouvez dans une pièce pouvant être fermée, lancer ce sort permet de la fermer à clef (même si vous ne possédez pas la clef). (n°500)



Liens Dénoués (personnel)

Vous pouvez lancer ce sort si vous êtes ligoté. Vos liens se dénouent et vous récupérez la corde. (n°501)

Niveau 1



Monstre Illusoire (personnel)

Vous pouvez générer un monstre illusoire qui sera de classe delta et du type de ceux trouvés dans la province. En cas de réussite, la créature rejoindra votre groupe. Mais si vous échouez, la force illusoire se retournera contre vous et vous attaquera. Le niveau de la créature est au maximum égal à votre niveau. Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Le sort est inaccessible en prison. (n°510)



Invisibilité (personnel)

Le sort permet de vous rendre presque invisible si vous êtes dans un bâtiment : vous êtes considéré comme caché partout où vous êtes, sauf dans la rue. Le sort se dissipe à minuit. Le sort n'aura d'effet que si vous êtes seul dans votre groupe (même si chaque personne du groupe a lancé le sort Invisibilité). L'invisibilité se dissipe si vous attaquez quelqu'un. Elle a également 50% de chances de se dissiper si une personne fouille la pièce où vous êtes. (n°511)

Niveau 2



Image Floue (combat)

Vous pouvez rendre votre image floue lors du premier round d'un combat, ce qui annulera toute attaque contre vous ce round-là, y compris les attaques magiques. (n°520)

	Inflexion du Temps (rencontre) Vous pouvez infléchir la perception temporelle de la cible du sort et lui ajouter 2 heures de crédit-temps. (n°521)
Niveau 3	
	Évasion Magique (personnel) - illégal Vous pouvez lancer ce sort pour passer à travers les barreaux de la prison dans laquelle vous êtes enfermé (vous vous retrouverez du bon côté des barreaux, il vous faudra encore sortir de la prison). Vous ne pouvez pas lancer ce sort le jour même de votre emprisonnement. Il y a un malus suivant le régime carcéral (-0%, -5%, -10%, ou -20%) et le niveau de la prison (-0%, -5%, -10%, ou -20%), ainsi qu'un malus de 1% par jour de prison restant à accomplir. (n°530)
Niveau 4	
	Ouverture (personnel) - illégal Si vous lancez ce sort dans une habitation ou à l'extérieur de celle-ci (onglet Extérieur), toutes les pièces s'ouvrent. Le jet subit en malus 5% par Niveau de Sécurité du bâtiment. (n°540)
Niveau 5	
	Apparence Illusoire (personnel) Vous modifiez votre apparence de façon magique, ce qui a pour conséquence que les PNJ hostiles ne vous attaquent pas : les monstres vous croient un des leurs, les policiers ne vous considèrent pas comme recherché, les soldats ne vous considèrent pas comme ennemi. Le sort fonctionne aussi bien dans un bâtiment que dans la rue. Les PJ (et PNJ alpha) sont insensibles à ce sort. Le sort n'aura des effets que sur vous-même : donc, si vous vous trouvez dans un groupe, la présence des autres membres peut déclencher une attaque par des monstres, des soldats ou des policiers. Lancer ce sort devient illégal si vous êtes recherché dans l'empire où vous êtes. Si vous montez dans un donjon, vous serez tout de même attaqués par des monstres. (n°550)
Niveau 6	
	Stase (personnel) Ce sort vous place dans une stase à l'intérieur d'une bulle invulnérable. Vous devez être seul dans votre groupe pour passer cet ordre. La puissance de la stase vous fait perdre 2 PdV. Aucun ordre de rencontre ne peut vous affecter (ni action, ni sort, ni combat), à l'exception de la Dissipation de la Magie. La stase est automatiquement brisée dès que vous passez un ordre quel qu'il soit. Le sort se dissipe à minuit. (n°560)

SORTS MAGIE VITALE

Niveau 0	
	Soins Magiques (rencontre) Grâce à ce sort, vous pouvez soigner un blessé (y compris vous-même), en lui ajoutant VOL points de vie (le maximum ne peut être dépassé). Le sort ne fonctionne pas sur une personne dans le coma. (n°600)
	Endurance (personnel) Grâce à ce sort, vous augmentez votre maximum de PdV de 2 (et vos PdV augmentent de 2). Le sort ne se cumule pas avec lui-même. Il se dissipe à minuit. (n°601)
Niveau 1	
	Invoquer une Créature des Forêts (personnel) En lançant ce sort, vous invoquez une créature des forêts qui rejoindra votre groupe. Si vous échouez en lançant ce sort, la créature vous attaquera. La puissance de la créature est limitée à votre niveau : Liane Tueuse (1), Loup (2), Gorille Géant (3), Monstre des Forêts (4). Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Le sort est inaccessible en prison. (n°610)
	Nourriture Magique (personnel) En lançant ce sort, vous gagnez 50 points de nourriture, comme si vous aviez mangé (vous ne gagnez pas de Moral et vous ne pouvez pas dépasser votre maximum). (n°611)
Niveau 2	
	Puissance Vitale (personnel) Grâce à ce sort, vous pouvez augmenter de 1 point une caractéristique de votre choix. Le sort est cumulable avec Entraînement. Le sort se dissipe à minuit. Si vous relancez le sort, il annulera le précédent. (n°620)
	Vitalité (personnel) En lançant ce sort, vous gagnez 15 points de Forme. (n°621)
Niveau 3	
	Résistance aux Maladies (personnel) Tant que le sort est actif, vous ne pouvez plus contracter de maladie (quelle que soit la méthode de transmission). Le sort se dissipe à minuit. (n°630)
Niveau 4	
	Absorption de Maladies (rencontre) En utilisant ce sort, vous absorbez les maladies de la personne visée : celle-ci est soignée de ses maladies, mais c'est vous qui les prenez sur vous à sa place. Si vous avez une méthode pour résister à une des maladies (don ou sort de résistance), cette maladie ne vous affectera pas. Vous ne pouvez pas lancer le sort sur vous-même. (n°640)
Niveau 5	
	Clone (rencontre) Vous pouvez cloner un PNJ (delta/epsilon) se trouvant dans votre groupe, sauf s'il s'agit d'un tank, navire ou bombardier. Le clone s'ajoutera au sous-groupe de l'original avec les mêmes caractéristiques et propriétaire. Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. (n°650)
Niveau 6	
	Résurrection (rencontre) Lancée sur une personne, celle-ci sort du coma et retrouve tous ses PdV (si elle n'était pas dans le coma, elle retrouve simplement tous ses PdV). Elle ne subira pas de malus pour avoir été mise dans le coma dans la journée. Vous ne pouvez pas vous sortir vous-même du coma par ce sort. En cas d'échec, les forces magiques se retournent contre vous et vous perdez 2 PdV. (n°660)

SORTS NÉCROMANCIE

Niveau 0	
	Aggravation des Blessures (rencontre) - illégal En lançant ce sort sur un personnage blessé, ses blessures s'aggravent et la victime perd 1 PdV supplémentaire. Le

	sort ne fonctionne pas sur une personne ayant tous ses PdV, ni une personne qui a moins de 2 PdV (les blessures sont déjà graves). (n°700)
	Épuisement (rencontre) - illégal La victime de ce sort perd 15 points de Forme. Une personne ne peut être victime de ce sort plus d'une fois dans la même journée. (n°701)
Niveau 1	
	Animer un Mort-Vivant (personnel) En lançant ce sort, vous animez un mort-vivant qui rejoindra votre groupe. Si vous échouez en lançant ce sort, le mort-vivant vous attaquera. La puissance maximum du mort-vivant est limitée à votre niveau : Squelette (1), Zombie (2), Momie (3). Vous ne pouvez invoquer, charmer, contrôler ou cloner qu'une seule créature par jour. Vous pouvez obtenir un bonus de 10% au jet en utilisant des ossements si vous en disposez (en cochant la case adéquate en lançant le sort). Le sort est inaccessible en prison. (n°710)
	Affamer (rencontre) - illégal La victime de ce sort perd 25 points de Nourriture. Une personne ne peut être victime de ce sort plus d'une fois dans la même journée. (n°711)
Niveau 2	
	Étreinte Vampirique (combat) Grâce à ce sort, vous aspirez les points de vie de votre victime lors d'un combat : elle perd en points de vie la moitié de votre VOL (arrondi au-dessus, limité aux points de vie qui lui restent) et ces points seront ajoutés à vos points de vie (vous ne pouvez dépasser votre maximum). Aucune protection ne fonctionne (les armures ne comptent pas), mais les parades restent possibles. (n°720)
	Choc Retour (personnel) Une fois le sort activé, toute personne lançant un sort contre vous subit un choc en retour lui faisant perdre votre Niveau en PdV (peu importe que le sort soit bénéfique ou non). L'effet de ce sort se dissipe à minuit. Attention : cela concerne aussi les sorts de rencontre que vous lancez sur vous-même. Le choc retour ne fonctionne pas sur les sorts lancés en combat. (n°721)
Niveau 3	
	Régénération (personnel) Si vous êtes dans le coma, ce sort permet de vous remettre à 5 PdV (vous pouvez lancer ce sort malgré votre coma). Vous perdez 10 points de Nourriture et de Forme que vous réussissiez ou non à lancer le sort. (n°730)
Niveau 4	
	Pourriture (personnel) - illégal Si vous lancez ce sort, toutes les réserves de nourriture (y compris les repas) se trouvant dans le bâtiment sont détruites (stock comme matériel dans le couloir). Le sort ne fonctionne pas dans la rue. (n°740)
Niveau 5	
	Blessures Incurables (rencontre) - illégal Le sort ne fonctionne que sur une personne blessée ou dans le coma. Ses blessures deviennent incurables et aucun moyen ne permet de la soigner (même les capacités de régénération ou les sorts, sauf Résurrection qui est le seul moyen). L'effet se dissipe cependant à minuit, et la personne peut alors être soignée normalement. La Dissipation de la Magie et la Potion Neutralisante dissipent bien entendu l'effet du sort, mais sans rendre des PdV. En cas d'échec lors du lancement du sort, la force maléfique se retourne contre vous et ce sont vos blessures qui deviennent incurables. (n°750)
Niveau 6	
	Mort (rencontre) - illégal La personne visée tombe dans le coma. En cas d'échec, vous tombez dans le coma. (n°760)

78. Le Nexus

LE NEXUS

Le Nexus est le point de contact entre le plan mystérieux de la magie et le cybermonde. C'est par lui que se déversent les pouvoirs magiques chez tous les magiciens, toutes les écoles de magie et tous les objets magiques.

Chaque pôle magique a deux pôles alliés (ses deux voisins), deux pôles neutres (ceux à côté) et deux qui lui sont opposés (ceux en face), comme l'illustre le dessin.

Ainsi, par exemple, la Divination a pour alliés l'Élémentalisme et la Magie Vitale, est neutre envers l'Enchantement et la Nécromancie, et est opposée à la Démonologie et l'Illusion.



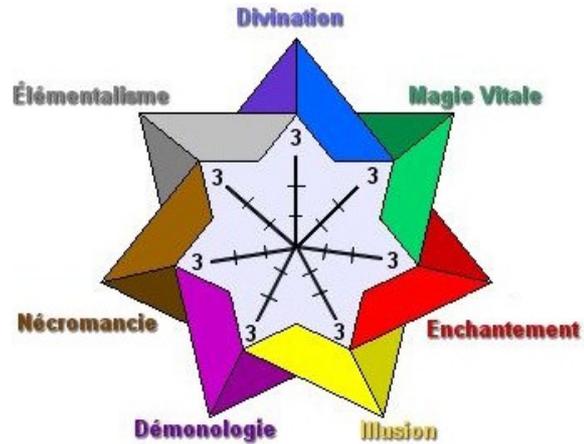
POSITION DU NEXUS

Le Nexus est normalement à l'équilibre au milieu des différents pôles magiques (correspondant à chacune des écoles). Cependant le Nexus peut se déplacer d'un cran occasionnellement. Il peut également se déplacer suite au lancement d'un sort (0,5% de chances) ou à l'initiative d'un Magicien, d'un Sorcier ou du Maître du Nexus (voir 114. Maître du Nexus). Ce faisant, il peut se rapprocher d'un pôle magique, avantageant l'école de magie correspondante, et les magiciens utilisant les sorts de cette école, tandis qu'il crée des problèmes pour les écoles opposées.

1. Si le Nexus est en 0, il est à l'équilibre et personne ne subit ni malus ni bonus.
2. Si le Nexus est au cran 1 d'un pôle, les sorts de cette école bénéficient d'un bonus de +10% au lancer, les écoles alliées un bonus de +5%, tandis que les écoles opposées un malus de -15%.

3. Si le Nexus est au cran 2 d'un pôle, les sorts de cette école bénéficient d'un bonus de +20% au lancer, les écoles alliées un bonus de +10%, les écoles neutres un malus de -10% et les écoles opposées un malus de -20%.
4. Si le Nexus est au cran 3 d'un pôle, les sorts de cette école bénéficient d'un bonus de +30%, les écoles alliées un bonus de +15%, les écoles neutres un malus de -15% et les écoles opposées un malus de -30%.

La position du Nexus est indiquée dans la fenêtre du cybermonde (Bâtiments Spéciaux) ainsi que dans la fiche de personnage dans la liste des sorts (avec les bonus et malus appliqués à chaque école).



79. Objets Magiques

PARCHEMINS MAGIQUES

Les parchemins magiques peuvent être fabriqués par des magiciens ou des sorciers (artisanat de carrière), ils concernent alors des sorts de niveau 0 à 2. Ils peuvent être de plus haut niveau quand ils sont découverts lors d'une exploration (max 5) ou créés par des animateurs lors d'un scénario (max 6). Les parchemins ne contiennent que des sorts personnels ou de rencontre (il n'y a pas de parchemin de sort de combat).

N'importe quelle personne ayant un parchemin peut tenter de lancer le sort associé (le parchemin sera alors détruit). La compétence *Lancement de Sorts* n'est pas obligatoire (mais elle joue comme bonus). Le parchemin se lance sans utiliser de plantes magiques (elles ont été dépensées par le magicien lors de la création du parchemin), sauf pour les sorts d'invocation et de charme de monstre qui demandent en plus le nombre de plantes magiques associé au niveau du monstre (comme pour le sort normal).

Pour utiliser un parchemin sur soi, il suffit de cliquer sur l'objet dans sa fiche de personnage et passer l'ordre associé. Pour utiliser un parchemin sur autrui, cela se fait depuis l'écran de rencontre : l'ordre *Utiliser Parchemin* y apparaît, si vous avez des parchemins utilisables.

Les bonus/malus associés aux sorts (niveau du sort, Nexus etc) s'appliquent aussi lors du lancement d'un sort via un parchemin (le temps d'incantation n'est cependant pas réduit par le niveau du personnage). En outre, lancer un sort au moyen d'un parchemin compte dans le nombre maximum de sorts pouvant être lancés par jour (égal à votre INT de base).

Dans le cas du pacte démoniaque, c'est la personne qui utilise le parchemin qui dépensera les PA associés.



ARMES MAGIQUES

Les objets magiques se produisent et s'achètent chez l'alchimiste. Seuls des Magiciens ou des Sorciers peuvent produire de tels objets. Parmi ceux-ci se trouve l'épée magique, qui est une des armes de contact les plus puissantes.

PARCHEMINS	
	Parchemin Ce parchemin permet à quiconque de lancer le sort correspondant.

Utiliser Parchemin

Si vous avez un parchemin, vous pouvez l'utiliser et lancer sur vous le sort correspondant. La base du jet est de 40%, moins 5 x Niveau du Sort. La compétence Lancement de Sorts n'est pas obligatoire. Pour invoquer un monstre, vous devez avoir les plantes magiques correspondantes.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 40% + VOL x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral

Utiliser Parchemin

Vous pouvez utiliser un parchemin pour lancer un sort contre autrui. Les sorts bénéfiques ne sont pas illégaux. Si vous lancez le sort sur vous-même, ce n'est pas illégal (sauf Oubli) et la VOL adverse ne compte pas. Si le sort est illégal, vous subissez le malus cumulatif lié aux actes illégaux accomplis dans la journée. Vous subissez également un malus de 5% x Niveau du Sort, ainsi que les bonus/malus du Nexus. Dans la liste, vos chances (%) sont indiquées pour chaque sort, en tenant compte du niveau du sort, du Nexus et du cumul d'illégalité. La compétence Lancement de Sorts n'est pas obligatoire. Pour le sort Charmer un Monstre, il faut les plantes magiques correspondantes au niveau du monstre.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 40% + VOL x 5 - VOL adv. x 5 + Lancement de Sorts - Forme - Nourriture - Moral

ARMES MAGIQUES	
	Épée Magique Avec cette épée magique, vous anéantirez tous vos adversaires car elle vous accorde un +4 aux dégâts que vous faites. Seuls les magiciens/sorciers peuvent fabriquer une telle arme. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Mineurs

POTIONS MAGIQUES

POTIONS MAGIQUES	



On peut aussi y acheter des potions magiques qu'il suffit de consommer (ou de faire consommer) pour déclencher leur effet.

Faire consommer une potion à quelqu'un est illégal, sauf pour la potion de soins, la potion neutralisante, la potion de rapidité et l'élixir de vision.

La *Potion Neutralisante*, qui permet de dissiper tous les effets provisoires, ne permet pas d'éliminer le Lien Démoniaque (sauf si c'est le bénéficiaire qui la boit), ni le malus lié au coma, ni celui lié au cumul de l'illégalité, ni les limitations d'ordres à 1 fois par jour (mais bien les effets empêchant un nouveau combat, comme *Parlementer*, *Peur* etc.).

Les *Potions de Rapidité* ne peuvent être consommées qu'une potion à la fois. Elles ne sont efficaces que lors des 3 premières prises dans la journée (à partir de la 4ème potion dans la même journée, cela n'a plus d'effet). La Potion de Rapidité permet de gagner 4:00 mais le temps est ajouté avant que ne soient décomptées les 15 minutes nécessaires à sa consommation :

1. si vous avez 12:00 de crédit-temps, vous vous retrouverez avec 15:45 si vous buvez une potion de rapidité.
2. si vous avez 47:00 de crédit-temps (avec un maximum autorisé de 48:00), vous vous retrouverez avec 47:45 si vous buvez une potion de rapidité.

Lorsqu'on utilise le *Philtre d'Amour* sur quelqu'un, celui-ci sait forcément qui le lui a fait boire, bien que son emploi reste illégal et qu'il faille se cacher pour l'employer. Si vous l'utilisez avec succès, la victime tombe amoureuse de vous et vous obtenez un bonus de 25% jusqu'à minuit sur les ordres suivants lorsque vous les passez contre elle : *Mendier*, *Charmer*, *Faire Avouer*, *Concilier*, *Séduire*, *Se Faire Payer un Repas*, *Se Faire Payer un Verre*. Si une autre personne fait avaler un Philtre d'Amour à votre victime, elle cesse d'être amoureuse de vous.

La *Potion Inconnue* ne peut pas être produite par l'alchimiste. Elle est généralement découverte lors d'une exploration. Cependant on peut en faire commerce auprès de l'alchimiste (achat/vente).



Vraie Résine de Démon Brun

Cet onguent aurait la propriété de guérir-tous-les-bobos -maudire-tes-ennemis-et-ramener-ta-femme-dans-les -24-heures-mieux-que-la-redoute, du moins à en croire les charlatans qui la vendent.

Production: Alchimie niveau 1

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Potion de Soins

Cette potion vous remet immédiatement à votre maximum de points de vie.

Production: Alchimie niveau 2

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Potion de Rapidité

Cette potion vous ajoute immédiatement 4:00 de crédit-temps.

Production: Alchimie niveau 3

Prérequis Technologique: Potions Majeures



Potion Neutralisante

Cette potion élimine tout effet provisoire actif sur celui qui la boit : entraînements ou effets magiques.

Production: Alchimie niveau 2

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Potion Amnésique

Cette potion efface de la mémoire de celui qui la boit tout souvenir de ses actions : toutes les informations privées le concernant sont effacées de sa mémoire (dont les traces d'un délit réussi). Effet secondaire: on perd 1 point de compétence au hasard.

Production: Alchimie niveau 3

Prérequis Technologique: Potions Majeures



Élixir de Vision

Cette potion permet de voir à une distance de 10 cases (au lieu de PER, les jumelles sont inutiles), et ce jusqu'à minuit. Elle permet également de voir les personnes cachées ou invisibles.

Production: Alchimie niveau 2

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Philtre d'Amour

En faisant consommer cette potion à une autre personne, celle-ci tombe amoureuse de vous (bonus à certains ordres contre elle).

Production: Alchimie niveau 2

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Potion de Lenteur

Cette potion ralentit celui qui en boit : son temps de déplacement en ville et en province est multiplié par 2 s'il est leader de son groupe (jusqu'à minuit).

Production: Alchimie niveau 2

Prérequis Technologique: Potions Mineures



Poudre d'Escampette

Mieux vaut toujours en avoir un peu sur soi : un peu de poudre et vous êtes téléporté dans une ville du cybermonde au hasard (le groupe ne suit pas la personne téléportée).

Production: Alchimie niveau 3

Prérequis Technologique: Potions Majeures



Potion Inconnue

Cette potion a un effet inconnu. Il faut la boire pour en découvrir l'effet (identique à celui d'une autre potion au hasard).

Prérequis Technologique: Potions Mineures



OBJETS MAGIQUES

Il existe par ailleurs une série d'objets magiques. Certains d'entre eux augmentent les caractéristiques. Les effets de plusieurs exemplaires du même objet ne se cumulent évidemment pas.

OBJETS MAGIQUES (DIVERS)



Collier de Protection

Grâce à ce collier de protection, vous obtiendrez une Résistance à la Magie de 15% contre tous les sorts de rencontre (sauf ceux

OBJETS MAGIQUES (CARACTÉRISTIQUES)



Bracelet de Force

Mettez ce bracelet de force et développez votre musculature ! Vous aurez 1 point supplémentaire en FOR tant que vous les porterez. Non-cumulable avec lui-même.

Production: Alchimie niveau 4

Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs



Diadème Psychique

Grâce à ce diadème psychique, vous obtiendrez une puissance psychique plus

	<p>que vous lancez sur vous-même). Non-cumulable avec lui-même mais bien avec le don et la carrière de Prêtre ou de Missionnaire. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Mineurs</p>
	<p>Repoussoir à Monstres Cet artefact repousse les monstres. Si vous le portez, les chances de rencontrer un monstre sont divisés par 2. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Mineurs</p>

	<p>grande qui se traduira par 1 point de VOL en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Majeurs</p>
	<p>Collier de Charme Grâce à ce collier de charme, vous obtiendrez un charisme plus grand qui se traduira par 1 point de CHA en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Majeurs</p>
	<p>Anneau de Pouvoir Grâce à cet anneau, vous pourrez mieux contrôler vos affaires et vos associés. Vous gagnez 1 point de GES en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Majeurs</p>
	<p>Arcane de la Connaissance Grâce à cette plaque couverte de signes cabalistiques, vous gagnez 1 point en INT tant que vous la porterez. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Majeurs</p>
	<p>Globe de Cristal Le globe de cristal vous permet de mieux observer votre environnement. Vous gagnerez 1 point supplémentaire à votre PER tant que vous la transportez. Non-cumulable avec lui-même. <u>Production:</u> Alchimie niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Majeurs</p>

Prérequis technologique: le pays doit disposer de la technologie *Potions Mineures* pour qu'on puisse y construire un laboratoire d'alchimie.

80. Portail



PORTAIL

Un portail est une ouverture vers le plan maléfique où réside Naar, Celui qui Siège. Il ne peut y avoir qu'un seul portail par province.

Les portails ne peuvent exister que s'ils sont ouverts par le sort de démonologie *Portail*. Dans un portail, il est possible d'engager des démons mineurs ou majeurs comme s'ils étaient de simples employés à condition d'être adepte de Naar (le nombre engageable est cependant limité selon les mêmes règles que les employés normaux).

Les portails ont un certain nombre de chances de se dissiper à chaque mise à jour : 15% + (100 - nombre de PdB). Ainsi, plus un Portail est abimé, plus il risque d'être dissipé.

DÉMONS EMPLOYÉS											
	<p>Démon Mineur Le démon mineur est souvent le serviteur d'un sorcier maléfique ou d'un démon plus puissant. Il n'en est pas moins méchant et s'en prend volontiers aux humains. Il peut être invoqué par un sorcier mineur pour agresser quelqu'un. (n°221)</p>										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	2	2	3	15%	10%	15%	+2	1
<p><u>Techniques de Combat:</u> Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive <u>Dons:</u> Ailes, Crocs, Carapace, Sans Cœur Illustration:  Kefka  - Couleurs:  Le  Schtroumpf </p>											
	<p>Démon Majeur Hésitant entre violence et méchanceté, le démon majeur combine généralement les deux dans ses relations avec les êtres humains. Il peut être invoqué par un puissant sorcier pour agresser quelqu'un. (n°222)</p>										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	4	13	6	4	4	5	30%	25%	15%	+3	2
<p><u>Techniques de Combat:</u> Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Riposte, Botte Perforante, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage <u>Dons:</u> Ailes, Griffes, Grosse Carapace, Sans Cœur Illustration:  Kefka  - Couleurs:  Le  Schtroumpf </p>											

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite

de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

81. Dons

Dans votre fiche de personnage, vous avez un tableau présentant les dons que vous possédez, ainsi que l'ordre vous permettant d'en acquérir. Au départ, vous n'en possédez aucun. Pour en acquérir un, il faut dépenser un nombre de PA important.

Vous pouvez donc modifier votre personnage par ces dons qui vous confèrent une capacité naturelle en permanence, comme une carapace, des crocs, un souffle etc. Ces dons sont de nature exceptionnelle : ils sont donc chers (en PA) et vous ne pourrez en prendre que très peu.

Acquérir un Don

Vous pouvez décider de dépenser vos PA pour acquérir un don spécial. L'opération est très coûteuse en PA, réfléchissez bien avant ! Certains dons sont incompatibles entre eux.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Remarques:

- Certains dons sont incompatibles entre eux. Ainsi si vous avez pris Nature Fantomatique, vous ne pourrez plus acquérir Carapace, Graisse ou Beauté Exceptionnelle. Ces incompatibilités sont décrites dans la liste ci-dessous. On ne peut pas "annuler" un don acquis, réfléchissez donc bien avant d'en prendre un.
- Les dons octroyant une arme au combat rapproché (Crocs, Griffes) remplacent la mention *Mains Nues* lors d'un combat. Ils ne peuvent s'utiliser qu'à Mains Nues et l'adversaire peut bien sûr utiliser des formes de parades contre le combat Mains Nues.
- Les dons octroyant une attaque à distance (Tentacules, Souffle) s'emploient comme des techniques de combat peu importe l'arme que vous avez en main (vous ne devez pas changer d'arme). Les Tentacules s'utilisent avec le combat Mains Nues (même à distance), ce qui permet à la cible d'utiliser des formes de parades contre le combat Mains Nues.
- L'ordre *Diagnostiquer les Maladies* permet de détecter les dons de contamination qu'un individu possède.
- Si l'on est malade et que l'on acquiert le don qui immunise contre cette maladie, celle-ci disparaît.

DONS	
	Géant (50 PA) Ce don confère une taille exceptionnelle (géant, dragon etc). Elle apporte un bonus de +1 en FOR. (n°1)
	Essence Divine (80 PA) Ce don confère une essence divine étrangère à ce monde. Celle-ci apporte un bonus de +1 en VOL. En outre, il permet de se détacher des contraintes physiques : les malus provoqués par un faible niveau en Nourriture, en Forme ou en Moral sont divisés par 2. (n°2)
	Beauté Exceptionnelle (70 PA) Ce don confère une beauté exceptionnelle, quasi surnaturelle. Elle apporte un bonus de +1 au CHA. Si celui qui le possède est leader de son groupe (de 20 personnes ou moins), il y a 25% de chances qu'une personne entamant un combat contre lui (par Combattre ou Bagarre) l'abandonne en raison du trouble causé par sa beauté (elle ne pourra pas tenter un nouveau combat contre lui avant minuit). En outre tout adversaire subit un malus lors de ses 2 premiers rounds d'attaque, respectivement de -20% et -10%. (n°3) Attention: ce don est incompatible avec Nature Fantomatique, Graisse, Carapace, Putréfaction
	Ordinateur Humain (40 PA) Ce don confère des capacités de calcul exceptionnelles, ce qui apporte un bonus de +1 en GES. (n°4) Attention: ce don est incompatible avec Bolopolisme
	Intelligence Supérieure (40 PA) Ce don confère une intelligence supérieure. Elle apporte un bonus de +1 en INT, ainsi que la possibilité de lancer un sort de plus chaque jour (pour les lanceurs de sort). (n°5) Attention: ce don est incompatible avec Elmérisme
	Vue Perçante (40 PA) Ce don confère une vue particulièrement perçante. Elle apporte un bonus de +1 en PER. (n°6)
	Métabolisme Supérieur (40 PA) Ce don confère un métabolisme supérieur. Les caractéristiques ne subissent pas de malus si le personnage tombe à 1 ou 2 PdV. (n°7)
	Résistance à la Faim (5 PA) Ce don confère la possibilité de pouvoir assimiler plus de nourriture. Le maximum de points de nourriture assimilable est augmenté de 20. (n°8)
	Résistance à la Fatigue (5 PA) Ce don confère la possibilité de pouvoir résister plus longtemps à la fatigue physique. Le maximum de points de Forme est augmenté de 20. (n°9)
	Moral d'Acier (5 PA) Ce don confère la possibilité de pouvoir résister plus longtemps à la fatigue morale. Le maximum de points de Moral est augmenté de 20. (n°10)
	Nature Fantomatique (10 PA) Ce don confère une nature fantomatique. La FOR subit un malus de 1 mais la personne gagne une armure naturelle de 1 point (qui peut se cumuler aux autres armures). (n°11) Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Graisse, Carapace

	<p>Grisse (15 PA) Ce don confère une couche grasseuse assez disgracieuse. Le CHA subit un malus de 1 mais la personne gagne une armure naturelle de 1 point (qui peut se cumuler aux autres armures). (n°13) Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Nature Fantomatique, Carapace</p>
	<p>Aura de Protection (40 PA) Ce don confère une aura de protection magique qui permet à son bénéficiaire d'imposer un malus de 25% aux sorts de rencontre hostiles comme bénéfiques (tels que Malédiction, Soins Magiques...). (n°21)</p>
	<p>Carapace (25 PA) Ce don confère une carapace (blindage, écailles ou autre) qui permet à son bénéficiaire de gagner une armure naturelle de 1 point (qui peut se cumuler aux autres armures). (n°22) Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Nature Fantomatique, Graisse</p>
	<p>Ailes (75 PA) Ce don confère des ailes, ce qui permet de survoler mers, fleuves et montagnes comme des prairies (valeur 2) si on est seul dans son groupe (cela ne fonctionne pas si on se trouve dans un véhicule, un bateau ou un avion). Les ailes permettent aussi de mieux éviter les coups, ce qui se traduit par un malus de 10% sur les attaques menées par tout adversaire. (n°23)</p>
	<p>Chance (25 PA) Ce don vous confère 2% de chances supplémentaires à tous vos jets (toutefois on ne peut dépasser 95%). (n°24)</p>
	<p>Amphibie (40 PA) Ce don vous permet de traverser les eaux. (n°25)</p>
	<p>Crocs (25 PA) Les crocs sont une arme naturelle qui permet de se battre à Mains Nues avec un bonus de dégâts de +2 (au lieu de +0). (n°31) Attention: ce don est incompatible avec Griffes</p>
	<p>Griffes (50 PA) Les griffes sont une arme naturelle qui permet de se battre à Mains Nues avec un bonus de dégâts de +3 (au lieu de +0). (n°32) Attention: ce don est incompatible avec Crocs</p>
	<p>Tentacules (30 PA) Les tentacules peuvent être utilisées comme technique d'attaque lors d'un combat (peu importe l'arme que vous avez en main). Vous ne pouvez pas faire d'autre attaque (mais vous pouvez parer). Les tentacules sont utilisées avec la compétence Combat Mains Nues et infligent FOR + 2 points de dégâts (la portée maximum est de 1 case). (n°41)</p>
	<p>Souffle (50 PA) Le souffle (feu, air, rayon...) peut être utilisé comme technique d'attaque lors d'un combat (peu importe l'arme que vous avez en main). Vous ne pouvez pas faire d'autre attaque (mais vous pouvez parer). Le souffle est utilisé avec la compétence Combat Distance et inflige PER/2 + 3 points de dégâts (la portée maximum est de 2 cases). (n°42)</p>
	<p>Poison (40 PA) Ce don rend la créature venimeuse (poison naturel pouvant imprégner les armes). Toutes les attaques normales et issues de dons (sauf Souffle) ont un bonus supplémentaire aux dégâts de +1, sauf contre les créatures disposant d'une immunité aux poisons. (n°51)</p>
	<p>Vampirisme (25 PA) Ce don permet à son bénéficiaire de récupérer 10 points de Nourriture si une de ses attaques à Mains Nues ou au Contact fait des dégâts. Toutefois, il ne peut pas dépasser son maximum. (n°52)</p>
	<p>Régénération (70 PA) Ce don permet à son bénéficiaire de régénérer ses PdV en passant l'ordre adéquat (en cliquant sur le don). On ne peut pas régénérer si l'on se trouve dans le coma. Il permet également de régénérer 1 PdV à la fin de chaque round de combat si ses PdV sont égaux à 1 ou 2. (n°53)</p>
	<p>Tireur d'Élite (50 PA) Ce don permet de faire 2 points de dégâts de plus à distance. (n°54)</p>
	<p>Assimilation Exceptionnelle (20 PA) Ce don confère la possibilité de pouvoir assimiler de la nourriture crue (légume, fruit, céréale, viande, poisson) sans risquer de contracter des maladies. (n°55)</p>
	<p>Paralyse (50 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de paralyser au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Paralyse (qui met la FOR à 0). (n°61) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Paralyse</p>
	<p>Mystiphrenie (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de mystiphreniser au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Mystiphrenie (qui met la VOL à 0). (n°62) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Mystiphrenie</p>
	<p>Putréfaction (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de putréfier au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Putréfaction (qui met le CHA à 0). (n°63) Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Anti-Putréfaction</p>
	<p>Bolopolisme (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de bolopoliser au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Bolopolisme (qui met la GES à 0). (n°64) Attention: ce don est incompatible avec Ordinateur Humain, Anti-Bolopolisme</p>
	<p>Elmérisme (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité d'elmériser au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Elmérisme (qui met l'INT à 0). (n°65) Attention: ce don est incompatible avec Intelligence Supérieure, Anti-Elmérisme</p>
	<p>Cécité (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de rendre aveugle au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Cécité (qui met la PER à 0). (n°66) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Cécité</p>
	<p>Dépression (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de déprimer une victime au contact. Si une attaque porte, la victime</p>

	court 25% de risques de contracter la maladie Dépression (qui limite le Moral à 25). (n°67) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Dépression
	Anorexie (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de provoquer une anorexie chez une victime au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Anorexie (qui limite la Nourriture à 25). (n°68) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Anorexie
	Iglootisme (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire la possibilité de provoquer une fatigue chronique chez une victime au contact. Si une attaque porte, la victime court 25% de risques de contracter la maladie Iglootisme (qui limite la Forme à 25). (n°69) Attention: ce don est incompatible avec Anti-Iglootisme
	Anti-Paralysie (40 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à la Paralysie. (n°71) Attention: ce don est incompatible avec Paralysie
	Anti-Mystiphronie (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à la Mystiphronie. (n°72) Attention: ce don est incompatible avec Mystiphronie
	Anti-Putréfaction (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à la Putréfaction. (n°73) Attention: ce don est incompatible avec Putréfaction
	Anti-Bolopolisme (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité au Bolopolisme. (n°74) Attention: ce don est incompatible avec Bolopolisme
	Anti-Elmérisme (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à l'Elmérisme. (n°75) Attention: ce don est incompatible avec Elmérisme
	Anti-Cécité (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à la Cécité. (n°76) Attention: ce don est incompatible avec Cécité
	Anti-Dépression (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à la Dépression. (n°77) Attention: ce don est incompatible avec Dépression
	Anti-Anorexie (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à l'Anorexie. (n°78) Attention: ce don est incompatible avec Anorexie
	Anti-Iglootisme (20 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à l'Iglootisme. (n°79) Attention: ce don est incompatible avec Iglootisme
	Voyou (5 PA) Ce don accorde un bonus de 10% aux chances de Graffiti et de Vandalisme. (n°81)
	Technique de Noël Godin (5 PA) Ce don accorde un bonus de 25% aux chances de pouvoir entarter une personne. (n°82)
	Passion (5 PA) Ce don accorde un bonus de 10% à l'ordre Faire l'Amour. (n°83)
	Glouton (5 PA) Ce don permet de consommer de la nourriture ou un repas en 10 minutes au lieu de 15. (n°84)
	Esprit Vif (30 PA) Ce don permet d'effectuer un stage plus rapidement, en 4 heures 30 au lieu de 6 heures (3 heures au lieu de 4 pour un informaticien). (n°85)
	Cyborg (20 PA) Ce don permet de se greffer un implant plus rapidement, en 2 heures au lieu de 3. (n°86)
	Sans Cœur (10 PA) Vous êtes insensible à la misère humaine. Vous êtes immunisé à l'ordre Mendier. (n°87)
	Résistance à l'Alcool (5 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une résistance exceptionnelle à tout alcool. Il faut une dose 2 fois plus importante pour arriver aux mêmes effets. (n°88)
	Immunité aux Poisons (25 PA) Ce don confère à son bénéficiaire une immunité à tout empoisonnement (au moyen de l'objet Poison). Il annule également le bonus aux dégâts des attaques empoisonnées. (n°89)
	Orateur (15 PA) Ce don accorde un bonus de 10% aux ordres Soutien du Gouvernement, Critique du Gouvernement, Manifestation et Appel à la Révolution. (n°90)
	Porteur (10 PA) Ce don permet de transporter 5 unités de charge supplémentaires sans malus. (n°91)
	Fanatique (20 PA) Ce don permet d'être immunisé à toute tentative de conversion de la part des missionnaires et d'excommunication de la part des inquisiteurs. (n°92)
	Né sous une Bonne Étoile (10 PA) Ce don permet d'obtenir une réussite critique sur un jet de 1 et 2 (au lieu de 1 seulement) pour les ordres qui prévoient la possibilité d'une réussite critique (seuls certains ordres le prévoient). (n°93)
	Talent Magique (25 PA) Ce don permet de lancer 2 sorts supplémentaires par jour. (n°94)
	Charisme (40 PA) Ce don permet d'engager 1 employé supplémentaire par jour (donc 2 au lieu de 1, et 3 au lieu de 2 si vous êtes

	Officier). Il permet également de pouvoir avoir 3 employés de plus (peu importe que l'on soit Officier ou non). (n°95)
	Pirate (10 PA) Ce don vous permet de passer l'ordre Piller (comme si vous étiez un mercenaire). En ce cas, vous ne devez pas nécessairement avoir la compétence Démolition pour piller. (n°96)
	Arcane Magique (80 PA) Ce don vous permet d'obtenir une liste supplémentaire de sorts. Cela signifie que le nombre maximum de listes de sorts accessibles grâce à votre carrière est augmenté de 1. Ce don ne change rien quant aux pertes des sorts en cas de changement de carrière. Les carrières ne pouvant pas lancer de sorts ne tirent aucun bénéfice de ce don. (n°97)
	Disciple du Nexus (20 PA) Ce don vous permet d'obtenir un bonus de 5% pour pouvoir déplacer le Nexus. Ce bonus ne s'applique qu'aux Magiciens et aux Sorciers. (n°98)
	Résistance à la Magie (25 PA) Ce don vous accorde 10% de Résistance à la Magie contre tout sort de rencontre (sauf ceux que vous lancez sur vous-même). Il se cumule avec d'autres effets (objet, carrière de prêtre). (n°99)

RÉGÉNÉRATION

Pour régénérer ses PdV avec le don *Régénération*, il faut aller dans la fiche de personnage, cliquer sur l'onglet *Dons & Sorts*, puis sur *Régénération*, puis passer l'ordre adéquat.

Régénérer

Vous pouvez utiliser votre don de régénération pour récupérer vos PdV. Vous ne pouvez pas l'utiliser si vous êtes dans le coma.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

PILLAGE DES VILLAS

Les personnes ayant le don Pirate ont accès à l'ordre *Piller* dans n'importe quel bâtiment privé du cybermonde, peu importe qu'elles soient Mercenaires ou non.

Piller (Délit)

Vous pouvez saccager un bâtiment privé et le piller en arrachant les rideaux et en volant les bibelots. La popularité du gouvernement baissera de 2, le bâtiment perdra de 1 à 10 PdB (il ne peut descendre en-dessous de 30 PdB) et vous gagnerez de 10 à 40 (réduit à 0 si le bâtiment a 30 PdB ou moins, il n'y reste plus rien de précieux à piller). L'ordre est accessible aux Mercenaires et aux personnages ayant pris le don Pirate (dans ce cas la compétence Démolition n'est pas obligatoire). Le bonus en niveau n'est effectif que si le personnage est effectivement Mercenaire.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 10% + FOR x 5 + Démolition + N x 5 - Forme - Nourriture - Moral

82. Sorts et Dons des PNJ

Il existe des sorts de Niveau 7. Ceux-ci ne sont pas accessibles aux joueurs. Par contre, certains PNJ particulièrement puissants peuvent en disposer (que ce soit des monstres ou des PNJ Alpha). Cela concerne généralement des archimages, des créatures de nature divine ou des entités extrêmement puissantes. La liste de ces sorts est néanmoins exposée dans les règles, au cas où vous tomberiez sur une telle créature.

SORTS DÉMONOLOGIE	
Niveau 7	
	Déchirure Démoniaque (combat) Le plan de la réalité se déchire et chaque membre du groupe adverse (ou chaque sous-groupe epsilon) a 50% de chances d'y être précipité, ce qui signifie une mort immédiate (PNJ) ou une mise dans le coma (PJ), et la téléportation dans une ville du cybermonde au hasard. Le leader du groupe ennemi n'est pas affecté et reste d'office en combat. L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant d'être éjectés). (n°170)
SORTS DIVINATION	
Niveau 7	
	Pilier de Lumière (combat) Un pilier de lumière aveuglante frappe le groupe adverse. Tous ses membres sont pétrifiés et aveuglés sur place : leur FOR et leur PER tombent à 0 jusqu'à minuit (y compris pour les prochains rounds du combat). L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant d'être frappés). (n°270)
SORTS ÉLÉMENTALISME	
Niveau 7	
	Faille de Lave (combat) Une faille de lave s'ouvre aux pieds du groupe adverse. Chacun de ses membres subit 6 points de dégâts, les armures ne comptent pas (un sous-groupe epsilon prendra 6 points de dégâts multipliés par le nombre de membres dans le sous-groupe). L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant de subir les effets du sort). Note: le sort ne fonctionne pas complètement mais ce ne sera pas corrigé pour le moment. (n°370)

**Téléportation (personnel)**

Vous vous téléportez dans la ville de votre choix avec votre groupe. (n°371)

SORTS ENCHANTEMENT

Niveau 7

**Ralliement Magique (combat)**

Les membres du groupe adverse, à l'exception du leader du groupe, font un jet sous VOL x 10%. Ceux qui le ratent rejoignent le groupe du lanceur de sort et combattent désormais à ses côtés. L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant de subir les effets du sort). (n°470)

SORTS ILLUSION

Niveau 7

**Armes Évanescentes (combat)**

Les armes du groupe adverse, qu'elles soient en main ou dans le matériel, disparaissent toutes et tombent au sol. L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant de subir les effets du sort). (n°570)

SORTS MAGIE VITALE

Niveau 7

**Ronces Géantes (combat)**

Des ronces géantes sortent du sol et l'ennemi s'y enchevêtre : les membres du groupe ennemi se retrouvent tous séparés et seul leur leader continue le combat. L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant de subir les effets du sort). (n°670)

**Libérer les Forces de la Nature (personnel)**

Toutes les créatures dressées de la province sont automatiquement relâchées, quittant le groupe où elles sont, prêtes à attaquer de nouveau les voyageurs. (n°671)

SORTS NÉCROMANCIE

Niveau 7

**Appel de la Mort Vivante (combat)**

Les PNJ du groupe ennemi meurent immédiatement et se relèvent comme morts-vivants et viennent combattre au côté du lanceur de sort. Les PJ du groupe ennemi, quant à eux, subissent 3 points de dégâts sous les armures. L'effet du sort a lieu en fin de round (les membres du groupe affecté peuvent faire des dégâts avant de subir les effets du sort). (n°770)

Il existe également des dons réservés aux PNJ (que ce soit des monstres ou des PNJ Alpha). Ceux-ci ne sont pas accessibles aux joueurs. La liste de ces dons est néanmoins exposée dans les règles, au cas où vous tomberiez sur une créature en possédant.

DONS**Colosse**

Ce don confère une taille exceptionnellement grande. Elle apporte un bonus de +2 en FOR. En outre, tout adversaire est frappé de terreur devant la grandeur de la créature et subit -20% sur tous ses jets d'attaque contre elle. (n°201)
Attention: ce don est incompatible avec Géant

**Nature Divine**

Ce don confère une nature divine. Celle-ci apporte un bonus de +2 en VOL et une armure de 1 point. En outre, il permet de se détacher des contraintes physiques : les malus provoqués par un faible niveau en Nourriture, en Forme ou en Moral sont annulés. (n°202)
Attention: ce don est incompatible avec Essence Divine

**Beauté Inhumaine**

Ce don confère une beauté surnaturelle. Elle apporte un bonus de +2 au CHA. Si celui qui le possède est leader de son groupe (de 20 personnes ou moins), il y a 50% de chances qu'une personne entamant un combat contre lui (par Combattre ou Bagarre) l'abandonne en raison du trouble causé par sa beauté (elle ne pourra pas tenter un nouveau combat contre lui avant minuit). En outre tout adversaire subit un malus lors de ses 4 premiers rounds d'attaque, respectivement de -40%, -30%, -20% et -10%. (n°203)
Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Nature Fantomatique, Graisse, Carapace, Putréfaction, Grosse Carapace, Super-Carapace

**Nature Cybernétique**

Ce don confère une nature cybernétique, ce qui apporte un bonus de +2 en GES ainsi qu'une armure de 1 point. (n°204)
Attention: ce don est incompatible avec Ordinateur Humain, Bolopolisme

**Super-Intelligence**

Ce don confère une intelligence surnaturelle. Elle apporte un bonus de +2 en INT, ainsi que la possibilité de lancer un sort de plus chaque jour (pour les lanceurs de sort). En outre, elle impose un malus de 25% aux jets de parade de tout adversaire. (n°205)
Attention: ce don est incompatible avec Intelligence Supérieure, Elmérisme

**Vision Totale**

Ce don confère la perception totale de ce qui se passe autour de soi. Elle apporte un bonus de +2 en PER et un bonus de +20% sur tous ses jets de parade. (n°206)
Attention: ce don est incompatible avec Vue Percante

**Défense Magique Mineure**

Ce don confère une défense magique mineure, accordant une armure de 1 point. (n°211)
Attention: ce don est incompatible avec Défense Magique Majeure

**Défense Magique Majeure**

Ce don confère une défense magique majeure, accordant une armure de 2 points. (n°212)
Attention: ce don est incompatible avec Défense Magique Mineure

Grosse Carapace

Ce don confère une grosse carapace, accordant une armure de 2 points. (n°213)

	Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Nature Fantomatique, Graisse, Carapace, Beauté Inhumaine, Super-Carapace
	Super-Carapace Ce don confère une énorme carapace, accordant une armure de 3 points. (n°214) Attention: ce don est incompatible avec Beauté Exceptionnelle, Nature Fantomatique, Graisse, Carapace, Beauté Inhumaine, Grosse Carapace
	Régénération Majeure Ce don permet à son bénéficiaire de régénérer ses PdV en passant l'ordre adéquat (en cliquant sur le don). Il permet également de régénérer 1 PdV à la fin de chaque round de combat si ses PdV sont supérieures à 0. (n°221) Attention: ce don est incompatible avec Régénération
	Insensibilité aux Dégâts Ce don permet de diviser par 2 les dégâts ayant passé les armures. (n°222)
	Arme Naturelle Géante L'arme naturelle dont est dotée la créature est géante. Le bonus de dégât est doublé : Crocs Géants (+4), Griffes Géantes (+6), Tentacules Géantes (+4), Souffle Majeur (+6). (n°231)
	Entraînement Militaire Ce don signifie que le personnage suit un entraînement militaire intensif, lui accordant un bonus de +1 aux dégâts. En outre, tous les dégâts infligés contre lui sont diminués de 1 point (qu'ils soient normaux ou magiques), après un éventuel encaissement mais avant une insensibilité aux dégâts. (n°251)
	Armement Militaire Ce don signifie que le personnage sait comment utiliser au mieux ses armes, les personnaliser, les améliorer, etc (y compris à Mains Nues), ce qui lui accorde un bonus de +1 aux dégâts. (n°252)
	Armure Militaire Ce don signifie que le personnage sait comment utiliser au mieux ses armures, constituer une armure de fortune etc (y compris à Mains Nues), ce qui lui accorde une armure supplémentaire de 1 point. (n°253)
	Immunité aux Ordres de Rencontre Ce don signifie que le personnage est immunisé à tout ordre de rencontre que l'on voudrait passer à son encontre, mais pas aux ordres de rencontre de groupe (comme le combat). (n°261)
	Immunité aux Ordres de Rencontre de Groupe Ce don signifie que le personnage est immunisé à tout ordre de rencontre de groupe (comme le combat) que l'on voudrait passer à l'encontre de son groupe (même s'il n'en est pas le leader). (n°262)

83. Technologies

TECHNOLOGIES

Chaque empire peut découvrir certaines technologies. Elles sont le prérequis à l'utilisation de certains ordres ou la construction de certains bâtiments. Certaines technologies sont également le prérequis pour découvrir des technologies plus avancées.

La liste des technologies n'est pas communiquée, ni le cheminement qu'il y a entre les différentes technologies. Le Ministre de la Recherche a la liste des différentes technologies pour lesquelles il peut, dans l'état actuel des connaissances, lancer des recherches afin de les découvrir : ces technologies ne sont identifiées que par un numéro, une phrase indiquant les promesses des scientifiques (pas forcément dignes de confiance), une couleur indiquant leur type et une complexité.

C'est le Ministre de la Recherche qui décide quelle voie de recherche il est prêt à subsidier (voir 106. Ministre de la Recherche).



RECHERCHE TECHNOLOGIQUE

C'est dans les universités que s'effectuent les recherches. Les citoyens compétents peuvent s'y rendre pour passer l'ordre adéquat. Il faut sélectionner la technologie pour laquelle on désire travailler parmi celles décidées par le Ministre de la Recherche. Il s'agit d'un travail dont la réussite n'est pas automatique. Pour chaque UT fourni, le Ministère de la Recherche paie le salaire indiqué, dispensé d'impôts. Le degré d'avancement de la recherche de la technologie visée monte alors de 1.

À noter que le Ministère de la Recherche paie également des frais à chaque recherche (réussie ou non), correspondant au niveau de complexité divisé par 5. Ces frais représentent le matériel et les produits utilisés lors d'une recherche.

Si l'atteint le degré de complexité de la technologie, celle-ci est découverte et n'est plus un mystère : son nom est révélé, ainsi que l'explication associée.

Recherche

Vous pouvez participer aux recherches en faveur d'une nouvelle technologie. Chaque UT fait monter de 1 le marqueur de cette technologie. Vous êtes payé au salaire déterminé par le Ministère de la Recherche, dispensé d'impôts. Vous n'êtes pas payé si vous échouez. Il y a un bonus au jet de 5% x Niveau du bâtiment et un malus de 5% x le nombre de fois où vous avez tenté une Recherche dans la même journée.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: 20% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PROVINCES REBELLES

Les Provinces Rebelles sont incapables de mettre au point des technologies. Cependant, si une technologie a été découverte par TOUS les empires, elle tombe dans le domaine public et les Provinces Rebelles en bénéficient automatiquement. Elles ne

bénéficient jamais des technologies spécifiques des empires.

84. Armées

GÉNÉRALITÉS

Les armées sont constituées par des PNJ (classe delta/epsilon). Elles sont dirigées par des joueurs :

- l'armée d'une ville est dirigée par un Sergent (nommé par le Bourgmestre)
- l'armée d'une province est dirigée par un Capitaine (nommé par le Gouverneur)
- les armées impériales sont dirigées par un Général (nommé par le Ministre de la Guerre)

ARMÉE DE LA VILLE



C'est dans la Caserne que le Sergent peut engager des soldats et les équiper.



Il peut engager ainsi de simples soldats. Il en coûte 25 FK/jour à la ville pour entretenir un soldat.



Il peut aussi produire des soldats clones dont la limite par semaine est de IS (indice scientifique) pour tout l'empire. Il en coûte 25 FK/jour à la ville pour entretenir un clone. Il faut cependant que l'empire ait mis au point la technologie des clones de combat.

Les armées peuvent être équipées. En effet, armes et armures se vendent et s'achètent dans la Caserne (mais ne peuvent pas y être produites). Le Sergent peut confier ces armes aux soldats ou les leur retirer. Si l'armée reçoit des munitions, celles-ci sont automatiquement réparties entre les armes (c'est le seul moment où une armée gère ses munitions).

Le Sergent peut également renvoyer des soldats ou transférer un groupe de soldats vers l'armée provinciale.

Il existe un nombre limite de 5 PNJ engageables par jour (*) dans chaque ville (tous types de PNJ de fonction confondus, tel policier ou militaire, à l'exception des clones). Si une ville a atteint sa limite, vous ne pouvez plus engager de PNJ ce jour-là.

(*) ce nombre peut augmenter avec certaines technologies

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Renvoyer

Vous pouvez renvoyer un de vos employés. Le renvoi peut s'effectuer même dans le coma (pour éviter de se retrouver coincé avec des employés).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Équiper

Vous pouvez équiper un des PNJ que vous gérez avec du matériel du stock (vous devez être dans le bâtiment et le PNJ doit être au même endroit que vous).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Retirer

Vous pouvez retirer du matériel à un des PNJ que vous gérez pour le remettre dans le stock (vous devez être dans le bâtiment et le PNJ doit être au même endroit que vous).

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

Transférer

Si vous gérez des soldats ou des policiers, vous pouvez les transférer vers un officier supérieur ou inférieur : armée impériale vers province, province vers armée impériale ou ville de la province, ville vers province de cette ville. Vous transférez l'ensemble du groupe de soldats (vous devez d'abord diviser ce groupe avant de passer cet ordre si vous souhaitez n'en céder qu'une partie).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ARMÉE DE LA PROVINCE



C'est dans une Caserne de la province que le Capitaine peut engager des soldats et les équiper.

Il peut engager ainsi de simples soldats. Il en coûte 25 FK/jour à la province pour entretenir un soldat.



UNITÉS MILITAIRES	
	Tank Le tank est une unité militaire particulièrement puissante. <u>Production:</u> Caserne niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Véhicules Militaires
	Navire



Le Capitaine peut également produire des clones dans les mêmes conditions que le Sergent.

Les armées peuvent être équipées par le Capitaine de la même manière que par le Sergent.

Le Capitaine peut également renvoyer des soldats ou transférer un groupe de soldats vers une armée impériale ou vers l'armée d'une ville de la province.



Le Capitaine peut également constituer une armée de tanks. Pour ce faire, il faut d'abord produire le tank lui-même dans la Caserne. Chaque tank produit permet de créer le PNJ "tank" correspondant et pouvant se battre. Il en coûte 50 FK/jour à la province pour entretenir un tank.



Le Capitaine peut également envoyer un missile sur un bâtiment ou une case d'une ville ennemie (à une distance maximum de 3 provinces). Il faut bien sûr que des missiles aient été produits. Il faut que l'empire possède la Technologie des Missiles pour en fabriquer.



Le Capitaine peut contrôler les navires de transport de troupes produits au Port. Il en coûte 50 FK/jour à la province pour entretenir un navire.



De la même manière que pour les tanks, il faut d'abord construire le navire lui-même avant de pouvoir le transformer en navire PNJ capable de transporter des troupes. Chaque navire permet de transporter 10 soldats : il faut que le Capitaine regroupe son armée de soldats et son groupe de navires pour diriger l'ensemble à travers les fleuves et les mers.



Le Capitaine peut contrôler les bombardiers produits à l'Aéroport. Il en coûte 50 FK/jour à la province pour entretenir un tel avion.



De la même manière que pour les tanks, il faut d'abord construire le bombardier lui-même avant de pouvoir le transformer en avion PNJ capable d'attaquer. Chaque avion permet de transporter 2 soldats : il faut que le Capitaine regroupe son armée de soldats et son groupe d'avions pour diriger l'ensemble à travers les airs. Un groupe d'avions en territoire ennemi peut bombarder tout bâtiment se trouvant à une case de lui.



Ce bateau permet de déplacer une armée sur les mers. Il permet de transporter 10 personnes au total.
Production: Port niveau 3



Cuirassé
Les navires de guerre peuvent être cuirassés. Ils obtiennent une armure de 2 points. La cuirasse peut se retirer et être transportée, mais elle n'apporte son bonus qu'à un navire. Équiper un navire de plusieurs cuirasses ne permet pas de cumuler le bonus.
Production: Port niveau 4
Prérequis Technologique: Soutien Logistique



Bombardier
Cet engin permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Il permet de transporter 2 personnes au total. Il permet aussi de bombarder des bâtiments à portée.
Production: Aéroport niveau 4
Prérequis Technologique: Aviation Militaire



Missile
Le missile est capable de faire 100 points de dommage à un bâtiment à 3 provinces de distance.
Production: Caserne niveau 4
Prérequis Technologique: Technologie des Missiles

Bombarder

Vous pouvez bombarder une case : chaque occupant perdra 1 PdV par bombardier, le bâtiment perdra 10 PdB par bombardier (sauf s'il est indestructible). Si le bâtiment perd un niveau, les points de dommage ne sont pas reportés sur le niveau suivant.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique
Envoyer un Missile

Vous pouvez envoyer un missile sur une ville ennemie (votre empire doit être en guerre contre l'empire visé), à un maximum de 3 provinces de distance (à des coordonnées précises). Tout bâtiment (destructible) qui se trouve sur la case subit 100 points de dégâts. Toute infrastructure (route, arbre, fleurs) sur la case est détruite (mais pas les ponts). Toute personne sur la case tombe dans le coma. Les PNJ ne sont pas affectés. Il existe cependant 40% de chances que le missile tombe sur une case à côté (10% si l'empire dispose du Guidage Laser). Une ville ne peut pas être la cible de plus de 2 missiles par jour (3 missiles si votre empire dispose de la Technologie Avancée des Missiles).

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Les unités militaires peuvent avoir des dons qui renforcent leurs capacités de combat mais ceux-ci dépendent de la découverte des technologies correspondantes (Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire).

Attention: les bombardiers doivent être rentrés dans un aéroport avant minuit (moment de la mise à jour). Ceux qui ne sont pas rentrés sont détruits en plein vol à la mise à jour (on considère qu'ils sont à court de carburant).

Rappel : il existe un nombre limite de 5 PNJ engageables par jour (*) dans chaque ville (tous types de PNJ confondus, sauf les clones). Cela concerne aussi les PNJ engagés par le Capitaine. Si une ville a atteint sa limite, vous ne pouvez plus engager de PNJ ce jour-là.

(*) ce nombre peut augmenter avec certaines technologies

UNITÉS MILITAIRES												
	PNJ	Soldat (n°501)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		2	9	4	3	3	4	15%	20%	15%	+2	1
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Frénésie, Riposte, Parade, Feinte, Précision, Tir Instinctif, Camouflage Dons: Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire Illustration: Kefka - Couleurs: Laura										
	PNJ	Navire (n°502)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		3	11	5	4	3	4	25%	20%	15%	+2	3
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Coup Précis, Parade, Précision, Camouflage Dons: Grosse Carapace, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire, Amphibie Illustration: Igor Danproposkanovovski - Couleurs: Igor Danproposkanovovski										
		Tank										

	(n°503)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	4	13	6	4	3	8	30%	25%	15%	+5	4
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Parade, Précision, Tir Instinctif, Rapidité au Tir, Camouflage Dons: Souffle, Super-Carapace, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire Illustration: Igor Danproposkanovovski - Couleurs: Eskarina											
	(n°504)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	3	11	5	4	3	4	25%	20%	15%	+2	3
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Botte Éclair, Parade, Feinte, Précision, Tir Instinctif, Camouflage Dons: Grosse Carapace, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire, Ailes Illustration: Jaine - Couleurs: Jaine											
	(n°505)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	2	9	4	3	3	4	20%	15%	15%	+2	2
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Parade, Feinte, Précision, Camouflage, Riposte Dons: Nature Cybernétique, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire Illustration: Kefka - Couleurs: Le Schtroumpf											

ARMÉES IMPÉRIALES

Le Général doit utiliser les mêmes bâtiments (Caserne, Port, Aéroport) pour accéder à ses prérogatives. Il dispose en effet des mêmes possibilités que le Capitaine, si ce n'est qu'il dispose de ces facilités dans toutes les provinces de l'empire. Les unités engagées sont décomptées comme si elles l'avaient été par le Capitaine ou le Sergent. La différence est qu'elles se retrouvent dans l'armée du Général.

Le Ministre de la Guerre peut en effet créer plusieurs armées, à sa guise (avec un maximum égal au nombre de provinces détenues par l'empire), et nommer un général à la tête de chacune d'entre elles.

DÉPLACEMENT

Une armée ne peut pénétrer dans un autre empire que si son empire d'origine est allié ou en guerre avec cet empire. Elle peut par contre voyager dans l'empire où elle se trouve, même si celui-ci passe en trêve ou en paix avec son empire d'origine.

COMBATS

Les armées ne peuvent provoquer un combat automatique que si les pays respectifs sont en guerre. En ce cas, le combat se déroule comme n'importe quel combat de rencontre.

Remarque : les soldats sur terre ne peuvent affronter des navires que si ceux-ci ont débarqué, et inversement.

85. Positions Militaires

CARTE MILITAIRE

En ouvrant la carte du cybermonde, vous avez accès à la carte militaire vous montrant les positions des différentes armées. Le simple citoyen ignore le nombre d'unités militaires qui se trouvent dans chaque province. Elles sont représentées par des * (* représente de 1 à 9 unités militaires, ** de 10 à 99, *** 100 et plus). Le calcul prend en compte toutes les unités militaires (soldats, clones, tanks, bombardiers, navires). La couleur de fond indique de quel empire les unités proviennent. Les armées peuvent en effet pénétrer les territoires ennemis : il peut donc y avoir des armées de différents pays dans la même province.

Les personnes exerçant une fonction au niveau impérial (Chef de Gouvernement, Ministre, Général, Ambassadeur...) ainsi que les Gouverneurs et les Capitaines ont accès au nombre de soldats.

En cliquant sur une province, le détail du nombre des soldats est donné (si la personne a la bonne fonction), ou c'est résumé par des *.



ESPIONNAGE MILITAIRE

Vous pouvez espionner les plans militaires d'un empire à partir d'une de ses bases militaires. Si vous réussissez, vous aurez accès à la même information qu'un Général de ce pays en cliquant la carte (tous les détails des positions militaires de ce pays), et ce jusqu'à minuit. Vous pouvez donc, par plusieurs espionnages dans des empires différents, obtenir l'information pour plusieurs pays.

Si vous êtes agent d'un autre pays, ce dernier recevra automatiquement l'information. Tous les responsables concernés accéderont à l'information comme s'ils avaient espionné eux-mêmes. Seul le Directeur des Services Secrets sait lequel de ses agents a transmis l'information.

Vous pouvez également transmettre l'information obtenue à un pays en allant dans une de ses bases militaires. Toutes vos observations seront transmises, y compris celle que vous obtenez en exerçant un poste à responsabilité : un Capitaine peut donc trahir son pays en révélant les positions militaires de son pays, ou un voyageur peut revenir dans son pays en ramenant la précieuse information. De la même façon, tous les responsables concernés recevront l'information mais seul le Directeur des Services Secrets du pays connaîtra le nom de la personne.



Espionnage Militaire (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez espionner les plans militaires de cet empire. En cas de réussite, vous aurez accès à la répartition et au nombre de soldats du pays en consultant la carte militaire du cybermonde (comme si vous étiez un général du pays), et ce jusqu'à minuit. Si vous êtes agent d'un pays ennemi, tous les responsables concernés reçoivent l'information également (seul le Directeur des Services Secrets sait lequel de ses agents a agi).

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 40% + PER x 5 + Observation - Forme - Nourriture - Moral

Donner les Plans

Vous pouvez donner tous les plans militaires que vous connaissez (y compris celui de l'empire où vous auriez une fonction vous permettant d'y accéder) à l'empire gérant cette base militaire. Tous les responsables gouvernementaux de cet empire seront mis au courant (mais seul le DSS connaîtra votre identité).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

86. Conquêtes

Les armées peuvent pénétrer en territoire ennemi : il faut que les deux empires soient en guerre. Les armées peuvent alors s'affronter.

Pour conquérir une province, il faut 3 (voire 4) conditions :

[1] que les deux empires soient en guerre

[2] que les forces militaires PNJ ennemies aient été éliminées (soldats, clones, tanks, bombardiers, navires)

Les armées PNJ doivent être toutes éliminées, sauf celles qui se seraient réfugiées dans une pièce fermée ou celles qui sont cachées. On considère que ces dernières ont abandonné la défense des bâtiments publics et sont entrés en guérilla.

[3] que les forces de votre empire soient supérieures aux forces loyalistes

Les forces de votre empire = tous les citoyens de votre empire dans la province et qui ne sont pas dans le coma + vos armées dans la province (sauf celles qui sont dans des maisons privées)

Les forces loyalistes = tous les citoyens de l'empire initial présents dans la province et qui ne sont pas dans le coma

[4] que le Gouverneur de la province ait été mis dans le coma ou soit hors de la province (uniquement si la province est Rebelle)

Si ces conditions sont réalisées, le Ministre de la Guerre peut passer l'ordre d'annexion qui fera en sorte que la province change d'empire et que tous les fonctionnaires y soient démis.

Annexion

Vous pouvez annexer de manière définitive une province envahie par votre armée. Il faut que vous soyez en guerre contre cet empire, qu'il n'y ait aucune armée ennemie dans la province et que vos forces y surpassent les forces loyalistes (si la province est rebelle, le Gouverneur doit être mis dans le coma ou hors de la province). Les fonctionnaires y seront démis, les policiers renvoyés.
Technologie nécessaire : Intervention Armée

87. Systèmes Politiques

Cette page décrit les systèmes politiques des différents empires et les principaux dirigeants. Les chapitres suivants détaillent toutes les fonctions avec leurs prérogatives.

D'une manière générale, on peut se retrouver à un poste par élection ou désignation par le responsable hiérarchique. Pour se présenter à une élection ou être désigné, il faut être citoyen de l'empire, ne pas être sous le coup d'un avis de recherche et être domicilié dans la région où doit s'exercer la responsabilité (ville, province).



EMPIRE

La République de Kraland est gouvernée par un **Premier Ministre** qui est désigné par des élections (à deux tours) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. *Élections*). Tout citoyen kralandais peut s'y présenter mais le Premier Ministre peut, en tant que dirigeant du parti unique kra, désigner un candidat unique parmi les candidats qui se sont présentés. En ce cas, il reste seul en lice : les électeurs ne pourront voter qu'en faveur du candidat unique. Le Premier Ministre peut néanmoins se faire renverser par un coup d'état.

Parti Unique

Si vous êtes le Premier Ministre de Kraland, vous pouvez désigner un candidat du parti unique avant que les élections ne commencent (parmi les candidats déjà déclarés) : votre candidat devient alors le seul candidat.

Ordre limité : République de Kraland
Technologie nécessaire : Démokratie

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par le Ministre de l'Intérieur.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. *Élections*).



EMPIRE

L'Empire Brun est gouverné par un **Empereur**. Il n'y a pas d'élection pour le désigner. Celui-ci reste en place jusqu'à ce qu'il désigne un successeur ou qu'il soit renversé par un coup d'état.

Successeur

Vous pouvez désigner un successeur parmi les citoyens de votre empire. Dans le cas du Paradigme Vert, il ne faut pas qu'il ait été déjà régent. La personne ne doit pas être recherchée dans l'empire.

Ordre limité : Empire Brun, Paradigme Vert
Technologie nécessaire : Monarchie

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par le Ministre de l'Intérieur.

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par le Gouverneur de la Province. Il n'y a pas d'élections dans l'Empire Brun.



EMPIRE

La Palladium Corporation est dirigée par un **Directeur du Conseil Restreint**, désigné par des élections (à deux tours) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. *Élections*). Tout citoyen palladionaute peut s'y présenter. Il faut néanmoins noter que le nombre de voix dont dispose chaque citoyen est égal au nombre d'actions de la Palladium Corporation qu'il possède, et que l'achat de voix est légal au Palladium, ce qui peut considérablement avantager les candidats les plus nantis. Le Directeur du Conseil Restreint peut se faire renverser par un coup d'état.

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. *Élections*). Les candidats peuvent également acheter des voix à cette élection.

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)). Les candidats peuvent également acheter des voix à cette élection.



EMPIRE

La Théocratie Seelienne est dirigée par le représentant de la Grande Déesse sur Terre, **Celui qui Guide**. Il est directement désigné par la Grande Déesse, selon la prière de ses fidèles. Les coups d'état sont impossibles en Théocratie Seelienne (personne ne peut se prévaloir d'être Celui qui Guide sans l'assentiment de la Grande Déesse).



Chaque adepte de la Grande Déesse peut, dans un temple de la Grande Déesse, prier pour un seelien qu'il croit être digne d'être Celui qui Guide (il faut que ce seelien soit bien sûr adepte de la Grande Déesse). Chaque personne pressentie cumule ainsi un certain nombre de points de prière (+VOL de celui qui prie, mais seulement +1 s'il n'a pas la compétence Foi). Si, lors d'une telle prière, la personne pour qui l'on prie se retrouve en tête et que Celui qui Guide n'est plus dans les 3 premiers, il perd son poste et la Grande Déesse désigne le bénéficiaire de la prière comme le nouveau Guide.

Ces points de prière disparaissent à la vitesse de 1 par jour (si le total est moins de 50), de 3 par jour (si le total est de 50 à 99), de 5 par jour (si le total est de 100 à 199), de 10% par jour (au-delà), et ce pour chaque personne ayant des points de prière en positif.

Certaines actions particulières plaisent à la Grande Déesse et permettent d'augmenter ses propres points de prière. Elles ne sont pas décrites ici (pour préserver le mystère) mais peuvent influencer le choix de Celui qui Guide.

Tous les cas d'égalité sont résolus selon la procédure habituelle : le plus haut niveau, puis celui inscrit sur le site depuis le plus de temps.

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par le Ministre de l'Intérieur.

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)).



EMPIRE

Le Paradigme Vert est dirigé par un **Régent** qui gouverne pendant une période maximale de 50 jours. Il doit désigner un successeur avant la fin de cette période. S'il omet de le faire, le paradigmiens de plus haut niveau qui n'a pas encore été Régent sera nommé à sa place (en cas d'égalité de niveau, la place va à celui qui s'est inscrit le premier sur le site). Si ce dernier est recherché au Paradigme, l'avis de recherche sera annulé.

On ne peut être qu'une seule fois Régent au cours de sa vie. Les paradigmiens considèrent que le pouvoir risque de corrompre l'individu s'il est exercé trop longtemps. Le Régent peut néanmoins être renversé par un coup d'état : celui qui commet un tel coup d'état peut être un ancien Régent. Cependant il sera également soumis à la règle des 50 jours de règne.

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par le Ministre de l'Intérieur.

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)).

Celui qui Guide

Vous pouvez prier la Grande Déesse afin qu'elle désigne comme Celui qui Guide la personne (de votre liste de contacts) pour laquelle vous priez : il faut qu'elle soit seelienne, au moins de niveau 1 et adepte de la Grande Déesse (vous pouvez prier pour quelqu'un de moindre niveau ou qui n'est pas adepte, mais votre prière sera inutile). Vous ne pouvez pas prier pour vous-même. Vous ajoutez votre VOL en points de prière. L'ordre peut être passé si vous n'avez pas la compétence Foi mais vous n'ajoutez alors qu'1 seul point de prière. Si cette personne arrive en tête des points de prière et que l'actuel Celui qui Guide n'est plus dans les 3 premiers, la Grande Déesse exaucera vos vœux. Vous pouvez ajouter un contact via l'interface kramail.

Technologie nécessaire : Théocratie

Coût: 0 | Durée: 0:45 | Jet: 30% + VOL x 5 + Foi -
Forme - Nourriture - Moral



EMPIRE

Le Khanat Elmérien est dirigé par le **Grand Khan**. Il est désigné par le Conseil des Khans selon la procédure suivante :



Si un Khan pense que le Grand Khan n'est plus digne de son poste et qu'il est plus apte que ce dernier à diriger le Khanat Elmérien, il peut provoquer une "élection" au sein du Conseil des Khans. Les Khans ont alors 7 jours pour se prononcer en faveur de l'actuel Grand Khan ou de son prétendant (les Khans n'ayant pas voté dans les 7 jours ne sont pas comptés dans les résultats). Si le prétendant récolte la majorité des voix, le Grand Khan est destitué, et remplacé par le nouveau Grand Khan. Si le prétendant perd l'élection, le Grand Khan reste en place et le prétendant est destitué de son poste de Khan (si égalité, le gagnant est celui de plus haut niveau - à niveau égal celui inscrit le plus longtemps sur le site). Ce vote est public : tout l'empire sait quand une telle élection est déclenchée et ce que vote chaque Khan. Chaque Khan dispose d'une seule voix et le Grand Khan ne peut participer au vote.

Note: si un Chef de Clan devient Khan au cours de cette période, il pourra éventuellement voter (l'ordre est limité à 1 fois par semaine pour éviter l'anti-jeu d'organiser un défilé de pseudo-Khans pour influencer l'élection). Les 7 jours correspondent en fait à 7 mises à jour quotidiennes : l'élection est traitée lors de la 7ème mise à jour.

PROVINCE

Il n'y a pas de gouverneurs dans le Khanat Elmérien, mais des **Khans** qui dirigent chacun une province. Il n'y a pas d'élection pour les désigner. Si un Chef de Clan, gérant une ville, s'estime plus capable de gouverner que le Khan de sa province, il doit l'attaquer et le combattre.

Le combat pour la place de Khan se déroule ainsi : le Chef de Clan doit entamer un combat contre le Khan, et doit cocher la case *Duel pour la place de Khan* qui apparaît dans l'ordre de combat. S'il ne le fait pas, le combat est un combat normal sans changement de poste. S'il le fait commence alors un duel pour la place convoitée : le Khan et son rival se retrouvent seuls pour combattre (tous les membres de leurs groupes respectifs sont dégroupés).

En cas de victoire de son rival, le Khan perd son poste et le Chef de Clan devient le nouveau Khan (son Clan perd provisoirement le contrôle de la ville qu'il gérait : il lui faut nommer un successeur et confier à nouveau au Clan la gestion de la ville). S'il perd, le Clan perd le contrôle de la ville : il n'est plus qu'un Chef de Clan Nomade, sans ville (et ne peut donc pas devenir Khan par combat). S'il n'y a pas de Khan, le Ministre de l'Intérieur peut nommer un nouveau Khan à sa guise parmi les citoyens elmériens ne détenant pas de fonctions dans la province mais il ne pourra être remplacé que par un duel (ou à la suite d'une perte de poste).

VILLE

Il n'y a pas de bourgmestre dans le Khanat Elmérien. Chaque ville est dirigée par un **Chef de Clan**. Les chefs de clan sont également responsables d'une organisation (politique) qui est le Clan. Le Chef de Clan peut désigner son successeur parmi les membres de son clan (organisation) : en ce cas, le successeur se retrouve Chef du Clan et gère la ville.

Si un elmérien fonde un nouveau Clan, celui-ci est Nomade et se retrouve donc sans ville à gérer jusqu'à ce qu'un Khan daigne nommer le Clan en charge d'une ville sans Clan (une ville nouvellement construite par exemple). Un Chef de Clan Nomade peut également combattre un Chef de Clan d'une ville pour en prendre le contrôle : s'il n'exerçait aucune fonction et s'il triomphe lors du combat, il prend le contrôle de la ville (l'autre Clan redevenant Nomade).

Le combat pour la place de Chef du Clan d'une ville se déroule ainsi : le Chef de Clan Nomade doit entamer un combat contre le Chef de Clan de la ville convoitée, et doit cocher la case *Duel pour la place de Chef du Clan de la ville* qui apparaît dans l'ordre de combat. S'il ne le fait pas, le combat est un combat normal sans changement de poste. S'il le fait commence alors un duel pour la place convoitée : les 2 Chefs de Clan se retrouvent seuls pour combattre (tous les membres de leurs groupes respectifs sont dégroupés).

Note: dans ce type de combat (pour la place de Khan ou celle de Chef de Clan d'une ville), il faut que l'agresseur reste le combattant actif (en allant jusqu'au bout du combat) - s'il délaisse le combat (achevé alors par sa victime), il ne pourra obtenir la place convoitée, même s'il gagne. Si le Khan ou le Chef de Clan, attaqué dans un tel combat pour sa place, est Diplômé ou Prostitué, ses capacités de sortie de combat automatiques (Parlementer, Appel au Secours) ne seront pas activées. De plus, on ne peut engager un tel duel qu'une seule fois par jour.

Réunir le Conseil des Khans

En tant que Khan, vous pouvez provoquer la tenue d'une élection face au Grand Khan actuel : vous êtes alors seul en lice contre lui, tous les Khans accordant leur voix à un des deux camps. Au bout de 7 jours, le gagnant est proclamé. Vous devez faire une déclaration expliquant votre décision (max. 2000 caractères).

Ordre limité : Khanat Elmérien

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Voter pour le Grand Khan

Lors d'une élection au Conseil des Khans, vous pouvez soutenir le Grand Khan actuel ou le prétendant. L'ordre doit être passé dans les 7 jours suivant la tenue d'élections.

Limité à 1 fois par semaine.

Ordre limité : Khanat Elmérien

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Combattre

Vous pouvez attaquer un groupe (1) le leader du groupe est recherché avec celui où vous êtes, (3) vous est un PNJ monstre non-contrôlé, l'adversaire est un PJ citoyen elmérien.

Duel pour la place de Khan

Combattre

Vous pouvez attaquer un groupe de personnes (1) le leader du groupe est recherché dans avec celui où vous êtes, (3) vous êtes dans est un PNJ monstre non-contrôlé, (5) vous l'adversaire est un PJ citoyen elmérien.

Duel pour la place de Chef du Clan de



EMPIRE

La Confédération Libre est dirigée par un **Président** qui est désigné par des élections (à deux tours) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)). Il peut éventuellement être renversé par un coup d'état.



En outre, les citoyens ont la possibilité de mettre en accusation un membre du gouvernement. Il leur suffit de *Soutenir* ou *Désavouer* un Ministre ou le Président en passant l'ordre adéquat dans l'Hôtel de Ville (à la base, ils sont neutres). Si le nombre d'opposants à un membre du gouvernement est plus important que ses soutiens, il ne peut plus exercer ses prérogatives (à part démissionner). Cette opposition est liée au poste et non à la personne : remplacer un Ministre n'annule pas les oppositions, il faut encore convaincre les citoyens de changer d'avis.

Le Président ne peut lever une accusation sur un de ses Ministres : il doit éventuellement le changer et espérer que la population approuve le nouveau choix. Le Président peut également se retrouver en accusation (et bloqué), auquel cas il faudra attendre que les citoyens changent d'avis, que quelqu'un fasse un coup d'état ou que de nouvelles élections aient lieu (toute accusation sur ce poste est alors levée, les citoyens redevenant "neutres").

Soutenir/Désavouer Ministre

Dans la Confédération Libre, vous pouvez soutenir ou désavouer un Ministre ou le Président (vous êtes neutre de base). Votre attitude est indiquée par une couleur : vert (soutien), jaune (neutre), rouge (hostile). Si le nombre de voix hostiles est supérieur au nombre de soutiens, le Ministre (ou Président) est mis en accusation et ne peut plus exercer ses prérogatives.

Ordre limité : Confédération Libre

Technologie nécessaire : Démocratie

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique

PROVINCE

Les **Gouverneurs** de province sont désignés par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)). Contrairement au gouvernement central, la population ne peut pas mettre en accusation un Gouverneur : il faut attendre les élections.

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)). Contrairement au gouvernement central, la population ne peut pas mettre en accusation un Bourgmestre : il faut attendre les élections.



PROVINCE

Un personnage ne peut accéder au poste de **Gouverneur** d'une province rebelle qu'en faisant un coup d'état (provincial) contre le gouverneur en place (voir 90. [Coup d'État](#)) ou si celui-ci le nomme comme son successeur.

VILLE

Chaque ville est dirigée par un **Bourgmestre** qui est désigné par des élections (à un tour) ayant lieu toutes les 4 semaines (voir 88. [Élections](#)).

Successeur

Vous pouvez désigner un successeur parmi les habitants (non recherchés) de votre province. Le successeur doit être citoyen de l'empire (sauf en Australine) et ne doit pas détenir de fonction. Vous devez faire une déclaration d'abdication (max. 2000 caractères). L'ordre est accessible dans les provinces autonomes et dans les provinces rebelles.

Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

DÉTENIR UNE FONCTION

Vous pouvez donc, selon les circonstances, détenir une fonction au niveau de la ville, de la province ou de l'empire. Cette fonction s'affiche dans votre fiche de personnage. Vous pouvez démissionner de votre poste depuis votre bâtiment de fonction, mais aussi depuis votre fiche de personnage (en cliquant sur votre fonction) afin d'éviter tout anti-jeu de blocage de fonction par l'enlèvement d'un responsable. Cette démission (depuis la fiche de personnage) peut être effectuée même si le personnage est capturé, ligoté, dans le coma, dans un groupe ou en prison.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction depuis votre fiche de personnage. Vous ne pouvez pas faire de déclaration.

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

88. Élections



ÉLECTIONS DU BOURGMESTRE

Le Bourgmestre est désigné par des élections ayant lieu toutes les 4 semaines. Il est nécessaire de se présenter (à

l'Hôtel de Ville) dans un des 3 tours précédant le tour d'élection pour pouvoir y participer. Le rapport Cybermonde permet de savoir quand se dérouleront les prochaines élections. La personne récoltant le plus de voix est alors élue (en cas d'égalité, c'est celle de plus haut niveau - en cas d'égalité de niveau, c'est celle qui s'est inscrite depuis le plus de temps). Si personne ne se présente, l'ancien Bourgmestre reste en place.

Seuls les citoyens de l'empire à laquelle appartient la ville peuvent se présenter aux élections. Pour pouvoir voter ou se présenter à une élection, il faut être domicilié dans la ville en question et bien sûr être citoyen de l'empire - on ne peut voter que pour une seule élection de Bourgmestre.

On ne peut pas se présenter à une élection si l'on est recherché dans l'empire. Par contre, si on subit un avis de recherche par la suite, il sera automatiquement annulé si l'on est élu Bourgmestre.

Attention: dans l'Empire Brun, les Bourgmestres ne sont pas élus, mais nommés par les Gouverneurs.



Voter

Lors des élections, vous pouvez voter pour un des candidats au poste de bourgmestre de la ville où vous êtes domicilié. Vous devez être citoyen de l'empire où se trouve la ville. Vous ne pouvez voter que dans une seule ville. Vous avez un nombre de voix équivalent à votre niveau+1, sauf en Confédération Libre (tous une voix) et au Palladium (nombre d'actions de la PC).
Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Frauder (Délit)

Vous pouvez mettre discrètement un faux bulletin (1 voix) en faveur d'un des candidats pour le poste de bourgmestre d'une ville. Les faux bulletins comptent dans les résultats finaux du tour en cours. Attention, il y a un risque que vous soyez découvert en le faisant : le bulletin ne comptera pas, et vous serez recherché. L'ordre est inaccessible si le bourgmestre en fonction fait surveiller les élections en cours.
Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 50% + GES x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

Incendier (Atteinte à la Sécurité)

Lors d'un tour d'élection pour le poste de Bourgmestre de la ville, vous pouvez mettre le feu à un bureau de vote. Ce faisant, 40% des bulletins de vote (arrondi au plus proche) sont détruits (pour chaque candidat). L'action est évidemment illégale et vous serez recherché si vous vous faites prendre. L'ordre est inaccessible si le Bourgmestre de la ville fait surveiller les élections.
Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 45% + FOR x 5 + Démolition - Forme - Nourriture - Moral

Sondage

Vous pouvez procéder à un sondage des votants pour avoir une idée des prochains résultats à l'élection du bourgmestre de la ville. Ce sondage est basé sur les intentions de vote déjà exprimées. En cas de réussite, vous aurez une idée des résultats mais avec une marge d'erreur.
Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

Se présenter

Vous pouvez poser votre candidature comme bourgmestre de votre ville pour les prochaines élections (avec une déclaration de max 2000 caractères). Vous ne pouvez vous présenter que dans une seule ville. Vous devez être citoyen de l'empire où se trouve la ville, y être domicilié, et ne pas être recherché. L'ordre doit être passé durant l'un des 3 tours précédant le tour d'élection. Si vous êtes élu bourgmestre, vous perdrez automatiquement la fonction que vous détenez (même si elle vous paraît plus importante). Si vous êtes membre d'un parti politique, vous pouvez vous présenter en son nom.
Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Campagne

Lors du tour d'élection, vous pouvez faire campagne pour attirer, en faveur d'un candidat, les voix d'un PNJ s'il est citoyen, présent dans la ville, et non caché. En cas de réussite, celui-ci vote pour le candidat choisi. Les PNJ ont un nombre de voix égal à leur niveau (mais une seule en Confédération Libre). Vous bénéficiez d'un bonus de 25% au jet si vous êtes le candidat bénéficiaire de la campagne.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Matériel nécessaire : 1 Prospectus Électoral

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Se retirer

Vous pouvez retirer votre candidature des prochaines élections (déclaration de max 2000 caractères). Si les élections ont déjà commencé, toutes les voix que vous aurez acquises à ce moment-là seront perdues : vous ne pouvez pas les transmettre à un autre candidat et les personnes ayant voté pour vous ne peuvent pas revoter.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre, Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Acheter Voix

Lors des élections, vous pouvez acheter des voix si vous êtes candidat.

Ordre limité : Palladium Corporation

Technologie nécessaire : Conseil Restreint

Coût: 30 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



ÉLECTIONS DU GOUVERNEUR

Les Gouverneurs des provinces ne sont désignés par des élections que dans la Palladium Corporation et dans la Confédération Libre. Le Gouverneur est désigné par des élections ayant lieu toutes les 4 semaines. Il est nécessaire de se présenter (à l'Hôtel de Ville) dans un des 3 tours précédant le tour d'élection pour pouvoir y participer. Le rapport Cybermonde permet de savoir quand se dérouleront les prochaines élections. La personne récoltant le plus de voix est alors élue (en cas d'égalité, c'est celle de plus haut niveau - en cas d'égalité de niveau, c'est celle qui s'est inscrite depuis le plus de temps). Si personne ne se présente, l'ancien Gouverneur reste en place.

Seuls les citoyens de l'empire à laquelle appartient la province et étant domiciliés dans une des villes de la province peuvent se présenter aux élections. Pour pouvoir voter à une élection, il faut être citoyen de l'empire et être domicilié dans une des villes de la province - on ne peut voter que pour une seule élection de Gouverneur.

On ne peut pas se présenter à une élection si l'on est recherché dans l'empire. Par contre, si on subit un avis de recherche par la suite, il sera automatiquement annulé si l'on est élu Gouverneur.

Voter

Lors des élections, vous pouvez voter pour un des candidats au poste de gouverneur de la province où vous êtes domicilié. Vous devez être citoyen de l'empire où se trouve la province. Vous ne pouvez voter que dans une seule province. Le nombre de voix dont vous disposez dépend du fait que vous soyez en Confédération Libre (tous une voix) ou au Palladium (nombre d'actions de la PC).

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Frauder (Délit)

Vous pouvez mettre discrètement un faux bulletin (1 voix) en faveur d'un des candidats pour le poste de gouverneur de la province. Les faux bulletins comptent dans les résultats finaux du tour en cours. Attention, il y a un risque que vous soyez découvert en le faisant : le bulletin ne comptera pas, et vous serez recherché. L'ordre est inaccessible si le gouverneur en fonction fait surveiller les élections en cours.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 50% + GES x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

Hôtel de Ville	
	Élections du Bourgmestre Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Gouverneur Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Chef du Gouvernement Vote, candidature, campagne & fraude.
	Hôtel de Ville
	B A Vous pouvez vous présenter à une élection faire campagne, frauder...
	M C (Voter) - (Frauder) - (Incendier) - (Sonder)

Incendier (Atteinte à la Sécurité)

Lors d'un tour d'élection pour le poste de Gouverneur de la province, vous pouvez mettre le feu à un bureau de vote. Ce faisant, 40% des bulletins de vote (arrondi au plus proche) sont détruits (pour chaque candidat). L'action est évidemment illégale et vous serez recherché si vous vous faites prendre. L'ordre est inaccessible si le Gouverneur de la province fait surveiller les élections.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 45% + FOR x 5 + Démolition - Forme - Nourriture - Moral

Sondage

Vous pouvez procéder à un sondage des votants pour avoir une idée des prochains résultats à l'élection du gouverneur de la province. Ce sondage est basé sur les intentions de vote déjà exprimées. En cas de réussite, vous aurez une idée des résultats mais avec une marge d'erreur.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

Se présenter

Vous pouvez poser votre candidature comme gouverneur de votre province pour les prochaines élections (avec une déclaration de max 2000 caractères). Vous ne pouvez vous présenter que dans une seule province. Vous devez être citoyen de l'empire où se trouve la province, y être domicilié et ne pas être recherché. L'ordre doit être passé durant l'un des 3 tours précédant le tour d'élection. Si vous êtes élu gouverneur, vous perdrez automatiquement la fonction que vous détenez (même si elle vous paraît plus importante). Si vous êtes membre d'un parti politique, vous pouvez vous présenter en son nom.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Campagne

Lors du tour d'élection, vous pouvez faire campagne pour attirer, en faveur d'un candidat, les voix d'un PNJ s'il est citoyen, présent dans la province, et non caché. En cas de réussite, celui-ci vote pour le candidat choisi. Les PNJ ont un nombre de voix égal à leur niveau (mais une seule en Confédération Libre). Vous bénéficiez d'un bonus de 25% au jet si vous êtes le candidat bénéficiaire de la campagne.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Matériel nécessaire : 1 Prospectus Électoral

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Se retirer

Vous pouvez retirer votre candidature des prochaines élections (déclaration de max 2000 caractères). Si les élections ont déjà commencé, toutes les voix que vous aurez acquises à ce moment-là seront perdues : vous ne pouvez pas les transmettre à un autre candidat et les personnes ayant voté pour vous ne peuvent pas revoter.

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Acheter Voix

Lors des élections, vous pouvez acheter des voix si vous êtes candidat.

Ordre limité : Palladium Corporation

Technologie nécessaire : Conseil Restreint

Coût: 30 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



ÉLECTIONS DU CHEF DU GOUVERNEMENT

Le chef du gouvernement est désigné par des élections ayant lieu tous les 4 semaines. Il est nécessaire de se présenter (à l'Hôtel de Ville) dans un des 2 tours précédant le premier tour d'élection pour pouvoir y participer.

1. semaine 1 : candidatures
2. semaine 2 : candidatures
3. semaine 3 : premier tour - les 2 meilleurs candidats sont retenus, si l'un obtient plus de 50% des voix, il est élu immédiatement
4. semaine 4 : second tour - le meilleur des 2 candidats est élu

(tous les cas d'égalité se résolvent comme suit : d'abord celui qui est de plus haut niveau, puis celui qui est inscrit depuis le plus de temps). Si personne ne se présente, l'ancien Chef de Gouvernement reste en place.

On ne peut pas se présenter à une élection si l'on est recherché dans l'empire. Par contre, si on subit un avis de recherche par la suite, il sera automatiquement annulé si l'on est élu Chef du Gouvernement.



Voter

Lors des élections, vous pouvez voter pour un des candidats au poste de Chef du Gouvernement. Vous devez être citoyen de l'empire. Vous ne pouvez voter qu'une seule fois. Vous avez un nombre de voix équivalent à votre niveau+1, sauf en Confédération Libre (tous une voix) et au Palladium (nombre d'actions de la PC).

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Frauder (Délit)

Vous pouvez mettre discrètement un faux bulletin (1 voix) en faveur d'un des candidats pour le poste de chef du gouvernement. Les faux bulletins comptent dans les résultats finaux du tour en cours. Attention, il y a un risque que vous soyez découvert en le faisant : le bulletin ne comptera pas, et vous serez recherché. L'ordre est inaccessible si le Ministre de l'Intérieur fait surveiller les élections en cours.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: 50% + GES x 5 + Falsification - Forme - Nourriture - Moral

Incendier (Atteinte à la Sécurité)

Lors d'un tour d'élection pour le poste de chef du gouvernement, vous pouvez mettre le feu à un bureau de vote. Ce faisant, 5% des bulletins de vote (arrondi au plus proche) sont détruits (pour chaque candidat). L'action est évidemment illégale et vous serez recherché si vous vous faites prendre. L'ordre est inaccessible si le Ministre de l'Intérieur fait surveiller les élections.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: 45% + FOR x 5 + Démolition - Forme - Nourriture - Moral

Sondage

Vous pouvez procéder à un sondage des votants pour avoir une idée des prochains résultats à l'élection du chef du gouvernement. Ce sondage est basé sur les intentions de vote déjà exprimées. En cas de réussite, vous aurez une idée des résultats mais avec une marge d'erreur.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + INT x 5 + Informatique - Forme - Nourriture - Moral

Se présenter

Vous pouvez poser votre candidature comme chef du gouvernement pour les prochaines élections (avec une déclaration de max 2000 caractères). Vous devez être citoyen de l'empire et ne pas être recherché. L'ordre doit être passé durant l'un des 2 tours précédant le premier tour d'élection. Si vous êtes élu chef du gouvernement, vous perdrez automatiquement la fonction que vous détenez (même si elle vous paraît plus importante). Si vous êtes membre d'un parti politique, vous pouvez vous présenter en son nom.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Campagne

Lors du tour d'élection, vous pouvez faire campagne pour attirer, en faveur d'un candidat, les voix d'un PNJ s'il est citoyen, présent dans la province, et non caché. En cas de réussite, celui-ci vote pour le candidat choisi. Les PNJ ont un nombre de voix égal à leur niveau (mais une seule en Confédération Libre). Vous bénéficiez d'un bonus de 25% au jet si vous êtes le candidat bénéficiaire de la campagne.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Matériel nécessaire : 1 Prospectus Électoral

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 10% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Se retirer

Vous pouvez retirer votre candidature des prochaines élections (déclaration de max 2000 caractères). Si les élections ont déjà commencé, toutes les voix que vous aurez acquises à ce moment-là seront perdues : vous ne pouvez pas les transmettre à un autre candidat et les personnes ayant voté pour vous ne peuvent pas revoter.

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Acheter Voix

Lors des élections, vous pouvez acheter des voix si vous êtes candidat.

Ordre limité : Palladium Corporation

Technologie nécessaire : Conseil Restreint

Coût: 30 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



PROSPECTUS ÉLECTORAUX

C'est dans une Bibliothèque que l'on peut imprimer des prospectus électoraux, qui sont nécessaires pour passer l'ordre de Campagne.

PROSPECTUS	
	Prospectus Électoral Les élections voient généralement une pluie de prospectus électoraux distribués aux citoyens. <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 1

NOMBRE DE VOIX

1. République de Kraland, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Provinces Rebelles : le nombre de voix est équivalent au Niveau + 1
2. Palladium Corporation : autant de voix que d'actions possédées de la Palladium Corporation en début de semaine, et donc 0 voix si aucune action possédée (un étranger possédant des actions de la Palladium Corporation ne peut cependant pas voter, quelqu'un qui vient d'être naturalisé palladionaute ne pourra voter que la semaine suivante)
3. Confédération Libre : une seule voix par citoyen

AVIS DE RECHERCHE & PRISON

Toute personne élue à un poste quelconque sort automatiquement de prison si elle s'y trouvait et l'avis de recherche dans son empire est automatiquement annulé.

ÉLECTIONS MULTIPLES

Par un concours de circonstances extraordinaires, une personne pourrait se retrouver élue à plusieurs postes à la MAJ. En ce cas, les élections se font dans l'ordre prévu par la MAJ : Bourgmestre, puis Gouverneur, puis Chef de Gouvernement. La victoire à une élection annule la fonction obtenue lors d'une élection précédente (le poste restera vacant).

89. Révolution/Sécession

La révolution se déroule au niveau de la Province : la population peut se soulever afin que la province devienne indépendante ou se rattache à un empire. De même, le Gouverneur peut faire sécession ou rattacher sa province à un autre empire. Tout ceci, bien sûr, réclame des conditions très strictes.



INSURRECTION

La première chose à faire est de passer l'ordre d'insurrection dans le Palais du Gouverneur. Vous devez être domicilié dans une ville de la province pour pouvoir passer cet ordre. Par contre, vous ne devez pas être nécessairement de la nationalité de l'empire auquel appartient la province. Toute personne domiciliée dans la province peut s'insurger. Il faut évidemment que le plus de personnes possible passent cet ordre.

L'ordre est "illégal" et public. Cela veut dire que l'empire légitime vous fera rechercher pour atteinte à la sécurité. Par contre, même si vous êtes du même empire, vous ne perdez pas votre poste si vous en avez un (il faut que l'empire trouve le moyen de vous remplacer).

Si vous quittez la province, votre insurrection ne compte plus dans les forces révolutionnaires (voir point suivant), mais n'est pas annulée pour autant : dès que vous revenez dans la province, vous comptez à nouveau dans les forces révolutionnaires. Par contre, vous domicilier autre part annule votre insurrection (mais pas l'avis de recherche associé).

Palais du Gouverneur	
	Communication Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	<u>Révolution</u> Insurrection, révolution, coup d'état.

Palais du Gouverneur

Vous pouvez vous insurger ou m...
capitale). Dans une province reb...

(Insurrection) - (Révolution)

Insurrection (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez vous insurger en soutenant la sécession de la province ou son rattachement à un autre empire. Vous devez être domicilié dans une ville de la province pour passer cet ordre. L'ordre ne peut pas être passé dans une province-capitale, ni en Australine. Si vous avez un poste, vous ne le perdrez pas en passant cet ordre. Vous serez néanmoins sous le coup d'un avis de recherche pour avoir passé cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



RÉVOLUTION

Pour que vous puissiez déclencher une révolution, il faut réunir 2 conditions:

[1] que les forces révolutionnaires (de votre cause) soient supérieures aux forces loyalistes

Les forces révolutionnaires = toutes les personnes ayant fait le même choix que vous (rébellion vers le même empire ou l'indépendance) et qui ne sont pas dans le coma + tous les soldats de l'empire en question présents dans la province ne se trouvant pas retranchés dans des pièces fermées ni cachés (armées rebelles si choix de l'indépendance) + les PNJ en colère dans la province

Les forces loyalistes = toutes les personnes n'ayant pas fait un choix de rébellion présentes dans la province et qui ne sont pas dans le coma (peu importe qu'elles soient de la nationalité impériale ou domiciliées dans la province ou non) + armées impériales présentes dans la province (non retranchées dans des pièces fermées et non cachées) + armées provinciales (de la province en question) présentes dans la province (non retranchées dans des pièces fermées et non cachées)

[2] que le Gouverneur ait été mis dans le coma

En cas de succès, la province bascule dans la direction souhaitée (rattachement ou indépendance). La personne ayant déclenché la révolution remplace le Gouverneur (ce n'est donc pas forcément la première à s'être rebellée). Toutes les personnes ayant choisi la rébellion (selon votre cause) deviennent citoyens du nouvel empire ou définitivement rebelles (si le choix a été l'indépendance, donc le fait de devenir une Province Rebelle). Toutes les autres personnes gardent leur nationalité. Les fonctionnaires de la province et des villes de la province restent en place s'ils ont choisi la même rébellion. Les autres sont démissionnés. Toutes les rébellions sont annulées (il faut passer à nouveau l'ordre de rébellion).

Palais du Gouverneur	
	Communication Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	<u>Révolution</u> Insurrection, révolution, coup d'état.

Palais du Gouverneur

Vous pouvez vous insurger ou m...
capitale). Dans une province reb...

(Insurrection) - (Révolution)

Révolution (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez lancer la révolution qui débouchera à l'indépendance de la province ou son rattachement à un autre empire (et vous en serez le Gouverneur). Vous devez être domicilié dans une ville de la province et vous être insurgé. Il faut que (1) les forces rebelles de votre cause soient supérieures aux forces loyalistes (voir règles) et que (2) le Gouverneur soit absent de la province ou mis dans le coma. Les fonctionnaires non insurgés seront démis de leurs fonctions, ainsi que le Gouverneur (même s'il s'est insurgé). Toutes les élections sont annulées. *Technologie nécessaire : Intervention Armée*

Coût: 0 | Durée: 8:00 | Jet: 5% + FOR x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

SÉCESSION



Le Gouverneur, de son côté, peut également épouser la rébellion populaire et faire sécession au lieu d'attendre une révolution. Pour ce faire, il doit également s'insurger (voir ci-dessus) afin de poser son choix (indépendance ou rattachement à un autre empire).

Ensuite, depuis ses prérogatives, il peut passer l'ordre de *Sécession* qui aura exactement les mêmes résultats que la révolution (indépendance ou rattachement, changement de nationalités), si ce n'est qu'il conserve son poste.

Les conditions pour faire sécession sont plus faciles à réaliser car il suffit que les forces rebelles (ayant choisi la même cause) soient plus nombreuses que les forces loyalistes, avec les troupes du gouverneur comptant dans les forces rebelles au lieu de loyalistes. En outre l'ordre est automatique (et non pas avec une certaine chance de réussite).

Note: quand on parle de soldats ici, on couvre tout type de soldats réguliers (soldats, clones, tanks...). Par contre, les employés, les monstres contrôlés (y compris les soldats déserteurs) ne comptent pas dans le calcul.



Sécession

Votre province peut faire sécession de votre empire et rejoindre l'empire de votre choix (selon votre choix de rébellion) ou devenir indépendante.
Technologie nécessaire : Intervention Armée

Coût: 500 | Durée: 8:00 | Jet: Automatique

EXCEPTIONS

Les provinces-capitale ne peuvent pas faire sécession ni se révolter SAUF si elles sont occupées par un autre empire. L'Australine ne peut ni faire sécession ni changer de main par une révolution : elle restera à jamais rebelle.

90. Coup d'État



COUP D'ÉTAT DANS UN EMPIRE

Vous pouvez renverser le gouvernement en organisant un coup d'état. Pour ce faire, vous devez [1] exercer une fonction dans l'empire en question, [2] être de niveau 3 minimum et [3] mettre le Chef du Gouvernement dans le coma. Vous pouvez avoir un bonus selon le niveau de votre fonction :

- Sergent, Juge, Directeur de Production, Commissaire : +0%
- Bourgmestre, Capitaine, Procureur, Préfet de Police : +10%
- Gouverneur, Général, Ambassadeur, Fonctionnaire International : +20%
- Ministre : +30%

Si vous êtes Officier, Diplomate, Espion ou Révolutionnaire, vous avez également un bonus de 10%.

Si le poste est vacant, vous bénéficiez d'un bonus de 25%. Si la popularité du gouvernement est en négatif, vous bénéficiez d'un bonus de 1% par tranche de 25 points de popularité en négatif (avec un maximum de +10%).

En cas de réussite, vous devenez le nouveau Chef du Gouvernement. L'ordre n'est pas disponible dans la Théocratie Seelienne où les coups d'état sont impossibles.



Coup d'État (Atteinte à la Sécurité)

Vous devez être citoyen de l'empire, exercer une fonction et être minimum niveau 3. En outre, le chef du gouvernement doit être mis dans le coma (inutile si fonction inoccupée). L'ancien chef du gouvernement est démis. Le coup d'état annule élections et candidatures (si d'application). Le niveau de fonction peut intervenir comme bonus (voir règles). Si la place est vacante, vous bénéficiez d'un bonus de 25%. Si la popularité du gouvernement est en négatif, vous bénéficiez d'un bonus de 1% par tranche de 25 points en négatif (avec un maximum de +10%).

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 12:00 | Jet: -70% + FOR x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

COUP D'ÉTAT DANS UNE PROVINCE REBELLE



Dans les provinces rebelles, il n'y a pas de gouvernement impérial contre lequel faire un coup d'état. Il y a néanmoins moyen d'en faire contre le gouvernement provincial. Cette disposition ne concerne que les Provinces Rebelles.

Pour ce faire, vous devez [1] être rebelle (apatride), [2] être domicilié dans une ville de la province en question, [3] exercer une fonction, [4] être de niveau 3 minimum et [5] mettre le Gouverneur dans le coma (sauf s'il a quitté la province). En cas de réussite, vous devenez le nouveau Gouverneur.

Si vous êtes Officier, Diplomate, Espion ou Révolutionnaire, vous avez un bonus de 10%.

Coup d'État (Atteinte à la Sécurité)

Déçu par le gouvernement de cette province rebelle, vous organisez un coup d'état contre lui. Vous devez être Rebelle (sauf en Australine), être domicilié dans cette province, exercer une fonction et être minimum niveau 3 pour organiser un coup d'état. En outre, le gouverneur de la province doit d'abord être mis dans le coma (si cette fonction est inoccupée ou si le gouverneur a quitté la province, cette condition n'est plus nécessaire). Si le budget du gouvernement est déficitaire, vous recevez un bonus de 1% par tranche de 1000 FK en négatif. Si la place de Gouverneur est inoccupée, vous recevez un bonus de 25%.

Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 0 | Durée: 12:00 | Jet: -30% + FOR x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Palais du Gouverneur	
	Communication Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	<u>Révolution</u> Insurrection, révolution, coup d'état.

Palais du Gouverneur

Vous pouvez vous insurger ou m... capitale). Dans une province rebel...

(Insurrection) - (Révolution)

91. Provinces Autonomes



AUTONOMIE

Le Gouverneur d'une province impériale, s'il désire accroître sa liberté, n'est pas obligé de faire sécession : il peut également proclamer l'autonomie de la province.

En ce cas, la province reste officiellement dans l'empire (elle portera toujours le drapeau impérial) mais :

- le Ministre de l'Intérieur ne peut plus nommer de Gouverneur dans cette province même en cas de poste vacant, ce qui veut dire que le Gouverneur ne peut être remplacé que par des élections (si elles sont possibles), par un coup d'état (voir plus loin) ou s'il nomme lui-même un successeur (ce qui devient possible pour les provinces autonomes)
- le Ministre des Affaires Étrangères ne peut pas céder cette province à un autre empire
- les impôts impériaux ne sont plus prélevés sur les salaires payés dans la province (production, construction et réparation), mais la production associée continue à compter dans les indices impériaux
- le Gouverneur d'une province autonome peut augmenter le taux d'imposition jusqu'à un maximum de 40% (au lieu de 20%)
- une province autonome ne compte plus dans les indices impériaux
- si une province autonome a des dettes, celles-ci ne sont pas remontées au Ministère de l'Économie

Il n'y a aucun moyen d'empêcher une province de prendre son autonomie. Si le gouvernement impérial ne l'approuve pas, il doit convaincre le Gouverneur de mettre fin à l'autonomie de sa province, ou organiser un coup d'état contre lui (voir ci-dessous).

Une province rebelle ne peut évidemment pas proclamer son autonomie.

AUTRES ORDRES	
	<u>Sécession</u>
	Ordre

Sécession

Votre province peut faire sécession

(Sécession) - Autonomie

Autonomie

Vous pouvez proclamer l'autonomie de votre province.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 500 | Durée: 8:00 | Jet: Automatique

Fin Autonomie

Vous pouvez mettre fin à l'autonomie de votre province.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 250 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique

Successeur

Vous pouvez désigner un successeur parmi les habitants (non recherchés) de votre province. Le successeur doit être citoyen de l'empire (sauf en

Australine) et ne doit pas détenir de fonction. Vous devez faire une déclaration d'abdication (max. 2000 caractères). L'ordre est accessible dans les provinces autonomes et dans les provinces rebelles.
Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



COUP D'ÉTAT DANS UNE PROVINCE AUTONOME

Lorsqu'une province est autonome, il devient possible de faire un coup d'état contre le Gouverneur en place (comme si la province était rebelle).

Pour ce faire, vous devez [1] être citoyen de l'empire, [2] être domicilié dans une ville de la province en question, [3] exercer une fonction, [4] être de niveau 3 minimum et [5] mettre le Gouverneur dans le coma (sauf s'il a quitté la province). En cas de réussite, vous devenez le nouveau Gouverneur.

Si vous êtes Officier, Diplomate, Espion ou Révolutionnaire, vous avez un bonus de 10%.

Le nouveau Gouverneur peut mettre fin à l'autonomie de sa province ou décider de rester autonome.

Coup d'État (Atteinte à la Sécurité)

Déçu par le gouvernement de cette province autonome, vous organisez un coup d'état contre lui. Vous devez être citoyen de l'empire, être domicilié dans cette province, exercer une fonction et être minimum niveau 3 pour organiser un coup d'état. En outre, le gouverneur de la province doit d'abord être mis dans le coma (si cette fonction est inoccupée ou si le gouverneur a quitté la province, cette condition n'est plus nécessaire). Si le budget du gouverneur est déficitaire, vous recevez un bonus de 1% par tranche de 1000 FK en négatif. Si la place de Gouverneur est inoccupée, vous recevez un bonus de 25%.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 12:00 | Jet: -30% + FOR x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Palais du Gouverneur	
	Communication Déclarations publiques.
	Nationalité Devenir apatride.
	Révolution Insurrection, révolution, coup d'état.

Palais du Gouverneur

Vous pouvez vous insurger ou mettre le Gouverneur dans le coma (sauf s'il a quitté la capitale). Dans une province rebelle, vous pouvez également déclencher une révolution.

(Insurrection) - (Révolution)

92. Bourgmestre



LA FONCTION DE BOURGMESTRE

Le Bourgmestre est chargé de gérer une ville. C'est dans l'Hôtel de Ville qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Bourgmestre reçoit une prime journalière de 100 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la ville.

Au Khanat Elmérien, si vous démissionnez de votre poste de Bourgmestre, votre Clan perd le contrôle de la ville et redevient Nomade. Pour passer le contrôle de la ville, il faut désigner un autre Chef de Clan dans votre organisation.

Le Bourgmestre peut également modifier la description de la ville ou y organiser une fête.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

PRÉROGATIVES

GESTION

	Communication
	Sécurité
	Immobilier

Communication

Vous pouvez faire une déclaration publique de la ville.

Démissionner - Déclaration - Description

Fête de la Ville

Vous organisez la fête de la ville. Toute personne présente perd 1 heure de crédit-temps mais gagne 5 points de Moral.

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Description

Vous pouvez décrire la ville par un court texte (max. 255 caractères). Les images ne sont pas acceptées. Cette description s'affichera sur la carte cybermondiale et dans l'ordre de mouvement (quand on entre dans votre ville).

Coût: 30 | Durée: 0:50 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent au Gouverneur.

Chaque jour (à la mise à jour), la ville paie les primes de tous les fonctionnaires de la ville et les salaires de tous les employés PNJ de la ville (soldats, policiers...). La somme est retirée du budget de l'Hôtel de Ville. Si l'Hôtel de Ville est détruit, les fonctionnaires ne sont plus payés. Quant aux employés PNJ, ils pillent la province : la récolte d'impôts provinciaux du jour suivant sera diminuée des montants pillés. Ces montants s'accumulent tant que l'Hôtel de Ville n'est pas reconstruit.

Si le budget de l'Hôtel de Ville est insuffisant, il tombe en négatif. Les créanciers sont en colère et le montant (majoré de 50%) est reporté sur la prochaine récolte d'impôts de la province. Il vaut donc mieux éviter que le budget tombe en négatif (et donc veiller à ramener l'argent généré par les centres de production vers l'Hôtel de Ville).

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ADMINISTRATIONS DE LA VILLE

Le Bourgmestre désigne les fonctionnaires de la ville :

1. le Sergent, qui dirige les soldats de la ville
2. le Juge, qui gère la prison de la ville
3. le Directeur de Production, qui gère les centres de production de la ville (ferme, mines...)
4. le Commissaire de Police, qui dirige les policiers de la ville et veille à la sécurité

Au Khanat Elmérien, on ne peut choisir que des membres de son Clan à ces postes.

Le Bourgmestre peut verser ou prélever des sommes dans les budgets de ces administrations.

Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau responsable à un poste qui dépend de vous. La personne doit être domiciliée dans la ville dont vous avez la responsabilité et être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction (sauf dans votre ville, auquel cas la précédente fonction est libérée) et ne pas être recherchée dans l'empire. Dans le Khanat Elmérien, il faut en plus que la personne fasse partie de votre Clan.



Verser

Vous pouvez verser une partie de votre budget à un bâtiment de la ville (la somme sera retirée de votre caisse et ajoutée à celle du bâtiment en question). L'ordre est inaccessible si le bâtiment administratif correspondant est détruit. Dans le cas du Directeur de Production, vous devez également choisir le bâtiment bénéficiaire.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Coût: 25 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

AUTRES BÂTIMENTS PUBLICS

Le Bourgmestre gère certains bâtiments publics, comme les chantiers de la ville, les fontaines, les drapeaux etc. Il peut verser de l'argent dans la caisse de ces bâtiments ou en prélever.

Verser

Vous pouvez verser une partie de votre budget à un bâtiment de la ville (la somme sera retirée de votre caisse et ajoutée à celle du bâtiment en question).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Prélever

Vous pouvez prélever une partie du budget d'un bâtiment public de la ville. La somme sera ajoutée au budget de votre hôtel de ville.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

HABITANTS

Le Bourgmestre peut verser une prime à un habitant de la ville.

Prime

Vous pouvez verser une prime à un habitant de votre ville. Celle-ci est limitée à 200 . La popularité du gouvernement baisse de 2 si vous vous désignez comme le bénéficiaire. Vous devez faire une déclaration (max. 2000 caractères) expliquant la raison de cette gratification.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

SÉCURITÉ

Le Bourgmestre peut imposer le couvre-feu ou faire surveiller les élections.

Couvre-Feu

Vous pouvez ordonner un couvre-feu pour le reste de la journée (le couvre-feu est annulé à la mise à jour de minuit). Il faudra alors se cacher pour sortir d'un bâtiment, sauf pour les personnes détenant une fonction dans l'empire. Vous justifiez le couvre-feu par une déclaration (max. 2000 caractères).

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Surveiller Élections

Vous pouvez faire surveiller les élections pour le poste de Bourgmestre : il sera alors impossible de frauder, ni de brûler le bureau de vote. L'ordre doit être passé avant le début des élections. Vous justifiez cette mesure de sécurité au moyen d'une déclaration (max. 2000 caractères).

Ordre limité : République de Kraland, Palladium

Prélever

Vous pouvez prélever une partie du budget d'un bâtiment public de la ville. La somme sera ajoutée au budget de votre hôtel de ville. Il faut bien entendu que le bâtiment administratif existe. S'il s'agit du Directeur de Production, vous devez choisir un des bâtiments dont il a la charge.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert,
Confédération Libre, Provinces Rebelles
Technologie nécessaire : Commission Électorale

Coût: 500 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

IMPÔTS

Le Bourgmestre peut imposer une taxe immobilière.

Taxe Immobilière

Vous pouvez imposer une taxe exceptionnelle sur les biens immobiliers. Tous les propriétaires doivent alors verser 1% de la valeur de leurs maisons et de leurs stocks à votre budget. Si le bâtiment appartient à une organisation, la somme est prise dans la caisse du bâtiment. Vous justifiez cette taxe par une déclaration publique (max. 2000 caractères).

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique



BÂTIMENTS DE LA VILLE

Le Bourgmestre peut faire détruire un bâtiment public. Il peut faire de même pour un bâtiment privé, mais celui-ci sera d'abord exproprié au prix indicatif.

Dans le cas d'une expropriation, le Bourgmestre n'a pas le droit d'organiser un dépouillement simultané de la personne (c'est considéré comme de l'anti-jeu) : l'exproprié doit avoir le temps de réagir avec cet argent. C'est pour cela que la somme récoltée compte comme argent protégé (voir 3. Argent).

Détruire

Vous pouvez détruire un bâtiment public se trouvant dans votre ville, sauf les bâtiments indestructibles et l'Hôtel de Ville. Il en coûte cependant 1/5 du prix indicatif du bâtiment en frais de destruction. En outre, vous ne pouvez pas détruire de bâtiment public dans une province faisant partie de votre empire depuis moins de 10 jours. Vous ne pouvez pas détruire ou exproprier plus d'un bâtiment par jour.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Exproprier

Vous pouvez exproprier un bâtiment privé se trouvant dans votre ville (le propriétaire recevra en compensation le prix indicatif de son bâtiment, prélevé dans votre budget). Vous ne pouvez pas détruire ou exproprier plus d'un bâtiment par jour.

Coût: | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

CONSTRUCTION

Le Bourgmestre peut également construire (ou détruire) des routes dans la ville et entreprendre des chantiers publics. Il peut également y planter des arbres (ou les arracher). Dans les 15 provinces du Nord de la carte, les arbres plantés seront des sapins.

Il peut également planter des fleurs pour décorer sa ville, ou les arracher.

Bâtir

Vous pouvez entamer une construction en installant un chantier. Le salaire de départ sera le salaire moyen pratiqué dans l'empire (ou le salaire minimum s'il devait



être plus élevé).

Coût: 0 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique
Bâtir/Détruire Route/Arbre/Flleurs

Vous pouvez bâtir ou détruire une route sur la case où vous vous trouvez, ou y planter un arbre ou l'en arracher (l'arbre sera un sapin dans les provinces à l'extrême nord de la carte), ou planter des fleurs ou les arracher. Il en coûte 250 au budget de la ville (100 s'il s'agit de planter ou d'arracher des fleurs).

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



93. Sergent



LA FONCTION DE SERGENT

Le Sergent gère les armées de la ville. C'est dans la Caserne qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Sergent reçoit une prime journalière de 50 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la ville.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent à l'Hôtel de Ville (pour le Bourgmestre).

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

ENGAGER DES SOLDATS



Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Le Sergent peut engager des soldats (voir 84. Armées) ou toute autre unité militaire dans la Caserne. Les unités peuvent également être équipées ou renvoyées.

À cet effet, le budget de la Caserne sert à acheter du matériel pour équiper les soldats ou en engager de nouveaux. Par contre, le salaire quotidien des soldats est payé par la ville (à partir du budget de l'Hôtel de Ville).

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

DÉFILÉ MILITAIRE

Vous pouvez organiser un défilé militaire. En cas de réussite, la population est impressionnée (facteur de popularité +3) et des volontaires sont prêts à s'engager (le nombre de PNJ engageables dans la ville est de nouveau mis à 5). En cas d'échec, c'est l'inverse : le facteur de popularité baisse de 2 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0.

Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville, peu importe qui l'organise (Sergent, Capitaine ou Général).

Défilé Militaire

Vous pouvez organiser un défilé militaire dans la ville. Le nombre de soldats dans votre groupe compte comme bonus à l'ordre. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de 3 et le nombre de PNJ engageables par la ville est réinitialisé. En cas d'échec, le facteur de popularité baisse de 2 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0. Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville.

Coût: 100 | Durée: 4:00 | Jet: 30% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

94. Juge



LA FONCTION DE JUGE

Le Juge est chargé de rendre la justice dans la ville. C'est dans la Prison qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Juge reçoit une prime journalière de 50 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la ville.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).



Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent à l'Hôtel de Ville (pour le Bourgmestre).

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 +
Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

POLITIQUE PÉNALE

Le Juge fixe le montant de la caution nécessaire pour sortir de prison.

Caution

Vous pouvez fixer le montant de la caution que les prisonniers devront payer pour sortir. Ce montant correspond à la caution pour un jour de prison (à multiplier par le nombre de jours de prison). Il ne peut être inférieur à 50, ni supérieur à 1000.

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



PRISONNIERS

Le Juge exerce des prérogatives à l'encontre des prisonniers dans la prison de la ville. Il peut réduire ou augmenter leur peine, les libérer ou les torturer.

Libérer

Vous pouvez libérer une personne de prison (ceci annulera également sa peine), à condition que la peine restante soit de 15 jours ou moins. La libération s'accompagne d'une déclaration publique (max. 2000 caractères). Il en coûte 10 par jour restant.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Réduire

Vous pouvez accorder une remise de peine à un détenu,



Torturer

à condition que la peine restante soit de 15 jours ou moins. Il en coûte 50 x le nombre de jours remis.

Coût: 50 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Prolonger

Vous pouvez prolonger de 1 à 3 jours la peine de prison de ce prisonnier (limité à une fois par prisonnier par semaine, y compris un prolongement par un autre niveau de pouvoir). Cela n'allonge pas la Peine de Sûreté.

Coût: 100 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique

AMENDES ET ENQUÊTES

Le Juge peut imposer une amende à un habitant de la ville ou ordonner une enquête contre lui.

Il peut également faire de même contre tout étranger à la ville qui aurait été signalé.

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de la ville (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la ville qui y a été signalé (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées illégales vous seront alors révélées confidentiellement. Si vous cochez la case Public, les informations seront révélées dans le rapport public.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Amende

Vous pouvez imposer une amende à un habitant de la ville (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la ville qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'amende sans effet). Celle-ci est limitée à 1% de la fortune totale du personnage, avec un minimum de 200 et un maximum de 400. Vous ne pouvez pas frapper un fonctionnaire de votre empire avec une amende. Vous devez justifier l'amende par une déclaration (max. 2000 caractères).

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BÂTIMENTS DE LA VILLE

Le Juge peut ordonner la perquisition d'un bâtiment de la ville.

Perquisition

Vous pouvez ordonner une perquisition d'un bâtiment de la ville. Vous saurez ce que celle-ci contient, ainsi que les personnes présentes (les personnes cachées ou invisibles ont 50% de chances d'être repérées). Si vous cochez la case Public, le résultat de la perquisition sera publié dans le rapport des événements.

Coût: 100 | Durée: 0:45 | Jet: Automatique

Vous pouvez faire torturer un prisonnier (ce qui le plongera dans le coma).

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

ENQUÊTES ET AMENDES	
 34 habitants	
 0 étranger à la ville	

Liste des Habitants

- Alucard Maylies
- Oedipe
- Rafael Idalgo

Oedipe 

Enquête - Amende

ENQUÊTES ET AMENDES	
 34 habitants	
 0 étranger à la ville	
 64 bâtiments	

Liste des Bâtiments

- Hôtel de Ville (F2)
- Potager Marécages Alcoolisés (F18)
- Scierie (H16)

Potager Marécages Alcoolisés (F18) 

Propriétaire : bâtiment public
Valeur Indicative : 16080 FK

Perquisition

95. Directeur de Production



LA FONCTION DE DIRECTEUR DE PRODUCTION

Le Directeur de Production est chargé de gérer les différents centres de production de la ville, ainsi que l'enclos, le port, la gare et l'aéroport (seulement la partie civile pour ces derniers). C'est dans chaque centre de production qu'il peut exercer ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ces bâtiments de fonction si ceux-ci sont dotés d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : Le Directeur de Production reçoit une prime journalière de 50 FK.

Note: le Directeur de Production ne doit pas abuser de ses pouvoirs pour détourner de l'argent sans risque en manipulant les prix à son bénéfice privé. S'il veut détourner de l'argent, il doit utiliser l'ordre *Détournement* qui comporte le risque d'être découvert.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la ville.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent à l'Hôtel de Ville (pour le Bourgmestre).

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRODUCTION

Dans les centres de production, le Directeur de Production a accès aux mêmes ordres qu'un propriétaire, si ce n'est qu'il ne peut pas prendre les produits.

Par ailleurs, depuis l'écran des prérogatives, il peut transférer de l'argent entre les différents centres de production, ou le reverser au budget municipal (à l'hôtel de ville).



UNITÉS D'ÉNERGIE

Le Directeur de Production gère la Centrale Thermique. Il peut acheter des UE à une autre ville de l'Empire.

Achat

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Gestion des UE Stock de la Ville : 0 UE

Communication

Vous pouvez faire une déclaration

Démissionner - Déclaration

BUDGET	
	Caisse (3297 FK) - Salaire : 25 FK/UT

Caisse : 3297 FK

(Détournement) - Transférer

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Vous pouvez acheter de l'énergie auprès d'une ville de l'empire.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Gestion des UE Stock de la Ville : 0 UE

Gestion des UE 
Vous pouvez acheter des U
(Achat)

96. Commissaire de Police



LA FONCTION DE COMMISSAIRE DE POLICE

Le Commissaire de Police a en charge la sécurité intérieure de la ville et combat le crime. C'est dans le Commissariat qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Commissaire de Police reçoit une prime journalière de 50 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la ville.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la ville (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent à l'Hôtel de Ville (pour le Bourgmestre).

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

SÉCURITÉ

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Sécurité Insécurité +40

Communication 
Vous pouvez faire une déclarati
Démissionner - Déclaration

BUDGET	
	Caisse (3297 FK) - Salaire : 25 FK/UT

Caisse : 3297 FK 
(Détournement) - Transférer

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Le Commissaire peut faire des campagnes de sécurité pour baisser le taux d'insécurité de la ville.

Campagne Sécurité

Vous pouvez mener une campagne de sécurité à l'échelle de la ville afin d'y réduire l'insécurité. Le taux d'insécurité baisse alors de 2 jusqu'à la MAJ (à minuit). Il ne peut descendre en dessous de -10.
Technologie nécessaire : Maintien de l'Ordre

Coût: 100 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Sécurité Insécurité +10

Gestion de la Sécurité

Vous pouvez gérer la sécurité de la

Campagne Sécurité

ENQUÊTES

Le Commissaire peut ordonner une enquête contre un habitant de la ville.

Il peut également faire de même contre tout étranger à la ville qui aurait été signalé (ou le retirer de la liste des étrangers signalés).

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de la ville (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la ville qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées vous seront alors révélées confidentiellement.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Retirer

Vous pouvez retirer de la liste une personne signalée comme présente dans la ville, par exemple si vous avez appris qu'elle l'a quittée depuis. La personne ne sera alors plus signalée comme présente dans votre ville, ni dans votre province.

Coût: 0 | Durée: 0:10 | Jet: Automatique

ENQUÊTES	
	34 habitants
	0 étranger à la ville

Liste des Habitants

- Alucard Maylies
- Oedipe
- Rafael Idalgo

Oedipe

Enquête

BÂTIMENTS

Le Commissaire peut briser une grève (déclenchée par un Révolutionnaire) frappant un bâtiment de la ville.

Briser une Grève

Vous pouvez briser une grève frappant un bâtiment de la ville. Il faut qu'il y ait un minimum de 5 policiers de la ville présents dans la ville pour passer cet ordre. Le facteur de popularité du gouvernement baisse de 2.

Coût: 250 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

BÂTIMENTS	
	64 bâtiments

Liste des Bâtiments

- Hôtel de Ville (F2)
- Potager Marécages Alcoolisés (F18)
- Scierie (H16)

Potager Marécages Alcoolisés (F18)

Propriétaire : bâtiment public
Valeur Indicative : 16080 FK

(Briser une Grève)

ENGAGER DES POLICIERS

Le Commissaire de Police peut engager des policiers chargés de la surveillance de la ville (voir 57. Police & Insécurité). Ceux-ci ne peuvent pas quitter leur empire. Les unités peuvent également être équipées ou renvoyées.

Si une personne recherchée dans l'empire passe à portée d'un policier, celui-ci attaque le groupe où elle se trouve (sauf si celle-ci est capturée ou dans coma) : si le policier met le criminel dans le coma, il le conduit en prison. Le champ d'action d'un policier est limité au bâtiment où il se trouve ou à sa portée de vision dans la rue. Il est donc judicieux de répartir les policiers dans la ville aux endroits stratégiques ou dans les bâtiments importants.

Si une personne recherchée passe à portée de plusieurs policiers séparés, un seul attaque le criminel, pas les autres. Il faut les rassembler en un seul groupe pour qu'ils attaquent ensemble.

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



97. Gouverneur



LA FONCTION DE GOUVERNEUR

Le Gouverneur d'une Province est désigné par le Ministre de l'Intérieur. Il a en charge de gérer la province. C'est dans le Palais du Gouverneur qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Gouverneur reçoit une prime journalière de 150 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la province.

Le Gouverneur peut également modifier la description additionnelle de la province.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Description

Vous pouvez compléter la description de la province avec un court texte (max. 255 caractères). Les images ne sont pas acceptées. Cette description s'affichera sur la carte cybermondiale et dans l'ordre de mouvement (quand on entre dans votre province).

Coût: 30 | Durée: 0:50 | Jet: Automatique

BUDGET



Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent au Ministère de l'Économie.

Chaque jour (à la mise à jour), la province paie les primes de tous les fonctionnaires de la province et les salaires de tous les employés PNJ de la province (soldats...). La somme est retirée du budget du Palais du Gouverneur.

Si le budget du Palais du Gouverneur est insuffisant, il tombe en négatif. Les créanciers sont en colère et le montant (majoré de 50%) est reporté sur la prochaine récolte d'impôts (sur les salaires) de l'empire. En d'autres termes : les impôts récoltés le jour suivant seront diminués du montant manquant majoré de 50%. Il vaut donc mieux éviter que le budget tombe en négatif.



Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ADMINISTRATIONS DE LA PROVINCE

Le Gouverneur désigne les fonctionnaires de la province :

1. le Capitaine, qui dirige les soldats de la province
2. le Procureur, qui gère la Prison de Haute Sécurité
3. le Préfet de Police, qui veille à la sécurité

Le Gouverneur peut verser des sommes dans les budgets de ces bâtiments mais ne peut pas les récupérer.

Le Gouverneur peut également verser des subventions aux chantiers publics des villes de sa province (mais il ne peut y prélever de l'argent).

Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau responsable à un poste qui dépend de vous. La personne doit être domiciliée dans la province dont vous avez la responsabilité et être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction (sauf dans votre province, auquel cas la précédente fonction est libérée) et ne pas être recherchée dans l'empire.

Coût: 25 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Verser

Vous pouvez verser une partie de votre budget à un des bâtiments d'une administration provinciale (la somme sera retirée de votre caisse et ajoutée à celle du bâtiment en question). L'ordre est inaccessible si tous les bâtiments administratifs correspondants sont détruits.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

HABITANTS

Le Gouverneur peut verser une prime à un habitant de la province.



Prime

Vous pouvez verser une prime à un habitant de votre province. Celle-ci est limitée à 400 . La popularité du gouvernement baisse de 2 si vous vous désignez comme le bénéficiaire. Vous devez faire une déclaration (max. 2000 caractères) expliquant la raison de cette gratification.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



SÉCURITÉ

Le Gouverneur peut faire surveiller les élections ou fuir dans son hélicoptère privé si le peuple se révolte contre lui.

Surveiller Élections

Vous pouvez faire surveiller les élections pour le poste de Gouverneur : il sera alors impossible de frauder, ni de brûler le bureau de vote. L'ordre doit être passé avant le début des élections. Vous justifiez cette mesure de sécurité au moyen d'une déclaration (max. 2000 caractères).

Ordre limité : Palladium Corporation, Confédération Libre
Technologie nécessaire : Commission Électorale

Coût: 1000 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Fuir en Hélicoptère

Si le peuple se révolte contre vous et veut promener votre tête au bout d'une pique, vous pouvez vous échapper de justesse en prenant l'hélicoptère pour une ville voisine (à 2 provinces de distance max). En passant cet ordre, vous démissionnez automatiquement.

Technologie nécessaire : Aviation

Coût: 400 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique



FINANCES

Le Gouverneur peut modifier le taux d'imposition provinciale sur les salaires. Il peut également redistribuer une partie de son budget aux habitants de sa province.

Impôt sur les Salaires

Vous pouvez modifier le taux d'imposition des salaires. Il peut varier de 0 à 20% (et jusqu'à 40% dans les provinces rebelles ou les provinces autonomes). Les impôts sont directement prélevés des salaires de toute personne travaillant dans la province, et sont versés à votre budget à la mise à jour.

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Redistribution

Vous pouvez redistribuer une partie de votre budget à tous les habitants de la province. Indiquez le montant que vous souhaitez verser à chaque citoyen. Vous ne pouvez pas donner plus de 500 FK par personne. Il doit y avoir un minimum de 10 habitants pour passer cet ordre.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



VILLES DE LA PROVINCE

Le Gouverneur a accès à la liste des villes de sa province, de leur budget et des Bourgmestres.

Le Gouverneur peut nommer un nouveau Bourgmestre si le poste est vacant. Il ne peut cependant pas remplacer un Bourgmestre en fonction, sauf dans l'Empire Brun (où il n'y a pas d'élection pour désigner les Bourgmestres).

La personne pressentie au poste ne doit pas exercer d'autres fonctions : si c'est le cas, elle doit d'abord en démissionner. En outre, au Khanat Elmérien, il faut que cette personne soit un Chef de Clan.

Le Gouverneur peut également subventionner une cité en lui versant une partie de son budget (qui sera versée à l'Hôtel de Ville de la cité en question).

GESTION DES VILLES	
	Quartier sur les Eaux (4331 FK) Bourgmestre: dylo
	Quartier Fortifié (902 FK) Bourgmestre: (poste vacant)
	Quartier Bourgme
	Quartier Bourgme Bourgmestre : dylo
	Quartier Bourgme
	Quartier (Nommer) - Verser Bourgmeste

Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau bourgmestre dans une ville de votre province si le poste est vacant (il restera en place jusqu'aux prochaines élections) - sauf dans l'Empire Brun où vous pouvez remplacer le Bourgmestre (il n'y a pas d'élection). La personne doit se trouver dans la ville en question et être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction pour être ainsi nommée (et ne pas être recherchée dans l'empire). Au Khanat, il faut que ce soit un Chef de Clan.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Verser

Vous pouvez verser une partie de votre budget à une des villes de votre province (la somme sera retirée de votre caisse et ajoutée à l'Hôtel de Ville). L'ordre est inaccessible si la ville ne dispose pas d'Hôtel de Ville.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

FONDER UNE NOUVELLE VILLE

Le Gouverneur peut également créer une nouvelle ville. La procédure à suivre est la suivante :

1. le Gouverneur passe l'ordre Fonder une Ville
2. le Gouverneur nomme un Bourgmestre de la ville en question
3. le Bourgmestre se rend dans la ville pour y établir un chantier public en vue de construire l'Hôtel de Ville
4. le Gouverneur verse une certaine somme à ce chantier public de la ville, afin que la construction puisse démarrer
5. le Bourgmestre termine la construction en Hôtel de Ville (niveau 2) dès que possible : il a alors accès à ses prérogatives depuis le bureau



Fonder

En tant que gouverneur, vous avez la possibilité de fonder une nouvelle ville. Repérez sur la carte de la province la position de votre future ville et introduisez-la. La carte sera générée automatiquement (et éventuellement partiellement corrigée par le Webmaster). Il ne peut y avoir plus de 6 villes par province. Vous pouvez construire sur n'importe quelle case sauf sur de l'eau.

Coût: 10000 | Durée: 8:00 | Jet: Automatique

SÉCESSION - AUTONOMIE

Le Gouverneur peut faire sécession et rejoindre un autre empire (voir 89. Révolution/Sécession).

Il peut également proclamer l'autonomie de sa province ou mettre fin à cette autonomie (voir 91. Provinces Autonomes).

Autonomie

Vous pouvez proclamer l'autonomie de votre province.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 500 | Durée: 8:00 | Jet: Automatique
Fin Autonomie

Vous pouvez mettre fin à l'autonomie de votre province.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 250 | Durée: 4:00 | Jet: Automatique



Sécession

Votre province peut faire sécession de votre empire et rejoindre l'empire de votre choix (selon votre choix de rébellion) ou devenir indépendante.
Technologie nécessaire : Intervention Armée

Coût: 500 | Durée: 8:00 | Jet: Automatique

ORDRES SPÉCIFIQUES

Au Khanat Elmérien, le Gouverneur (Khan) peut provoquer une élection du Grand Khan (voir 87. *Systèmes Politiques*).

Dans les Provinces Rebelles, le Gouverneur peut désigner un successeur.

Réunir le Conseil des Khans

En tant que Khan, vous pouvez provoquer la tenue d'une élection face au Grand Khan actuel : vous êtes alors seul en lice contre lui, tous les Khans accordant leur voix à un des deux camps. Au bout de 7 jours, le gagnant est proclamé. Vous devez faire une déclaration expliquant votre décision (max. 2000 caractères).
Ordre limité : Khanat Elmérien

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Voter pour le Grand Khan

Lors d'une élection au Conseil des Khans, vous pouvez soutenir le Grand Khan actuel ou le prétendant. L'ordre doit être passé dans les 7 jours suivant la tenue d'élections.
Limité à 1 fois par semaine.
Ordre limité : Khanat Elmérien

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



Successeur

Vous pouvez désigner un successeur parmi les habitants (non recherchés) de votre province. Le successeur doit être citoyen de l'empire (sauf en Australine) et ne doit pas détenir de fonction. Vous devez faire une déclaration d'abdication (max. 2000 caractères). L'ordre est accessible dans les provinces autonomes et dans les provinces rebelles.
Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

ÉCOLE DE MAGIE

Si la province est dotée d'une École de Magie, le Gouverneur peut la fermer (ce qui aura pour conséquence de rendre illégal l'apprentissage de sorts) ou l'ouvrir à nouveau (à partir du lien Sécurité).

Ouvrir/Fermer l'École de Magie

Vous pouvez ouvrir ou fermer l'École de Magie de votre province (si elle en dispose d'une). Si l'École de Magie est fermée, il devient alors illégal d'y apprendre un sort (mais l'apprentissage reste possible).

Coût: 250 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



VISITES OFFICIELLES

Le Gouverneur peut également se rendre en visite officielle dans une ville. À partir de l'Hôtel de Ville (ordres de *Communication* à la *Réception*), il peut y encourager la production.

Visite Officielle

Si vous êtes ministre de ce pays ou gouverneur, vous pouvez faire une visite officielle et encourager les habitants à produire plus. En cas de succès, le nombre d'UE en réserve dans la ville progresse de votre CHA. On ne peut faire qu'une seule visite officielle par ville chaque semaine.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 3:00 | Jet: 30% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Hôtel de Ville	
	Élections du Bourgmestre Vote, candidature, campagne & fraude.
	Élections du Chef du Gouvernement Vote, candidature, campagne & fraude.
	<u>Communication</u> Déclarations, soutiens & critiques.
	Biens Immobiliers Achat, vente, location.

Hôtel de Ville 

Vous pouvez vous adresser à la po... C.
afin de soutenir ou critiquer le gouv...

Déclaration - Visite Officielle

98. Capitaine



LA FONCTION DE CAPITAINE

Le Capitaine gère les armées provinciales. Il peut exercer ses prérogatives dans toute Caserne de la province, ainsi que dans tout Port et Aéroport s'ils ont atteint le dernier niveau de développement.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Capitaine reçoit une prime journalière de 100 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la province.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent au Palais du Gouverneur.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	<u>Communication</u>
	Défilé Militaire
	Missil

Communication 

Vous pouvez faire une déclaration

Démissionner - Déclaration

BUDGET	
	Caisse (3297 FK) - Salaire : 25 FK/UT

Caisse : 3297 FK 

(Détournement) - Transférer

Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Possibilité de réussite et d'échec critique.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

ENGAGER DES SOLDATS, BATEAUX ET AVIONS

Le Capitaine peut engager des soldats ou tout autre unité militaire dans la Caserne (ou dans le Port pour les bateaux et dans l'Aéroport pour les avions, si ces derniers ont atteint le plus haut niveau de développement). Les unités peuvent également être équipées ou renvoyées (voir 84. Armées).

À cet effet, le budget des bâtiments militaires sert à acheter du matériel pour équiper les soldats ou en engager de nouveaux. Par contre, le salaire quotidien des soldats est payé par la province (à partir du budget du Gouverneur).

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Le Capitaine peut également envoyer un missile sur un bâtiment ou une case d'une ville ennemie (à une distance maximum de 3 provinces). Il faut bien sûr que des missiles aient été produits. Il faut que l'empire possède la Technologie des Missiles pour en fabriquer.

Envoyer un Missile

Vous pouvez envoyer un missile sur une ville ennemie (votre empire doit être en guerre contre l'empire visé), à un maximum de 3 provinces de distance (à des coordonnées précises). Tout bâtiment (destructible) qui se trouve sur la case subit 100 points de dégâts. Toute infrastructure (route, arbre, fleurs) sur la case est détruite (mais pas les ponts). Toute personne sur la case tombe dans le coma. Les PNJ ne sont pas affectés. Il existe cependant 40% de chances que le missile tombe sur une case à côté (10% si l'empire dispose du Guidage Laser). Une ville ne peut pas être la cible de plus de 2 missiles par jour (3 missiles si votre empire dispose de la Technologie Avancée des Missiles).

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

DÉFILÉ MILITAIRE

Vous pouvez organiser un défilé militaire. En cas de réussite, la population est impressionnée (facteur de popularité +4) et des volontaires sont prêts à s'engager (le nombre de PNJ engageables dans la ville est de nouveau mis à 5). En cas d'échec, c'est l'inverse : le facteur de popularité baisse de 3 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0.

Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville, peu importe qui l'organise (Sergent, Capitaine ou Général).

Défilé Militaire

Vous pouvez organiser un défilé militaire dans la ville. Le nombre de soldats dans votre groupe compte comme bonus à l'ordre. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de 4 et le nombre de PNJ engageables par la ville est réinitialisé. En cas d'échec, le facteur de popularité baisse de 3 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0. Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville.



Coût: 100 | Durée: 4:00 | Jet: 35% + GES x 5 +
Organisation - Forme - Nourriture - Moral

99. Procureur



LA FONCTION DE PROCUREUR

Le Procureur est chargé de rendre la justice dans la province. Il peut exercer ses prérogatives dans toute Prison de la province.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Procureur reçoit une prime journalière de 100 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la province.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent au Palais du Gouverneur.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 +
Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRISONNIERS

Le Procureur exerce des prérogatives à l'encontre des prisonniers dans les prisons de la province. Il peut réduire ou augmenter leur peine, les libérer, les torturer ou les transférer vers une autre prison de la province.

En Théocratie Seelienne, le Procureur peut condamner un prisonnier au bûcher, ce qui a le même effet que la torture.



Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Libérer

Vous pouvez libérer une personne de prison (ceci annulera également sa peine), à condition que la peine restante soit de 50 jours ou moins. La libération s'accompagne d'une déclaration publique (max. 2000 caractères). Il en coûte 10 par jour restant.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique

Réduire

Vous pouvez accorder une remise de peine à un détenu, à condition que la peine restante soit de 50 jours ou moins. Il en coûte 50 x le nombre de jours remis.

Coût: 50 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique

Prolonger



Vous pouvez prolonger de 1 à 3 jours la peine de prison de ce prisonnier (limité à une fois par prisonnier par semaine, y compris un prolongement par un autre niveau de pouvoir). Cela n'allonge pas la Peine de Sûreté.

Coût: 100 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Torturer

Vous pouvez faire torturer un prisonnier (ce qui le plongera dans le coma).

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Bûcher

Vous pouvez condamner un prisonnier au bûcher (ce qui le plongera dans le coma).
Ordre limité : Théocratie Seelienne

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Transférer

Vous pouvez transférer un prisonnier vers une autre prison dans votre province. Il en coûte néanmoins 4h00 de crédit-temps au prisonnier.

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

AMENDES ET ENQUÊTES

Le Procureur peut imposer une amende à un habitant de la province, ordonner une enquête contre lui ou lancer un avis de recherche contre lui.

Il peut également faire de même contre tout étranger à la province qui aurait été signalé.

Le Procureur d'une province rebelle peut désigner un ennemi public parmi les personnes recherchées présentes dans la province ou y étant domicilié.

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de la province (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la province qui y a été signalé (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées illégales vous seront alors révélées confidentiellement. Si vous cochez la case Public, les informations seront révélées dans le rapport public.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Amende

Vous pouvez imposer une amende à un habitant de la province (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la province qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'amende sans effet). Celle-ci est limitée à 1% de la fortune totale du personnage, avec un minimum de 400 et un maximum de 800. Vous ne pouvez pas frapper un fonctionnaire de votre empire avec une amende. Vous devez justifier l'amende par une déclaration (max. 2000 caractères).

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Avis de Recherche

Vous pouvez lancer un avis de recherche (correspondant à un délit) contre tout habitant de la province (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la province qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'avis sans effet). Vous devez justifier l'avis de recherche par



Ennemi Public

Vous pouvez désigner quelqu'un comme ennemi public parmi les personnes recherchées dans les Provinces Rebelles (à condition qu'il ne soit pas déjà un ennemi public), si celui-ci est un habitant de la province (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou s'il s'agit d'un étranger à la province qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'ordre sans effet). 20 actions de rencontre illégales pourront être passées contre lui en Provinces Rebelles sans que la Justice intervienne.

Limité à 1 fois par semaine.

Ordre limité : Provinces Rebelles

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

une déclaration (max. 2000 caractères). Vous ne pouvez pas lancer d'Avis de Recherche contre un Avocat, ni contre une personne détenant une fonction dans votre empire.

Coût: 100 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

100. Préfet de Police



LA FONCTION DE PRÉFET DE POLICE

Le Préfet de Police a en charge la sécurité intérieure de la province et combat le crime. Il peut exercer ses prérogatives dans tout Commissariat de la province.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Préfet de Police reçoit une prime journalière de 100 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la province.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget, ou envoyer de l'argent au Palais du Gouverneur.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

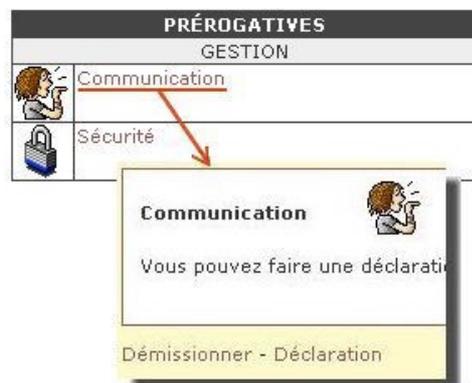
SÉCURITÉ

Le Préfet de Police peut faire des campagnes de sécurité pour baisser le taux d'insécurité des villes de la province.

Campagne Sécurité

Vous pouvez mener une campagne de sécurité à l'échelle de votre province afin de réduire l'insécurité dans chacune des villes. Le taux d'insécurité dans chaque ville baisse alors de 1 jusqu'à la MAJ (à minuit). Il ne peut descendre en dessous de -10. Le coût total est 100 x le nombre de villes.

Technologie nécessaire : Maintien de l'Ordre



Transférer

Vous pouvez transférer de l'argent vers l'autorité supérieure, pour autant que le bâtiment correspondant existe (ou à un autre centre de production pour le DDP).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Sécurité

→

Gestion de la Sécurité 

Vous pouvez gérer la sécurité de la

Campagne Sécurité

ENQUÊTES

Le Préfet de Police peut ordonner une enquête contre un habitant de la province.

Il peut également faire de même contre tout étranger à la province qui aurait été signalé.

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de la province (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à la province qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées vous seront alors révélées confidentiellement.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

ENQUÊTES	
	34 habitants
	0 étranger à la province

→

Liste des Habitants

- Alucard Maylies
- Oedipe
- Rafael Idalgo

→

Oedipe 

Enquête

ENGAGER DES POLICIERS

Le Préfet de Police peut engager des policiers qu'il peut charger de la surveillance de la province (voir 57. Police & Insécurité). Ceux-ci ne peuvent pas quitter leur empire. Les unités peuvent également être équipées ou renvoyées.

Si une personne recherchée dans l'empire passe à portée d'un policier, celui-ci l'attaque : si le policier met le criminel dans le coma, il le conduit en prison. Le champ d'action d'un policier est limité au bâtiment où il se trouve ou à sa portée de vision dans la rue. Il est donc judicieux de répartir les policiers dans la ville aux endroits stratégiques ou dans les bâtiments importants.

Si une personne recherchée passe à portée de plusieurs policiers séparés, un seul attaque le criminel, pas les autres. Il faut les rassembler en un seul groupe pour qu'ils attaquent ensemble.

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

EMPLOYÉS	
	Policier

→

Policier (10 FK/jour) 

Description :

Engager

101. Chef du Gouvernement



LA FONCTION DE CHEF DU GOUVERNEMENT

Le chef du gouvernement dirige l'empire dont il a la charge en nommant les différents ministres du gouvernement. C'est dans le Palais Impérial qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 250 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'Empire ou au cybermonde entier.



Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Déclaration Cybermondiale

Vous pouvez faire une déclaration officielle au cybermonde entier (max 2000 caractères). Celle-ci apparaîtra dans le rapport de tous les empires.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.



MINISTÈRES

Le Chef du Gouvernement désigne les membres du gouvernement (voir chapitres suivants).

La personne pressentie au poste ne doit pas exercer d'autres fonctions : si c'est le cas, elle doit d'abord en démissionner (sauf si elle est déjà Ministre dans le gouvernement, il ne s'agit que d'un changement de poste à l'intérieur du gouvernement).

Un ministre peut être mis en accusation par le Ministre de la Justice et le Chef du Gouvernement peut l'en innocenter (l'ordre n'existe pas en Confédération Libre où c'est le peuple qui peut mettre un ministre en accusation).

Vous décidez également du budget que reçoit chaque ministère, c'est-à-dire le pourcentage que chacun reçoit des impôts récoltés quotidiennement.

En effet, chaque jour (à la mise à jour), l'Empire récolte le produit des impôts (sur les salaires, la production d'or et les ventes). Ceux-ci sont répartis entre les différents Ministères (selon la clef de répartition déterminée). Les impôts (sur les salaires) peuvent être diminués par le report de dettes provinciales au jour suivant.

Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau ministre. La personne doit être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction (sauf dans votre gouvernement, auquel cas la précédente fonction est libérée), et ne pas être recherchée dans l'empire.

Coût: 50 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Innocenter

Vous pouvez innocenter un ministre qui a été mis en accusation par le Ministre de la Justice.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Budget

Vous pouvez décider de la clef de répartition du budget entre les différents ministères. Le total doit faire 100.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

MÉDAILLE IMPÉRIALE

Le Chef du Gouvernement peut, une fois par semaine, remettre la médaille du mérite à un de ses citoyens. Celui-ci gagnera 1 PA. Le nom et la forme de la médaille varient selon les empires.

Si vous recevez une telle médaille, vous ne la recevrez pas en tant qu'objet mais elle sera inscrite dans vos trophées (dans la partie *Carrière* de votre fiche de personnage).



Médaille

Vous pouvez remettre une médaille à un citoyen méritant (le nom de la médaille varie selon le pays). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

MÉDAILLES	
	Héros de la Révolution Cette décoration est accordée par la République de Kraland.
	Aigle Impérial Cette décoration est accordée par l'Empire Brun.
	Grand Triangle Cette décoration est accordée par la Palladium Corporation.
	Baiser de la Grande Déesse Cette décoration est accordée par la Théocratie Seelienne.
	Trèfle Doré Cette décoration est accordée par le Paradigme Vert.
	Coeur Elmérien Cette décoration est accordée par le Khanat Elmérien.
	Palme du Mérite Cette décoration est accordée par la Confédération Libre.

Le Chef du Gouvernement peut nommer le responsable de la guilde des débutants. Le rôle de ce dernier est plus hors-jeu (aide aux débutants) que politique.

Le responsable de la guilde des débutants reçoit une prime de 100 FK par jour, prélevé sur le budget du chef du gouvernement.

Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau responsable à la tête de la guilde de débutants de votre empire. Le candidat doit être membre de cette guilde, et ne peut être responsable d'une autre organisation.

Coût: 150 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



SUCCESSION

Dans l'Empire Brun, l'Empereur désigne son successeur quand il le désire. Dans le Paradigme Vert, par contre, le Régent a 50 jours pour désigner son successeur (sans quoi, le paradigmien de plus haut niveau, qui n'a pas encore été Régent, se retrouve Régent - en cas d'égalité, celui inscrit sur le site depuis le plus de temps est retenu).

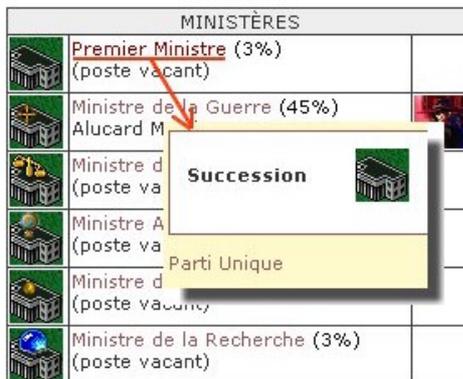
Dans la République de Kraland, le Premier Ministre peut désigner un candidat unique du Parti Kra lors d'un tour précédent les élections (auquel cas, le candidat choisi sera le seul candidat lors des élections).

Successeur

Vous pouvez désigner un successeur parmi les citoyens de votre empire. Dans le cas du Paradigme Vert, il ne faut pas qu'il ait été déjà régent. La personne ne doit pas être recherchée dans l'empire.

Ordre limité : Empire Brun, Paradigme Vert
Technologie nécessaire : Régence

Coût: 250 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



Parti Unique

Si vous êtes le Premier Ministre de Kraland, vous pouvez désigner un candidat du parti unique avant que les élections ne commencent (parmi les candidats déjà déclarés) : votre candidat devient alors le seul candidat.

Ordre limité : République de Kraland
Technologie nécessaire : Démocratie

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

INSTITUTIONS INTERNATIONALES

Le Chef du Gouvernement peut décider de faire adhérer son empire à une institution internationale, ou la quitter.

Il peut également désigner le responsable de l'institution internationale dépendant de son empire.

Adhésion

Vous pouvez adhérer à une institution internationale ou vous en retirer.

Technologie nécessaire : Rayon Pacifique

Coût: 150 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Nommer

Vous pouvez nommer un responsable à la tête de l'institution internationale gérée par votre pays. La personne nommée doit être citoyen de votre empire et ne pas avoir de fonction (et ne pas être recherchée dans l'empire).

Technologie nécessaire : Rayon Pacifique

Coût: 150 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



102. Ministre de la Guerre



LA FONCTION DE MINISTRE DE LA GUERRE

Le Ministre de la Guerre gère les fonds du Ministère de la Guerre, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Son rôle est d'assurer la défense de l'Empire et la conquête de nouveaux territoires. C'est dans le Ministère de la Guerre qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

ARMÉES

Le Ministre de la Guerre peut nommer de nouveaux généraux. La personne pressentie au poste ne doit pas exercer d'autre fonction : si c'est le cas, elle doit d'abord en démissionner (sauf si elle est déjà Général, il ne s'agit que d'un changement de poste à l'intérieur de l'armée).

Il peut également créer de nouvelles armées (leur nombre est limité au nombre de provinces détenues par l'empire), changer leur nom ou les détruire.



Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau général qui prendra la tête de cette armée. La personne doit être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction (sauf Général, auquel cas la précédente fonction est libérée), et ne pas être recherchée dans l'empire.
Technologie nécessaire : Intervention Armée

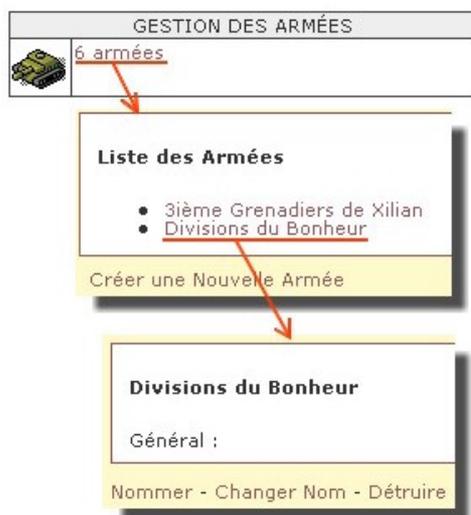
Coût: 100 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Changer Nom

Vous pouvez changer le nom d'une armée de votre empire (le général sera informé).

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Détruire

Vous pouvez détruire une armée à condition qu'il ne s'y trouve plus aucun soldat (sinon, il faut d'abord nommer un Général qui ira transférer les soldats vers une autre armée). Si cette armée a encore un Général, celui-ci perdra son poste.

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Créer une Nouvelle Armée



Vous pouvez créer une nouvelle armée. Vous ne pouvez pas avoir plus d'armées que l'empire n'a de provinces.

Coût: 250 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

ANNEXION

Une prérogative importante du Ministre de la Guerre est de pouvoir procéder à une annexion de province. Il faut cependant remplir une série de conditions (expliquées dans 86. Conquêtes).

Annexion

Vous pouvez annexer de manière définitive une province envahie par votre armée. Il faut que vous soyez en guerre contre cet empire, qu'il n'y ait aucune armée ennemie dans la province et que vos forces y surpassent les forces loyalistes (si la province est rebelle, le Gouverneur doit être mis dans le coma ou hors de la province). Les fonctionnaires y seront démis, les policiers renvoyés.

Technologie nécessaire : Intervention Armée

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

L'ARME ABSOLUE

Chaque empire dispose d'une arme absolue, si la technologie adéquate est découverte. Cette arme peut être utilisée contre une ville ennemie. Seuls les personnages joueurs sont affectés par de telles armes (les PNJ sont immunisés). Les provinces où se trouvent une capitale, ainsi que l'Australine, ne peuvent pas être visées par une arme absolue.

La Bombe du Bonheur (République de Kraland)

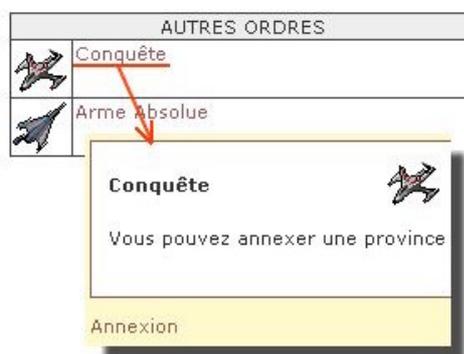
Si elle est envoyée contre une ville, tous les habitants deviennent partisans de Kraland : ils se rebellent aussitôt de la même manière que s'ils s'étaient rebellés en passant l'ordre adéquat dans le Palais du Gouverneur, en choisissant le rattachement à Kraland (même s'ils s'étaient déjà rebellés) à condition qu'ils soient domiciliés dans la ville ou présents dans la province depuis au moins 7 jours (comme une rébellion "normale"). Il faut néanmoins qu'un agent kralandais y passe l'ordre de *Révolution* pour que la province puisse se rattacher à la République de Kraland : la révolution est évidemment grandement facilitée par la Bombe du Bonheur. Il s'agit d'une course contre la montre car les personnes affectées peuvent agir en conséquence (et quitter la province par exemple).

Légions Démoniaques (Empire Brun)

Tous les habitants tombent dans le coma en raison de l'agression des Légions Démoniaques qui surgissent dans la ville.

Ruine Économique (Palladium Corporation)

La ville est frappée par la ruine économique : tous les habitants perdent la moitié de leur argent liquide.



Lancer

Vous pouvez lancer l'arme absolue contre une ville ennemie (voir règles pour le détail des armes absolues). Votre empire doit être en guerre contre l'empire régissant la ville visée. Les armes absolues ne peuvent pas frapper une capitale, ni l'Australine. Dans le cas de l'Eva Seelien, vous devez aussi indiquer de quelle armée il dépendra.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Pacifique

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Eva Seelien (Théocratie Seelienne)

Un gigantesque robot arrive dans la ville. Le Ministre de la Guerre doit décider à quelle armée il appartient : le Général correspondant pourra le déplacer. L'Eva est un PNJ Gamma (et bénéficie des immunités de ce type de PNJ contre les ordres de contrôle). Il peut cependant y avoir plusieurs Evas présents en même temps.

Famine (Paradigme Vert)

La ville est frappée par la famine : tous les habitants perdent leurs points de nourriture.

Bombe Débilitante (Khanat Elmérien)

Une Bombe Débilitante frappe la ville : tous les habitants contractent l'elmérisme.

Rayon Pacifique (Confédération Libre)

Le Rayon Pacifique frappe la ville faisant tomber tous les habitants à 0 de crédit-temps.

EVA											
	Eva Créature de combat produite par les armées de la Théocratie Seelienne. (n°507)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	5	15	8+1	4	5	6+1	40%	40%	40%	+8	4
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Encaissement, Frénésie, Riposte, Botte Perforante, Parade, Rapidité au Tir, Camouflage, Point Vital, Coup Précis, Botte Éclair, Feinte, Précision, Tir Instinctif											
Dons: Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire, Géant, Ordinateur Humain, Vue Percante, Résistance à la Faim, Griffes, Souffle, Anti-Paralysie, Super-Carapace, Régénération Majeure, Arme Naturelle Géante											
Illustration:  - Couleurs:  											

103. Ministre de la Justice



LA FONCTION DE MINISTRE DE LA JUSTICE

Le Ministre de la Justice gère les fonds du Ministère de la Justice, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement, additionnés des amendes payées. Son rôle est d'assurer l'ordre au sein de l'Empire et de limiter le crime le plus possible. C'est dans le Ministère de la Justice qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

PRÉROGATIVES

GESTION

	Communication
	Politique Pénale

Communication 

Vous pouvez faire une déclaration

Démissionner - Déclaration

BUDGET

	Caisse (3297 FK) - Salaire : 25 FK/UT
---	---------------------------------------

Caisse : 3297 FK 

(Détournement)

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

POLITIQUE CARCÉRALE

Le Ministre de la Justice peut modifier la durée des peines de prison pour les délits et les atteintes à la sécurité.

Il peut également décider du régime carcéral (voir 59. [Emprisonnement](#)).

Peines

Vous pouvez décider de la durée des peines de prison pour un délit (vandalisme, vol..) qui peut aller de 1 à 3 jours, et pour une atteinte à la sécurité (attentats...) qui peut aller de 3 à 5 jours.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Régime Carcéral

Vous pouvez décider de la politique pénitentiaire qui sera appliquée dans vos prisons sur tout l'empire. Vous avez le choix entre 4 régimes (voir règles). Le régime enfer ne peut être adopté en Confédération Libre.
Technologie nécessaire : Terrorisme d'État

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

PRISONNIERS

Le Ministre de la Justice peut alourdir ou alléger les peines, voire libérer un prisonnier.

Il peut également le torturer, le transférer dans une autre prison ou l'envoyer au Bagne d'Australine.

Dans l'Empire Brun, il peut être vendu comme esclave.



Libérer

Vous pouvez libérer une personne de prison (ceci annulera également sa peine). La libération s'accompagne d'une déclaration publique (max. 2000 caractères). Il en coûte 50 par jour restant.

Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Réduire

Vous pouvez accorder une remise de peine à un détenu. Il en coûte 50 x le nombre de jours remis.

Coût: 50 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Prolonger

Vous pouvez prolonger de 1 à 3 jours la peine de prison de ce prisonnier (limité à une fois par prisonnier par semaine, y compris un prolongement par un autre niveau de pouvoir). Cela n'allonge pas la Peine de Sécurité.

Coût: 100 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Torturer

Vous pouvez faire torturer un prisonnier (ce qui le plongera dans le coma). S'il s'agit d'un agent des services secrets, il avouera pour quel empire il travaille s'il échoue à un jet sous sa VOL x 10 et, s'il s'agit d'un citoyen de votre empire, il perdra alors sa nationalité et sa qualité d'agent ennemi.

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Australine

Vous pouvez envoyer un prisonnier au bagne d'Australine dont il est très difficile de s'évader. Le crédit-temps du prisonnier sera mis à 0. Il n'est pas possible d'envoyer quelqu'un en Australine dans les 30 premiers jours suivant son activation.
Limité à 1 fois par semaine.
Technologie nécessaire : Justice d'Exception

Coût: 500 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Transférer

Vous pouvez transférer un prisonnier vers une autre prison dans tout l'empire. Il en coûte néanmoins 8h00 de crédit-temps au prisonnier par province traversée. S'il est recherché à l'étranger, vous pouvez en plus l'extrader vers une prison de l'empire le recherchant.

Coût: 200 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Esclave

Vous pouvez mettre un prisonnier en vente comme esclave ou annuler la mise en vente. Il n'est pas possible de mettre quelqu'un en vente comme esclave dans les 30 premiers jours suivant son activation.
Ordre limité : Empire Brun

Coût: 25 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de l'empire (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à l'empire qui y a été signalé (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées illégales vous seront alors révélées confidentiellement. Si vous cochez la case Public, les informations seront révélées dans le rapport public.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Amende

Vous pouvez imposer une amende à un habitant de l'empire (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à l'empire qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'amende sans effet). Celle-ci est limitée à 1% de la fortune totale du personnage, avec un minimum de 600 et un maximum de 1000. Vous ne pouvez pas frapper un fonctionnaire de votre empire avec une amende. Vous devez justifier l'amende par une déclaration (max. 2000 caractères).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Avis de Recherche

Vous pouvez lancer un avis de recherche (correspondant à un délit) contre tout habitant de l'empire (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à l'empire qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et l'avis sans effet). Vous devez justifier l'avis de recherche par une déclaration (max. 2000 caractères). Vous ne pouvez pas lancer d'Avis de Recherche contre un Avocat, ni contre une personne détenant une fonction dans votre empire.

Coût: 100 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Annuler Poursuites

Vous pouvez annuler les poursuites contre cet individu (cela annulera également toute prime). L'annulation des poursuites s'accompagne d'une déclaration publique (max. 2000 caractères).

Coût: 100 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Prime

Vous pouvez proposer une prime pour la capture de la personne recherchée (cette prime sera payée à la personne la mettant en prison). L'argent est décompté de votre budget pour couvrir la prime. Fixer la prime à 0 annule celle-ci (l'argent est récupéré). Elle ne peut dépasser 2000. La cible ne doit être ni capturée, ni ligotée, ni dans le coma.

CITOYENS

Le Ministre de la Justice peut enquêter sur un citoyen, lui imposer une amende ou lancer un avis de recherche contre lui.



AVIS DE RECHERCHE

Le Ministre de la Justice peut annuler les poursuites ou fixer une prime pour la capture de la personne recherchée.

Le Ministre de la Justice peut désigner un ennemi public parmi les personnes recherchées dans l'empire (ou annuler ce statut).



Coût: 0 | Durée: 0:20 | Jet: Automatique
Ennemi Public

Vous pouvez désigner quelqu'un comme ennemi public parmi les personnes recherchées dans votre empire (à condition qu'il ne soit pas déjà un ennemi public). Un certain nombre d'actions de rencontre illégales pourront être passées contre lui dans votre empire sans que la Justice intervienne : 20 au Palladium, au Paradigme Vert et en Confédération Libre, 25 à Kraland, en Théocratie Seelienne et au Khanat, 30 en Empire Brun.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Annuler Ennemi Public

Vous pouvez annuler le statut d'ennemi public d'une personne.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

GOVERNEMENT

Le Ministre de la Justice peut mettre un autre ministre en accusation, sauf dans la Confédération Libre.

En ce cas, le ministre ne peut plus exercer ses prérogatives jusqu'à ce que le Chef du Gouvernement décide de son sort.

Accusation

Vous pouvez mettre un ministre au comportement douteux en accusation. Celui-ci ne pourra plus exercer aucune prérogative (à part démissionner). Il faudra attendre que le chef du gouvernement rétablisse ou renvoie le ministre.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



104. Ministre des Affaires Étrangères



LA FONCTION DE MINISTRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

Le Ministre des Affaires Étrangères gère les fonds du Ministère des Affaires Étrangères, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Son rôle est d'assurer des relations diplomatiques satisfaisantes avec les autres empires. C'est dans le Ministère des Affaires Étrangères qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire ou au cybermonde entier.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).



Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Déclaration Cybermondiale

Vous pouvez faire une déclaration officielle au cybermonde entier (max 2000 caractères). Celle-ci apparaîtra dans le rapport de tous les empires.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

RELATIONS INTERNATIONALES & AMBASSADEURS

Dans les prérogatives se trouve la liste des autres empires et des actions qui peuvent être faites en relation avec eux. Vous pouvez leur déclarer la guerre ou conclure une paix. C'est la proposition la plus négative qui est retenue : si vous proposez la paix à un empire mais que lui ne désire que la trêve, ce sera la trêve qui sera retenue.

Vous pouvez également nommer un ambassadeur auprès de chaque empire pour vous aider dans votre tâche.

Vous pouvez approuver ou condamner un autre empire, lui verser un tribut ou céder une province (si celle-ci est contrôlée par votre empire depuis au moins 5 jours).

Déclaration de Guerre

Si vous déclarez une guerre, votre population est plutôt mécontente et un des effets suivants a lieu (au hasard) :

1. La population est inquiète et la popularité du gouvernement baisse de 5 à 50 points.
2. Des manifestations pacifistes ont lieu dans la plupart des villes de l'empire. Aucun PNJ de fonction (policier, militaire) ne peut plus être engagé dans la journée. Aucun défilé militaire ne peut plus être effectué ce jour-là (comme s'il avait déjà été effectué).
3. Des émeutes éclatent et un ministère est mis à sac : il perd entre 1.000 et 25.000 FK (la caisse peut descendre en négatif).
4. La mobilisation générale gêne la production industrielle. Toutes les villes perdent de 1 à 10 UE.
5. Des militants pacifistes distribuent des tracts dénonçant les dangers de la guerre : le moral de tous les citoyens de l'empire tombe de 10 points.
6. Des manifestations agressives contre la guerre ont lieu dans la plupart des villes de l'empire. Chaque ville de l'empire voit apparaître des PNJs en colère.
7. Une mutinerie éclate dans l'armée : dans chaque groupe militaire, entre 5 et 25% des unités (arrondi au supérieur) disparaissent dans la nature/meurent au cours de la mutinerie (les armes excédentaires restent dans le groupe qui n'a pas disparu).
8. Une mutinerie éclate dans l'armée : dans chaque groupe militaire, entre 5 et 25% des unités prennent les armes contre leur empire (ils deviennent des soldats déserteurs prêts à attaquer ceux qui passent). Les armes restent dans le groupe qui n'a pas disparu.



Relations

Vous pouvez décider des relations avec les autres empires. Il y a 4 niveaux de relations : guerre, trêve, paix, alliance. Vous pouvez proposer un autre niveau de relation à tout moment avec un empire et celui-ci peut faire de même. Vous pouvez également annuler votre dernière proposition tant qu'elle n'a pas été acceptée. Le niveau le plus négatif sera retenu comme état des relations. Vous justifiez votre décision par une déclaration (max. 2000 caractères).

Coût: 300 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Ambassadeur

Vous pouvez nommer un nouvel ambassadeur auprès d'un empire. La personne doit être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction (sauf ambassadeur autre part, auquel cas la précédente fonction est libérée), et ne pas être recherchée dans l'empire.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Soutien

Vous pouvez faire un discours de soutien envers la politique d'un autre pays. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement de ce pays augmente de 2 fois votre CHA. Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité de ce pays baisse de 2 points. Vous ne devez pas être en guerre avec ce

Capitale Occupée

Si la province-capitale est occupée par un empire étranger, votre empire se mettra d'office en guerre contre cet empire à la prochaine mise à jour (si ce n'est pas encore le cas) sans effet supplémentaire particulier.

pays pour passer cet ordre.

Coût: 200 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral
Condamner

Vous pouvez faire un discours condamnant la politique d'un autre pays. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement de ce pays baisse de 2 fois votre CHA. Sinon, votre discours est si mal construit que le facteur de popularité de ce pays augmente de 2 points. Vous ne devez pas être en alliance avec ce pays pour passer cet ordre.

Coût: 200 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral
Tribut

Vous pouvez verser une partie de votre budget à un autre empire, par exemple dans le but de lui faire accepter un accord diplomatique (l'argent sera transmis au Ministère de l'Économie du pays bénéficiaire).

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Cession

Vous pouvez céder une province de votre empire à un autre empire. Vous ne pouvez pas céder une province si elle fait partie de votre empire depuis moins de 5 jours. Vous ne pouvez pas non plus céder une province autonome.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

105. Ministre de l'Économie



LA FONCTION DE MINISTRE DE L'ÉCONOMIE

Le Ministre de l'Économie gère les fonds du Ministère de l'Économie, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement, additionné des taxes exceptionnelles. C'est dans le Ministère de l'Économie qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)



Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.



SUBVENTION

Le Ministre de l'Économie peut verser une partie de son budget à un autre ministère ou à une province de l'empire.

Subvention

Vous pouvez verser une partie de votre budget à un autre ministère (max 25.000). Cet ordre est limité à une fois par jour. Cette limitation n'est pas annulée en cas d'intervention divine permettant au gouvernement de passer à nouveau les ordres limités à une fois par semaine.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Subvention

Vous pouvez verser une partie de votre budget à une province, avec un maximum de 25.000 (40.000 si votre empire dispose de la technologie Politique de Subventions). Vous pouvez faire au maximum un versement à chaque province par semaine. Cette limitation n'est pas annulée en cas d'intervention divine permettant au gouvernement de passer à nouveau les ordres limités à une fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

TAXES ET IMPÔTS

Le Ministre de l'Économie peut également décider quels sont les taux d'imposition appliqués dans l'empire :

1. Impôt sur les Salaires : prélevé sur chaque salaire versé dans l'empire à la production d'un objet ou d'un service (remarque: chaque gouverneur de province prélève aussi un impôt similaire).
2. Impôt sur l'Or : prélevé sur chaque unité d'or produite par les villes de l'empire.
3. Impôt sur la Vente : prélevé sur chaque objet vendu par les magasins de l'empire.

Il peut également lever des taxes spéciales sur les citoyens ou les organisations commerciales. En Théocratie Seelienne, il peut décider de l'imposition des infidèles.

MINISTÈRES	
	Premier Ministre (3%) Budget : 305 FK
	Ministère de la Guerre (45%) Budget : 489 FK
	Ministère de la Justice (4%) Budget : 0 FK
	Ministère de la Justice Budget : 0 FK
	Subvention
	Ministère de l'Information (3%) Budget : 0 FK
	Direction Services Secrets (3%) Budget : 500 FK
PROVINCES	
	20 provinces

Salaires

Vous pouvez modifier le taux d'imposition des salaires. Il peut varier de 0 à 20%. Les impôts sont directement prélevés des salaires de toute personne travaillant dans l'empire, et sont versés au gouvernement à la mise à jour selon la clef de répartition du budget. L'ordre peut être passé même si le budget du Ministère est en négatif.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Or

Vous pouvez modifier le taux d'imposition de l'or converti. Il peut varier de 0 à 20%. Cet impôt est directement prélevé de l'or converti par les villes en monnaie locale, et est versé au gouvernement à la mise à jour selon la clef de répartition du budget. L'ordre peut être passé même si le budget du Ministère est en négatif.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Vente

Vous pouvez modifier le taux d'imposition sur la vente de produits. Il peut varier de 0 à 20%. Cet impôt est directement prélevé de tout produit légal vendu, et est versé au gouvernement à la mise à jour selon la clef de répartition du budget. L'ordre peut être passé même si le budget du Ministère est en négatif.

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Impôt Exceptionnel

Vous pouvez lever un impôt exceptionnel de 1% de tous



les avoirs des citoyens impériaux (richesse totale calculée à chaque mise à jour). La somme est directement ajoutée à votre budget.
Limité à 1 fois par semaine.
Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique
Organisations

Vous pouvez lever une taxe spéciale sur une organisation commerciale, qu'elle soit de votre empire ou non. En passant cet ordre, tous les bâtiments de cette organisation se trouvant dans votre empire sont taxés de 10% de leur valeur indicative (le montant est prélevé dans leurs caisses respectives). Si le siège de l'organisation se trouve dans votre empire mais n'est pas un bâtiment géré par l'organisation, sa caisse est également taxée de 10% (s'il s'agit d'un bâtiment de l'organisation, la caisse est automatiquement taxée dans les 10% de la valeur indicative). La valeur des actions de l'entreprise enregistrent immédiatement la perte correspondant à la baisse de la valeur de l'entreprise. Si l'organisation ne possède aucun bâtiment dans votre empire et n'y pas son siège, la somme récoltée sera nulle et l'ordre sera considéré comme passé.
Limité à 1 fois par semaine.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique
Infidèles

Vous pouvez modifier le taux d'imposition des infidèles. Il peut varier entre 0 et 10 N¥ par jour.
Ordre limité : Théocratie Seelienne

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Prime

Vous pouvez verser une prime à un citoyen de l'empire. Celle-ci est limitée à 1000. La popularité du gouvernement baisse de 5 si vous vous désignez comme le bénéficiaire. Vous devez faire une déclaration (max. 2000 caractères) expliquant la raison de cette gratification.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Enquête Fiscale

Vous pouvez ordonner une enquête fiscale contre un habitant de l'empire (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à l'empire qui y serait présent (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Le détail de toutes ses possessions vous sera alors révélé confidentiellement (matériel, comptes bancaires et bâtiments). Si vous cochez la case Public, les informations seront révélées dans le rapport public.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Redressement Fiscal

Vous pouvez frapper un citoyen de votre empire d'un redressement fiscal. Il devra payer à l'empire 10% de ses avoirs totaux : argent, matériel, bâtiments dont il est propriétaire (les actions et les bâtiments dont il est gestionnaire ne sont pas taxés).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Redistribution

Vous pouvez redistribuer une partie de votre budget à

CITOYENS

Le Ministre de l'Économie peut verser une prime à un citoyen, faire une enquête fiscale contre lui ou lui faire subir un redressement fiscal.



FINANCES

Le Ministre de l'Économie peut redistribuer les richesses de son

ministère et dévaluer la monnaie (si le pays est adhérent à la Banque Cybermondiale).

Dans la République de Kraland, la Théocratie Seelienne et la Confédération Libre, le Ministre de l'Économie peut fixer un salaire minimum.

Dans l'Empire Brun, le Ministre de l'Économie peut fixer le prix des esclaves en définissant le cours d'un esclave Niveau 1 (voir 53. Esclavage).

Si son empire est membre de la Banque Cybermondiale, il peut également prendre des sanctions économiques contre un empire. Il peut en outre transférer de l'argent de la caisse de son ministère vers le compte de son empire auprès de la Banque Cybermondiale, ou inversement. L'argent sur ce compte ne peut dépasser 1E x 1000. Il ne peut être volé, mais la Banque Cybermondiale peut le bloquer.

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Impôts Salaire 10% - Or 15% - Vente 10%
	Finances Salaire Minimum 10 FK
	Bourse
	Ministère

	Finances
Vous pouvez distribuer des richesses à la Banque Cybermondiale, vous pouvez également...	
Redistribution - (Dévaluation) - Salaires	

tous les citoyens. Indiquez le montant (max. 100) que vous souhaitez verser à chaque citoyen.

Limité à 1 fois par semaine.

Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Dévaluation

Vous pouvez dévaluer votre monnaie. En ce cas, tous vos citoyens perdent 5% de leur argent liquide (les autres possessions et les actions ne comptent pas). L'argent récolté est aussitôt ajouté à votre budget. Cet ordre n'est accessible que si votre empire est adhérent de la Banque Cybermondiale.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Salaire

Vous pouvez fixer un salaire minimum. Il doit être au moins égal à 10 et ne peut excéder 2 fois le salaire indicatif.

Ordre limité : République de Kraland, Théocratie Seelienne, Confédération Libre

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Esclave

Vous pouvez fixer le cours d'un esclave de Niveau 1 qui sert au calcul des prix des esclaves. Il ne peut être inférieur à 4 fois le salaire moyen ni supérieur à 40 fois le salaire moyen.

Ordre limité : Empire Brun

Coût: 100 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Sanctions Économiques

Vous pouvez prendre des sanctions économiques contre un autre empire (vous devez être en guerre ou trêve avec cet empire pour pouvoir le faire). En ce cas, tous les citoyens de cet empire perdent 5% de leur argent liquide (les autres possessions et les actions ne comptent pas) en raison des sanctions économiques. Cet ordre n'est accessible que si votre empire est adhérent de la Banque Cybermondiale.

Limité à 1 fois par semaine.

Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Coût: 200 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Déposer

Vous pouvez déposer de l'argent auprès de la Banque Cybermondiale si votre empire y est affilié, pour un montant total maximum de 1E x 1000. Cet argent ne peut être volé.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

Retirer

Vous pouvez retirer de l'argent du compte impérial auprès de la Banque Cybermondiale (s'il n'est pas bloqué et que votre empire fait encore partie de cette institution). L'argent sera ajouté à la caisse de votre Ministère.

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

BONS D'ÉTAT

Le Ministre de l'Économie peut émettre des bons d'état, qui pourront être achetés par les citoyens afin de faire entrer de l'argent en caisse.

Le Ministre de l'Économie doit veiller à limiter l'endettement du pays. Celui-ci est dû aux bons du trésor achetés par les citoyens. Le taux d'endettement du pays est calculé comme suit : le montant total des dettes, divisé par le budget que reçoit le gouvernement durant une semaine (10.000 de dettes pour un budget hebdomadaire de 50.000 conduit à 20% d'endettement).

En outre le taux d'endettement a une influence sur le taux d'insécurité qui encourage les actions illégales (plus l'endettement est élevé, plus les citoyens craignent une ruine économique et complètent leurs salaires par des voies détournées) : 1/10 du taux d'endettement est ajouté à l'insécurité.

Palladium Corporation : dans cet empire, les bons d'état n'existent pas. Le gouvernement central n'est jamais considéré comme endetté et il ne subit aucun malus de cet ordre au niveau de son insécurité.

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Impôts Salaire 10% - Or 15% - Vente 10%
	Finances Salaire Minimum 10 FK
	Bons d'État
	Matériel

Bons d'État 

Émettre

Émettre

Vous pouvez émettre des bons supplémentaires. Il ne peut y en avoir que maximum 1E bons.
Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Khanat Elmérien, Confédération Libre

Coût: 0 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

ACTIONS DE LA PALLADIUM CORPORATION

Le Ministre de l'Économie de la Palladium Corporation ne peut pas émettre de bons d'état, ni distribuer les richesses. Par contre, le système économique de la Corporation est basé sur les actions de la Palladium Corporation que tout le monde peut acquérir : l'argent est directement versé au Ministère de l'Économie (et récupéré en cas de revente), de la même manière que les bons d'état mais sans limite et sans conséquence sur l'endettement et l'illégalité. Il n'est pas nécessaire d'émettre des actions (contrairement aux bons d'état) : on peut en acheter de manière illimitée (si on a l'argent).

À tout moment, le Ministre de l'Économie peut distribuer des dividendes (de la même manière qu'une société privée) à tout possesseur d'action. Il n'est pas nécessaire d'être citoyen palladionaute pour recevoir des dividendes, il suffit de posséder des actions de la Palladium Corporation.

L'explication complète du fonctionnement du banano-capitalisme se trouve dans [54. Banano-Capitalisme](#).

PRIX MAXIMUM ET PLAN DE PRODUCTION (KRALAND)

Le Ministre de l'Économie de Kraland a deux prérogatives spécifiques qui sont accessibles depuis la carte cybermondiale en cliquant sur *Matériel* (et non pas dans la page *Prérogatives* habituelle). Il lui faut néanmoins se trouver dans son Ministère pour pouvoir les passer (et disposer d'une heure de crédit-temps par prérogative).

Là, il peut fixer les prix maximums pratiqués dans la République de Kraland, que nul commerçant ne peut dépasser (si le commerçant ne produit pas lui-même l'article mais en a besoin, il peut en fixer le prix de vente à 1,5 fois le prix maximum). Les prix maximums ne peuvent être inférieurs au quart du prix indicatif et ne peuvent être supérieurs au quadruple du prix indicatif. Le bouton *Ok* se trouve en base de la liste.

Le Ministre de l'Économie peut également y fixer un Plan de Production. Les unités prévues pour un article ne peuvent excéder 2000 (sauf 5000 pour la nourriture). Le total des unités prévues pour tous les articles doit être minimum de 1000. Vous devez mettre au moins 20 articles, chacun à 25 unités planifiées minimum (cela peut être plus, bien sûr, et les autres types d'objets peuvent être à moins de 25). L'explication complète du fonctionnement du Plan de Production se trouve dans [52. Socialo-Graffitiisme](#).

106. Ministre de la Recherche



LA FONCTION DE MINISTRE DE LA RECHERCHE

Le Ministre de la Recherche gère les fonds du Ministère de la Recherche, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Il est chargé principalement de découvrir de nouvelles technologies. C'est dans le Ministère de la Recherche qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Impôts Salaire 10% - Or 15% - Vente 10%
	Finances Salaire Minimum 10 FK
	Bons d'État
	Matériel

Matériel 

Vous pouvez définir les prix max

Modifier les Prix Maximums - Établir

Modifier les Prix Maximums

Vous pouvez modifier les prix maximums (min: prix ind/4, max: prix ind*4).
Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.
Ordre limité : République de Kraland

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Établir le Plan de Production

Vous pouvez établir le plan de production pour Kraland.
Ordre limité : République de Kraland

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication

Communication 

Vous pouvez faire une déclaration

Démissionner - Déclaration

BUDGET	
	Caisse (3297 FK) - Salaire : 25 FK/UT

Caisse : 3297 FK 

(Détournement)

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 +
Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

RECHERCHE

Dans ses prérogatives se trouve la liste des technologies acquises ou pouvant être acquises. Ces dernières ne sont identifiées que par un numéro et une vague promesse des scientifiques de l'empire. Il appartient au Ministre de la Recherche de décider quelles recherches seront financées par l'état.

Lorsqu'une recherche est lancée, les citoyens peuvent contribuer à la recherche en travaillant à sa mise au point à l'université. Il faut cumuler autant de points que la complexité de la technologie pour qu'elle soit découverte (de plus amples renseignements se trouvent dans 83. Technologies).

Le Ministre de la Recherche peut donner des informations sur une technologie à un autre empire, ou les livrer discrètement (l'opération est alors illégale). L'empire bénéficiaire progresse alors de 20 points de recherche.

Si l'empire est adhérent au Grand Observatoire, il est impossible de lancer ou relancer des technologies interdites.

Le Ministre peut fixer le salaire qui sera payé aux personnes passant l'ordre *Recherche* dans les universités. Chaque fois que l'ordre est passé (qu'il soit réussi ou non), le Ministère de la Recherche paie également des frais correspondant à 1/5 de la complexité. Ces frais représentent les coûts d'infrastructure nécessaires à la mise au point de la technologie. Ainsi, si le Ministre fixe le salaire à 50 FK, pour mettre au point une technologie de complexité 140, le Ministère paiera 78 FK en cas de recherche réussie et 28 FK en cas d'échec.

Si le Ministère n'a pas assez de fonds pour payer le salaire et ces frais, l'ordre de *Recherche* devient inaccessible.

TECHNOLOGIES

Salaire : 50 FK

55 technologies

Puissance du Bonheur

Liste des Technologies

- Technologie n°1

Technologie n°1

Les savants vous expliquent : *Nous pensons pouvoir améliorer les techniques de production.*

Recherche non lancée !

Rechercher

Technologies Roleplay

Le Ministre de la Recherche peut lancer également des technologies roleplay, c'est-à-dire pour le "plaisir du jeu", sans effet particulier. Il y en a 6 pour chaque empire, aux paliers d'IS 100, 120, 140, 160, 180 et 250.

Elles sont reconnaissables à la mention **(RP)** dans la liste du Ministre de la Recherche. Il peut modifier le nom et la

Rechercher

Vous pouvez lancer la recherche d'une nouvelle technologie (si vous avez les prérequis requis) ou l'arrêter. Il en coûte 5 fois la complexité de la technologie. Vous ne pouvez pas lancer une technologie si celle-ci a été interdite par le Grand Observatoire et que votre empire en est membre.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique
Donner

Vous pouvez transmettre officiellement des informations concernant cette technologie à un autre pays. Il faut que votre empire soit en paix ou en alliance avec celui-ci. Vous ne pouvez donner que des informations concernant des technologies communes (et non spécifiques à votre pays). Il en coûte 5 fois la complexité de la technologie. L'empire bénéficiaire reçoit des informations et prototypes qui lui permettent de progresser de 20 points dans sa recherche (si de cette manière, le total des points de recherche atteint la complexité de la technologie, il l'acquiert directement).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique
Livrer (Atteinte à la Sécurité)

Vous pouvez livrer secrètement des informations technologiques à un autre pays. Un tel acte est considéré comme une trahison. Vous ne pouvez donner que des informations concernant des technologies communes (et non spécifiques à votre pays). Il en coûte 5 fois la complexité de la technologie. L'empire bénéficiaire reçoit des informations et prototypes qui lui permettent de progresser de 20 points dans sa recherche (si de cette manière, le total des points de recherche atteint la complexité de la technologie, il l'acquiert directement).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 2:00 | Jet: 35% + GES x 5 +
Organisation - Forme - Nourriture - Moral
Modifier

Vous pouvez modifier le nom et la description (max 255 caractères) d'une technologie roleplay, tant qu'elle n'a pas été découverte.

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Salaire

Vous pouvez fixer le montant du salaire payé par votre Ministère pour la recherche technologique dans les universités.

Coût: 50 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique

description de ces technologies tant qu'elles n'ont pas été découvertes. Le nom et la description choisis ne sont pas communiqués publiquement : il faut attendre que la technologie soit découverte pour que cela s'affiche.

La découverte de ces technologies contribue à l'ambiance du jeu, mais n'apporte pas d'avantages, sauf pour la progression de l'IS (qui dépend du nombre de technologies découvertes). Si le Ministre de la Recherche décide d'un nom et d'une description inadéquats ou contraires au background, un animateur les modifiera d'autorité.

STATISTIQUES

Le Ministre de la Recherche peut obtenir des statistiques sur les bons d'état, les actions, la loterie et les élections. Il peut également obtenir un rapport complet sur un citoyen si la technologie Réseau Informatique a été développée.



Bons d'État/Actions PC

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste de toutes les personnes ayant des bons d'état d'un empire ou des actions de la Palladium Corporation, ainsi que le nombre que ces personnes possèdent.

Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Actions

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste des actionnaires d'une organisation commerciale de votre empire, ainsi que le nombre d'actions que ces personnes possèdent.

Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Loterie

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste de toutes les personnes ayant des billets de loterie, ainsi que le nombre de billets que ces personnes possèdent.

Ordre à surcharge : ne peut être passé si plus de 350 personnes en ligne, ni entre 00:00 et 01:00.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Chef Gouvernement

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste de toutes les personnes ayant voté dans un pays spécifique aux élections pour désigner le Chef du Gouvernement. Cet ordre ne peut viser que les pays où le Chef du Gouvernement est désigné par des élections. Vous ne pouvez évidemment pas savoir pour qui ces personnes ont voté.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Gouverneur

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste de toutes les personnes ayant voté dans un pays spécifique aux élections pour désigner les Gouverneurs. Vous ne pouvez évidemment pas savoir pour qui ces personnes ont voté.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Bourgmestre

Vous pouvez user de la puissance informatique de votre département pour obtenir la liste de toutes les personnes ayant voté dans un pays spécifique aux élections pour désigner les Bourgmestres. Vous ne pouvez évidemment pas savoir pour qui ces personnes ont voté.

Technologie nécessaire : Super-Ordinateur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Citoyen

En outre, selon le pays, certains ordres apparaîtront dans le cas où certaines technologies précises seraient découvertes. Les effets de ces ordres ne touchent que les personnages joueurs (les PNJ sont immunisés).

Vous pouvez utiliser le réseau impérial pour enquêter sur une personne. Vous obtiendrez son profil complet et ses dernières actions privées. Vous ne pouvez passer cet ordre que vis-à-vis d'un citoyen de l'empire où vous vous trouvez.

Technologie nécessaire : Réseau Informatique

Coût: 250 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

BONHEUR (République de Kraland)

Rayonnement

Vous pouvez émettre un rayon du Bonheur qui ajoutera 5 points de moral à toute personne présente dans la province désignée de votre empire.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Rayonnement du Bonheur

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe du Bonheur dans tout l'empire : toutes les personnes présentes dans le pays ayant moins de 30 en moral voient leur moral remonter à 30.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe du Bonheur

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

DÉMONIAQUE (Empire Brun)

Emprise

Vous pouvez émettre une Emprise Démoniaque qui fera perdre 1 PdV à toute personne dans la province désignée de votre empire (pour anéantir une rébellion par exemple).

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Emprise Démoniaque

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Démoniaque dans tout l'empire : toutes les personnes présentes dans le pays gagnent 1 point de FOR et perdent 2 points de CHA jusqu'à minuit.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Démoniaque

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

PUISSANCE LIBÉRALE (Palladium Corporation)

Ressources

Vous pouvez faire en sorte qu'une province de votre empire se trouve provisoirement plus riche en ressources : tous les compteurs d'exploitation retombent à 0 comme si l'on débutait une nouvelle semaine (la province peut donc une nouvelle fois produire jusqu'à son maximum).

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Ressources Inépuisables

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Libérale dans tout l'empire : toutes les personnes présentes gagnent 2 heures de crédit-temps.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Libérale

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

CYBERTECHNOLOGIE (Théocratie Seelienne)

Plot

Vous pouvez user du plot cérébral implanté dans tout citoyen seelien pour savoir ce qui se passe dans une province de votre empire. Vous connaîtrez la dernière action de toute personne qui s'y trouve.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Plot Cérébral

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Fanatique dans tout l'empire : toutes les personnes présentes dans le pays gagnent 1 point de VOL jusqu'à minuit.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Fanatique

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

PUISSANCE VITALE (Paradigme Vert)

Onde

Vous pouvez émettre une Onde de Vie qui ajoutera 10 points de nourriture à toute personne présente dans la province désignée de votre empire.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Onde de Vie

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Vitale dans tout l'empire : toutes les personnes blessées présentes dans le pays gagnent 1 PdV, y compris celles dans le coma.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Vitale

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

ELMÉRISME (Khanat Elmérien)

Guérison

Vous pouvez émettre des anti-corps contre l'elmérisme qui guériront de cette maladie toute personne présente dans la province désignée de votre empire.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Souche de l'Elmérisme

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Débilitante dans tout l'empire : toutes les personnes présentes dans le pays gagnent 1 point de FOR et perdent 2 points d'INT jusqu'à minuit.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Débilitante

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

PACIFISME (Confédération Libre)

Onde

Vous pouvez émettre une Onde de Paix qui annulera tout combat dans la province désignée de votre empire. Les agresseurs perdront en outre tout leur crédit-temps.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Onde de Paix

Coût: 200 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique

Transe

Vous pouvez provoquer une Transe Pacifique dans tout l'empire : toutes les personnes présentes dans le pays gagnent 5 points en moral si elles ne sont pas engagées dans un combat.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Transe Pacifique

Coût: 1000 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

107. Ministre de l'Intérieur



LA FONCTION DE MINISTRE DE L'INTÉRIEUR

Le Ministre de l'Intérieur gère les fonds du Ministère de l'Intérieur, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Il est chargé principalement de nommer les gouverneurs et de stabiliser l'empire. C'est dans le Ministère de l'Intérieur qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

SÉCURITÉ

Le Ministre de l'Intérieur peut mener une campagne de sécurité, faire surveiller les élections, interdire ou autoriser les duels, ainsi que rendre du matériel illégal.



Campagne Sécurité

Vous pouvez mener une campagne de sécurité à l'échelle de l'empire afin de réduire l'insécurité dans chacune des villes jusqu'à la MAJ (à minuit). Le taux d'insécurité dans chaque ville baisse alors de 1 (il ne peut descendre en-dessous de -10). Le coût total est 100 x le nombre de provinces.

Limité à 1 fois par semaine.

Technologie nécessaire : Maintien de l'Ordre



Coût: 0 | Durée: 1:30 | Jet: Automatique
Surveiller Élections

Vous pouvez faire surveiller les élections pour le poste de Chef du Gouvernement : il sera alors impossible de frauder, ni de brûler le bureau de vote. L'ordre doit être passé avant le début des élections. Vous justifiez cette mesure de sécurité au moyen d'une déclaration (max. 2000 caractères).

Ordre limité : République de Kraland, Palladium Corporation, Confédération Libre
Technologie nécessaire : Commission Électorale

Coût: 2500 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Duels

Vous pouvez interdire les duels sur le territoire de votre empire. En ce cas, les duels dans l'arène seront illégaux comme n'importe quelle agression. Vous pouvez également autoriser à nouveau les duels. Vous vous justifiez par une déclaration (max. 2000 caractères).

Ordre limité : République de Kraland, Empire Brun, Palladium Corporation, Théocratie Seelienne, Paradigme Vert, Confédération Libre

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Matériel

Vous pouvez rendre du matériel légal ou illégal (les objets illégaux apparaissent en rouge dans la liste). Sélectionner un objet change son état. Produire du matériel illégal, en acheter, en vendre ou en consommer dans l'établissement devient alors illégal (mais pas la consommation personnelle depuis la fiche de personnage). Si une personne se fait arrêter avec du matériel illégal sur lui, celui-ci est confisqué et détruit. Certains types d'équipement ne peuvent être rendus illégaux (nourriture, repas, stages, implants, bons d'état, actions, contenants et reliques). Certains objets ne peuvent être rendus légaux (drogue, faux papiers).

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

GOUVERNEURS

Dans la plupart des empires, le Ministre de l'Intérieur peut nommer de nouveaux Gouverneurs. La personne pressentie au poste ne doit pas exercer d'autres fonctions : si c'est le cas, elle doit d'abord en démissionner (sauf si elle est déjà Gouverneur quelque part, il ne s'agit juste que d'un changement d'affectation).

Dans la Palladium Corporation et dans la Confédération Libre, les Gouverneurs sont désignés par des élections : le Ministre de l'Intérieur ne peut en nommer un nouveau, sauf si la place est vacante (démission par exemple). Il en va de même au Khanat Elmérien où les Khans exercent la fonction de Gouverneur, et le deviennent à la suite d'un duel : le Ministre de l'Intérieur peut simplement en nommer un nouveau si le poste est vacant.



Nommer

Vous pouvez nommer un nouveau gouverneur dans une province de votre empire si le poste est vacant (il restera en place jusqu'aux prochaines élections) - sauf dans les empires sans élections à ce niveau, où vous pouvez remplacer le Gouverneur à votre guise. La personne doit être un habitant de la province en question et être citoyen de votre empire. En outre, elle ne doit pas exercer de fonction pour être ainsi nommée (et ne pas être recherchée dans l'empire).

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

NATURALISATIONS

Le Ministre de l'Intérieur gère également des demandes de naturalisations (voir 7. Divers).

Accepter/Refuser

Vous pouvez accepter ou refuser la naturalisation d'une personne au sein de votre empire.

Coût: 50 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



108. Ministre de l'Information



LA FONCTION DE MINISTRE DE L'INFORMATION

Le Ministre de l'Information gère les fonds du Ministère de l'Information, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Il est chargé de la propagande de l'Empire. C'est dans le Ministère de l'Information qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Le Ministre de l'Information peut lancer une rumeur dans une ville, une province ou un empire de son choix.

Il peut faire apparaître un message (de 255 caractères maximum) en page d'accueil. Les citoyens de l'empire pourront ainsi rapidement être au courant des instructions majeures du gouvernement (les citoyens des autres empires peuvent consulter ce message).



Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Rumeur

Vous pouvez répandre une rumeur (max 2000 caractères) parmi les habitants d'une ville, d'une province ou d'un empire de votre choix. Elle apparaîtra dans les événements, mais pas votre identité.
Technologie nécessaire : Éducation de Masse

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Page d'Accueil

Vous pouvez afficher un court message en page d'accueil à destination de vos citoyens afin qu'ils soient au courant des dernières volontés du gouvernement (255 caractères maximum).

Coût: 0 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.



PROPAGANDE

Le Ministre de l'Information peut effectuer une émission de propagande ou lancer une campagne de motivation.



ENQUÊTES

Le Ministre de l'Information peut enquêter sur les rumeurs diffusées dans l'empire (que ce soit au niveau des villes, des provinces ou de l'empire).

Enquête

Vous pouvez enquêter sur les rumeurs diffusées dans votre empire, que ce soit au niveau des villes, des provinces ou de l'empire : vous pourrez ainsi savoir de quelle ville elles ont été émises (mais vous ne pouvez pas connaître l'identité des personnes qui les ont émises).

Coût: 200 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Émission

Vous pouvez émettre une émission de propagande dans tout le pays et appeler le peuple à soutenir le gouvernement. En cas de réussite, la popularité du gouvernement monte de 10 points. En cas d'échec, elle baisse de 2 points.

Coût: 200 | Durée: 1:00 | Jet: 40% + CHA x 5 + Éloquence - Forme - Nourriture - Moral

Motivation

Vous organisez un événement ou faites un discours pour encourager les citoyens à servir l'empire. Ceux-ci gagnent tous 3 points en Moral (limité à 100). Ceux qui se trouvent dans une pièce avec télévision en gagnent 10.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 300 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



109. Directeur des Services Secrets



LA FONCTION DE DIRECTEUR DES SERVICES SECRETS

Le Directeur des Services Secrets gère les fonds des Services Secrets, constitués des budgets alloués par le Chef du Gouvernement. Il est chargé de diriger le réseau d'espions de l'empire et de protéger l'empire contre les menées des espions étrangers. C'est dans le Ministère des Services Secrets qu'il exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : il reçoit une prime journalière de 200 FK.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de l'empire.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000

Le Directeur des Services Secrets peut lancer une rumeur dans une ville, une province ou un empire de son choix.



BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

ENQUÊTES

Le Directeur des Services Secrets peut enquêter sur un citoyen, afin de connaître ses dernières actions, ses relations secrètes avec un autre empire, ou faire un coup monté contre lui.

Enquête

Vous pouvez ordonner une enquête contre un habitant de l'empire (peu importe qu'il y soit présent ou non), ou contre un étranger à l'empire qui y a été signalé (dans ce dernier cas, s'il est parti, le temps sera perdu et vous n'apprendrez rien). Toutes ses actions privées vous seront alors révélées confidentiellement.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Contre-Espionnage

Vous pouvez examiner les relations d'un citoyen de votre empire avec un empire adverse pour déterminer s'il en est un agent.

Coût: 150 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique
Coup Monté

Vous pouvez faire un coup monté contre un habitant de l'empire qui ne détient pas de fonction ou contre un étranger à l'empire qui y serait présent (si la personne visée a quitté l'empire, le temps sera perdu et le coup monté n'aura pas lieu). Vous ne pouvez pas impliquer un étranger détenant une fonction s'il est issu d'un pays en alliance avec le vôtre. Les Diplomates sont immunisés contre les coups montés. La personne ciblée ne doit être ni dans le coma, ni recherchée ni en prison dans votre empire.

Coût: 150 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de l'empire (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Rumeur

Vous pouvez répandre une rumeur (max 2000 caractères) parmi les habitants d'une ville, d'une province ou d'un empire de votre choix. Elle apparaîtra dans les événements, mais pas votre identité.
Technologie nécessaire : Éducation de Masse

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique



NATURALISATIONS

Le Directeur des Services Secrets peut enquêter sur les demandes de naturalisations faites dans un empire.

Naturalisations

Vous pouvez espionner le Ministère de l'Intérieur d'un empire pour connaître la liste des demandes introduites de naturalisation en cours de traitement.

Coût: 75 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



AGENTS

Le Directeur des Services Secrets peut consulter la liste de ses agents qu'il peut aider par des primes ou par des évasions. Il peut également renvoyer les agents incompetents.

Renvoyer

Vous pouvez renvoyer un agent qui ne vous donne pas satisfaction. Celui-ci perdra 10 points de Moral.

Coût: 50 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Prime

Vous pouvez verser une prime à un agent. Celle-ci est limitée à 500 . Seul votre agent sera au courant et recevra votre message.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique
Évader

Vous pouvez faire évader un de vos agents qui est en prison dans son empire d'origine.

Coût: 250 | Durée: 0:30 | Jet: Automatique



110. Général



LA FONCTION DE GÉNÉRAL

Chaque Général dirige une armée impériale (selon l'attribution décidée par le Ministre de la Guerre). Il peut se rendre dans n'importe quelle Caserne (ou Port ou Aéroport) pour exercer ses prérogatives, comme engager des soldats supplémentaires.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Général reçoit une prime journalière de 150 FK (payée par le Ministère de la Guerre).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants de la province.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants de la province (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

ENGAGER DES SOLDATS, BATEAUX ET AVIONS

Le Général peut engager des soldats ou tout autre unité militaire dans la Caserne (ou dans le Port pour les bateaux et dans l'Aéroport pour les avions, si ces derniers ont atteint le plus haut niveau de développement). Les unités peuvent également être équipées ou renvoyées (voir 84. Armées).

À cet effet, le budget des bâtiments militaires sert à acheter du matériel pour équiper les soldats ou en engager de nouveaux. Par contre, le salaire quotidien des soldats est payé par l'empire (à partir du budget du Ministère de la Guerre).

Engager

Vous pouvez engager des employés (ils apparaîtront dans votre groupe). Il faut payer immédiatement un montant égal au salaire quotidien. En cas de PNJ employés à titre privé, il y a un nombre limite de PNJ que vous pouvez employer (niveau + CHA de base, sauf bonus particuliers) - il n'y a pas de limite pour les PNJ de fonction. Il y a également un nombre limite de personnes dans votre groupe (6 + niveau + 2 x CHA modifié), peu importe le type de PNJ. Pour les employés privés, on ne peut en engager qu'un seul par jour. Pour les employés publics, chaque ville ne peut en fournir que 5 par jour.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



Le Général peut également envoyer un missile sur un bâtiment ou une case d'une ville ennemie (à une distance maximum de 3 provinces). Il faut bien sûr que des missiles aient été produits. Il faut que l'empire possède la Technologie des Missiles pour en fabriquer.

Envoyer un Missile

Vous pouvez envoyer un missile sur une ville ennemie (votre empire doit être en guerre contre l'empire visé), à un maximum de 3 provinces de distance (à des coordonnées précises). Tout bâtiment (destructible) qui



se trouve sur la case subit 100 points de dégâts. Toute infrastructure (route, arbre, fleurs) sur la case est détruite (mais pas les ponts). Toute personne sur la case tombe dans le coma. Les PNJ ne sont pas affectés. Il existe cependant 40% de chances que le missile tombe sur une case à côté (10% si l'empire dispose du Guidage Laser). Une ville ne peut pas être la cible de plus de 2 missiles par jour (3 missiles si votre empire dispose de la Technologie Avancée des Missiles).

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Défilé Militaire
	Missiles

0 Missiles 

Vous pouvez envoyer un missile

(Envoyer un Missile)

DÉFILÉ MILITAIRE

Vous pouvez organiser un défilé militaire. En cas de réussite, la population est impressionnée (facteur de popularité +5) et des volontaires sont prêts à s'engager (le nombre de PNJ engageables dans la ville est de nouveau mis à 5). En cas d'échec, c'est l'inverse : le facteur de popularité baisse de 4 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0.

Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville, peu importe qui l'organise (Sergent, Capitaine ou Général).

Défilé Militaire

Vous pouvez organiser un défilé militaire dans la ville. Le nombre de soldats dans votre groupe compte comme bonus à l'ordre. En cas de réussite, le facteur de popularité du gouvernement augmente de 5 et le nombre de PNJ engageables par la ville est réinitialisé. En cas d'échec, le facteur de popularité baisse de 4 et le nombre de PNJ engageables tombe à 0. Il ne peut y avoir qu'un seul défilé militaire par jour dans une ville.

Coût: 100 | Durée: 4:00 | Jet: 40% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

PRÉROGATIVES	
GESTION	
	Communication
	Défilé Militaire
	Missiles

Défilé Militaire 

Vous pouvez organiser un défilé m

Défilé Militaire

111. Ambassadeur



LA FONCTION D'AMBASSADEUR

Les Ambassadeurs sont nommés par le Ministre des Affaires Étrangères (il peut y en avoir un pour chaque empire étranger).

Prime : il reçoit une prime journalière de 150 FK (payée par le Ministère des Affaires Étrangères).

L'Ambassadeur est un poste essentiellement roleplay. Il sert à aider le Ministre des Affaires Étrangères à négocier avec les autres puissances.

ORGANISER UNE RÉCEPTION

Les réceptions de l'ambassadeur sont toujours un succès. Pour en organiser une, l'ambassadeur doit passer l'ordre adéquat dans la chambre d'une maison (en cliquant sur *Ordres Spécifiques*, puis en choisissant *Réception*). La réception permettra à tous les présents de gagner 10 points en Nourriture et en Moral, pour un temps perdu de 2:00. L'ambassadeur ne peut organiser qu'une seule réception par jour. L'ambassadeur paie de sa poche les frais de la réception.

Réception

Vous pouvez organiser une réception dans la chambre où vous vous trouvez. Les réceptions de l'ambassadeur sont toujours un succès et tous les participants (vous y compris) gagnent 10 points en Nourriture et en Moral,

mais y perdent 2 heures de crédit-temps. Vous ne pouvez passer cet ordre qu'une fois par jour.

Coût: 200 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique

Possibilité de réussite et d'échec critique.



112. Institutions (Généralités)

INSTITUTIONS

Chaque empire a pris l'initiative de créer une forme d'institution internationale, reflétant partiellement son idéologie et sa vision du monde. Il y a ainsi 7 institutions internationales, chacune ayant un rôle différent :

1. le Commissariat du Bonheur (République de Kraland)
2. le Maître du Nexus (Empire Brun)
3. la Banque Cybermondiale (Palladium Corporation)
4. le Grand Observatoire (Théocratie Seelienne)
5. l'Inspection Écologique (Paradigme Vert)
6. le Comité Olympique (Khanat Elmérien)
7. le Tribunal Cybermondial (Confédération Libre)

ADHÉSION

C'est à chaque empire de convaincre les autres d'adhérer à son institution internationale. On peut ainsi adhérer à plusieurs institutions ou les quitter : c'est au Chef du Gouvernement de décider des adhésions aux institutions internationales (on ne peut évidemment pas quitter l'institution fondée par son empire). Les empires adhérant à une institution internationale en obtiennent les bénéfices mais en subissent également les éventuels désagréments.

Le responsable de chaque institution est désigné par le Chef du Gouvernement de l'empire l'ayant fondé. Il faut néanmoins nommer un candidat consensuel et tenter de mener une politique relativement neutre avec cette institution, de peur de voir les autres empires la quitter (ce qui réduit la puissance de l'institution).

Attention: avant de pouvoir faire fonctionner une institution internationale (en y nommant un responsable), l'empire doit avoir mis au point la technologie correspondante. Il n'est cependant pas nécessaire qu'il occupe la province où se trouve le siège de l'institution pour la faire fonctionner.

113. Commissariat du Bonheur



COMMISSARIAT DU BONHEUR

Le Commissariat du Bonheur se trouve dans la province de la Porte du Bonheur. C'est là que le Commissaire du Bonheur, désigné par le Premier Ministre kralandais, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Commissaire du Bonheur reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par le Commissariat du Bonheur).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Commissariat du Bonheur pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez

introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique
Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

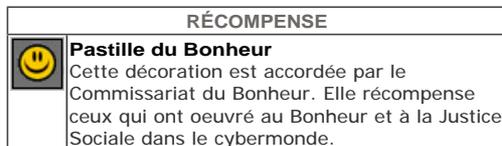
Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Commissaire du Bonheur peut remettre la Pastille du Bonheur comme récompense. Il peut organiser une communion ou condamner un empire pour ses pratiques à l'encontre du Bonheur.



Pastille du Bonheur

Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Communion

Vous organisez un grand événement, transmettez une émission ou faites un discours provoquant une communion de tous les citoyens des empires adhérant vers un même idéal de bonheur. Ceux-ci gagnent tous 10 points en moral (limité à 100). Vous devez décrire votre action ou discours (max. 2000 caractères).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 2000 | Durée: 5:00 | Jet: Automatique
Condamnation

Vous pouvez condamner un empire adhérent pour ses pratiques à l'encontre du Bonheur de ses citoyens. L'empire perdra 25 points de popularité et tous ses citoyens perdront 5 points de Moral. Vous devez vous justifier dans un discours (max 2000 caractères).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

114. Maître du Nexus



MAÎTRE DU NEXUS

Le Nexus se trouve dans la province des Monts Impériaux. C'est là que le Maître du Nexus, désigné par l'Empereur Brun, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Maître du Nexus reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par le Nexus Magique).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Maître du Nexus pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

Le Nexus est détaillé dans une autre partie des règles (voir 78. Le Nexus).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Maître du Nexus peut remettre le Carré Magique comme récompense. Chaque jour, il peut déplacer le Nexus d'un cran vers l'équilibre ou vers une école d'un empire adhérent.



Carré Magique

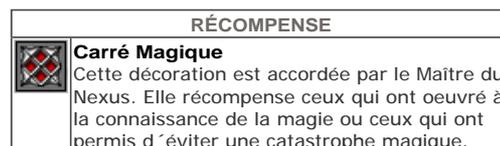
Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA. *Limité à 1 fois par semaine.*

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Déplacer

Vous pouvez déplacer le Nexus d'un cran vers une école de magie appartenant à un empire adhérent ou le déplacer vers l'équilibre. Tous les magiciens, même ceux d'empires non-adhérents, sont affectés par les bonus/malus décrits dans les règles. L'ordre ne peut être passé qu'une seule fois par jour.

Coût: 500 | Durée: 2:00 | Jet: Automatique



115. Banque Cybermondiale



BANQUE CYBERMONDIALE

La Banque Cybermondiale se trouve dans la province du Triangle d'Or. C'est là que le Directeur de la Banque Cybermondiale, désigné par le Directeur du Conseil Restreint de la Palladium Corporation, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Directeur de la Banque Cybermondiale reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par la Banque Cybermondiale).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Banque Cybermondiale pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

L'adhésion à la Banque Cybermondiale permet aux citoyens de pouvoir faire des versements vers des personnes ou des institutions en dehors de l'empire où ils se trouvent. Cette adhésion permet également au Ministre de l'Économie de passer les ordres *Dévaluer* et *Sanctions Économiques*.

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Directeur de la Banque Cybermondiale peut remettre le Mini-Lingot d'Or comme récompense. Il peut faire part de l'inquiétude des marchés face à la politique économique d'un empire adhérent.



Mini-Lingot d'Or

Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA. *Limité à 1 fois par semaine.*

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Inquiétude

Le Directeur de la Banque Centrale peut faire part de l'inquiétude générale des marchés face à la politique



économique d'un des empires adhérents. Celui-ci subit une perte de 25 points de popularité et ses citoyens perdent 5% de leur argent liquide.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



COMPTES IMPÉRIAUX

Chaque empire membre de la Banque Cybermondiale peut y transférer de l'argent sur son compte et le retirer. Le montant maximum qui peut se trouver sur un tel compte impérial est de 1000 x IE de l'empire.

Cet argent n'apparaît pas dans la caisse du bâtiment : on ne peut le voler. Il y a cependant un désavantage : le Directeur de la Banque Cybermondiale peut bloquer un compte impérial, ce qui empêche l'empire correspondant d'y déposer de l'argent ou d'en retirer.

Bloquer/Débloquer

Le Directeur de la Banque Centrale peut bloquer ou débloquer un compte impérial. S'il bloque un compte, l'empire correspondant ne peut plus y déposer de l'argent, ni en retirer. L'ordre peut être passé que l'empire soit membre ou non de l'institution (afin de bloquer les transferts par avance).



Coût: 50 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

116. Grand Observatoire



OBSERVATOIRE

L'Observatoire se trouve dans la province de Négaverse. C'est là que le Directeur de l'Observatoire, désigné par Celui qui Guide, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Directeur de l'Observatoire reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par l'Observatoire).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Grand Observatoire pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).



Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

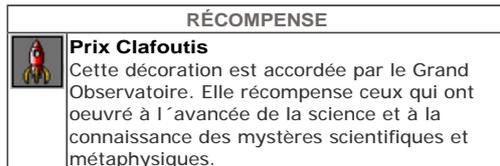
Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Directeur de l'Observatoire peut remettre le Prix Clafoutis comme récompense. Il peut organiser une conférence scientifique, interdire une technologie ou l'autoriser à nouveau.



Prix Clafoutis

Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Conférence Scientifique

Les scientifiques du cybermonde discutent de leurs recherches en cours lors de cette conférence. Chaque empire adhérent ayant des recherches en cours obtient un bonus d'avancement dans ces recherches si celles-ci sont communes (non spécifiques) et si au moins 1 autre empire y a également entamé des recherches. Le bonus est de 5 fois le nombre d'empires adhérents ayant entamé des recherches dans cette technologie (donc de +10 à +35). Le bonus n'est gagné que si la recherche a été entamée (si la technologie est inaccessible ou si le Ministre de la Recherche du pays n'a pas encore lancé la recherche de cette technologie, aucun bonus n'est gagné). Les pays non-adhérents ne bénéficient pas de ce bonus.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 2000 | Durée: 5:00 | Jet: Automatique

Technologie Interdite

Vous pouvez interdire une technologie jugée dangereuse parmi les technologies communes (non spécifiques à un empire) si au moins un des empires adhérents l'a découverte. Tous ceux qui ont découvert cette technologie parmi les pays adhérents la perdent immédiatement. La recherche correspondant à cette technologie tombe à 4/5 du total et elle se retrouve arrêtée. Si la technologie n'était pas découverte mais en cours de recherche, les points de recherche en cours tombent à 4/5 de la valeur atteinte et la recherche est également arrêtée. Un Ministre de la Recherche peut cependant relancer la recherche après avoir quitté le Grand Observatoire et redécouvrir la technologie. Les pays non-adhérents ne subissent pas les effets de cette action. Vous pouvez à tout moment interdire la technologie de nouveau (si un nouvel adhérent la possède par exemple).
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Technologie Autorisée

Vous pouvez autoriser une technologie que vous avez précédemment interdite.

Coût: 100 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

117. Inspection Écologique



INSPECTION ÉCOLOGIQUE

L'Inspection Écologique se trouve dans la province d'Accalmie. C'est là que l'Inspecteur Écologique, désigné par le Régent du Paradigme Vert, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : l'Inspecteur Écologique reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par l'Inspection Écologique).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Inspection Écologique pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

L'Inspecteur Écologique peut remettre le Badge Ami de la Nature comme récompense. Il peut dépolluer le cybermonde ou sanctionner un empire pollueur par une inspection.



Badge

Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA.
Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Atmosphère

Vous pouvez lancer une grande opération de purification de l'atmosphère dans les pays adhérents. Toutes les provinces faisant partie d'un empire adhérent voient leurs points de pollution baisser de 5% (arrondi au-dessus).

Limité à 1 fois par semaine.

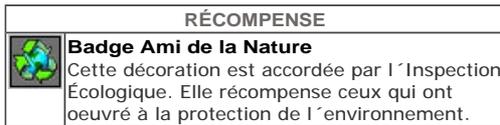


Coût: 2000 | Durée: 5:00 | Jet: Automatique
Inspection

Vous pouvez ordonner une inspection contre un empire adhérent. Il faut que celui-ci ait au moins une province avec un indice de pollution égal ou supérieur à 8. En ce cas, il perd 25 points de popularité. En outre, dans toutes les villes des provinces où la pollution est supérieure ou égale à 8 se produit un tremblement de terre, signe du déchaînement des forces de la nature en colère.

Limité à 1 fois par semaine.

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique



118. Comité Olympique



COMITÉ OLYMPIQUE

Le Comité Olympique se trouve dans la province d'Elmérie Inférieure. C'est là que le Directeur du Comité Olympique, désigné par le Grand Khan, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Directeur du Comité Olympique reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par le Comité Olympique).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Comité Olympique pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET

Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral



Possibilité de réussite et d'échec critique.

PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Directeur du Comité Olympique peut lancer les Jeux Olympiques. Ceux-ci se déroulent dans les arènes. Ceux qui y combattent peuvent obtenir des points de victoire qui entrent en compte dans le classement. Ce classement est indiqué dans le rapport *Citoyens*.

Si l'on gagne un combat dans une arène (durant cette période de jeux), on gagne 1 point (seulement si le combat dure au moins 2 rounds). Si on perd le combat, on perd 1 point dans le classement. On ne peut tomber en dessous de 0 point de victoire.

Le Directeur du Comité Olympique peut, quand il le désire, mettre un terme aux Jeux en accordant la coupe à celui qui a obtenu le plus de points (en cas d'ex aequo, c'est lui qui désigne le gagnant).



Coupe Olympique

Vous pouvez remettre la coupe au gagnant des Jeux (s'il y a des ex aequo, vous pouvez choisir le plus digne). Le gagnant doit avoir au moins 10 points au classement. Les Jeux sont alors terminés. La personne récompensée reçoit 1 PA. Les Jeux doivent être ouverts pendant au moins 2 jours (2 MAJ) pour pouvoir remettre la Coupe. *Limité à 1 fois par semaine.*

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique
Ouverture

Vous pouvez ouvrir les jeux olympiques cybermondiaux. Dès que vous le faites, les combats effectués dans des arènes (par des citoyens membres des empires adhérents) sont comptabilisés afin de classer les participants (voir règles). Les jeux se terminent automatiquement quand vous remettez la coupe.

Coût: 500 | Durée: 5:00 | Jet: Automatique



119. Tribunal Cybermondial



TRIBUNAL CYBERMONDIAL

Le Tribunal Cybermondial se trouve dans la province du Justiciat. C'est là que le Juge du Tribunal Cybermondial, désigné par le Président de la Confédération Libre, exerce ses prérogatives.

Il bénéficie de l'hébergement dans ce bâtiment de fonction si celui-ci est doté d'une chambre. Il est le seul à pouvoir bénéficier de cet avantage (pas les autres membres de son groupe).

Prime : le Juge du Tribunal Cybermondial reçoit une prime journalière de 200 FK (payé par le Tribunal Cybermondial).

Prérequis Technologique : l'empire doit avoir mis au point la technologie Tribunal Cybermondial pour pouvoir faire fonctionner cette institution (les empires adhérents, par contre, n'ont pas besoin de cette technologie).

COMMUNICATION

Vous pouvez démissionner de votre poste ou adresser une déclaration aux habitants du cybermonde.

Démissionner

Vous pouvez démissionner de votre fonction. Vous devez introduire une déclaration d'adieu (max. 2000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:00 | Jet: Automatique

Déclaration

Vous pouvez faire une déclaration officielle aux habitants du cybermonde (max 4000 caractères).

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

BUDGET



Vous pouvez détourner de l'argent de votre budget.

Détournement (Délit)

Vous pouvez détourner de l'argent du budget dont vous disposez et le mettre dans votre poche (250 pour une fonction municipale, 400 pour une fonction provinciale, 500 pour une fonction impériale, le double si vous êtes un Criminel, limité par la somme restante). Si vous vous faites prendre, vous êtes déchu de votre poste et recherché pour vol.

Coût: 0 | Durée: 0:15 | Jet: 50% + GES x 5 + Organisation - Forme - Nourriture - Moral

Possibilité de réussite et d'échec critique.



PRÉROGATIVES SPÉCIFIQUES

Le Juge du Tribunal Cybermondial peut remettre le Prix Fragile de la Paix comme récompense. Il peut lancer un avis de recherche cybermondial contre un criminel, ou condamner un empire adhérent pour crimes de guerre.



Prix de la Paix

Vous pouvez remettre une récompense à un personnage méritant (le nom de la récompense varie selon l'institution). Vous ne pouvez pas la remettre à vous-même. La personne récompensée reçoit 1 PA. *Limité à 1 fois par semaine.*

Coût: 50 | Durée: 1:00 | Jet: Automatique

Avis de Recherche

Si une personne, sans fonction, est recherchée dans un empire adhérent au Tribunal Cybermondial pour une peine d'au moins 10 jours, vous pouvez lancer un avis de recherche cybermondial contre cette personne : il sera recherché dans tous les empires adhérents où il n'était pas encore recherché pour une peine de 3 jours.

Coût: 50 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

Tribunal Pénal

Vous pouvez condamner les crimes de guerre commis par un empire adhérent. Pour cela, il faut que celui-ci soit en guerre contre un autre empire (même non adhérent), les Provinces Rebelles ne comptant pas. Dans ce cas, l'empire perd 25 points de popularité. Tous les citoyens de cet empire emprisonnés dans un autre empire adhérent voient leur peine augmentée de 2 jours. *Limité à 1 fois par semaine.*

Coût: 500 | Durée: 0:15 | Jet: Automatique

120. Calcul des Indices

Attention : les formules de calcul des indices sont provisoires, elles vont être adaptées au cours de la V5 !

Dans ces indices se trouvent des modificateurs provisoires qui varient selon les pays. Ils sont là pour permettre un certain équilibre en début de V5 (vu les nombreux déséquilibres). Ils seront peu à peu retirés.

Veillez noter que construire des villes-fantômes dans le seul but de faire monter des indices est une forme d'anti-jeu : de telles villes peuvent être détruites par les animateurs.

INDICE ÉCONOMIQUE

2 x racine(Nombre de Provinces non Autonomes)
+ 4 x racine(Total des Villes)
+ 4 x racine(Total des Niveaux des Citoyens)
+ 2 x racine(Total des Niveaux des Bâtiments Commerciaux)
+ racine(Total des Niveaux des Bâtiments de Communication)
+ racine(Total des UT produites par l'ordre Produire exclusivement)
- racine(Total des Avis de Recherche des citoyens)
- Insécurité

Les bâtiments commerciaux sont les suivants : Ferme, Scierie, Enclos, Mine de Pierre, Mine de Fer, Puits de Pétrole, Mine d'Or, Armurerie, Auberge, Tailleur, Quincaillerie, Bibliothèque, Électronique, Garage, Bijouterie, Hôpital, Alchimie, Université, Banque. Les bâtiments de communication sont les suivants : Port, Gare, Aéroport.

INDICE MILITAIRE

- 2 x racine(Nombre de Provinces non Autonomes)
- + 4 x racine(Total des Forces Militaires)
- + 2 x racine(Total des Policiers)
- + 4 x racine(Total des Niveaux des Bâtiments Militaires)
- + 2 x racine(Total des Niveaux des Bâtiments de Sécurité)
- Insécurité

Les forces militaires comprennent les soldats (normaux, spéciaux, clones), les tanks, les avions et les bateaux. Les bâtiments militaires sont les casernes, les ports et les aéroports. Les bâtiments de sécurité sont les commissariats et les prisons.

INDICE SCIENTIFIQUE

- 2 x Nombre de Technologies
- + 10 x racine(Total des Villes ayant une Université)
- + racine(Total des Compétences des Citoyens sauf celles de combat / 10)

INDICE IDÉOLOGIQUE

- racine(Nombre de Provinces non Autonomes)
- + Nombre de Technologies
- + 4 x racine(Nombre de Fonctionnaires en poste)
- + 2 x racine(Somme des 3 autres Indices)
- + 4 x racine(Total des Villes ayant un Temple du Dieu Impérial)
- + 2 x racine(Total des Villes ayant une Statue)
- + 5 x nombre d'autres empires ayant adhéré à l'institution internationale défendue par l'empire
- 5 x nombre d'alliances avec d'autres empires (en raison des compromis idéologiques)
- +/- racine(Facteur de Popularité)
- Somme des Taux d'Imposition sur Salaire et Vente

Le facteur de popularité se rapproche vers 0 chaque jour à raison d'un mouvement de +/- racine(Facteur de Popularité).

121. Mise à Jour

La mise à jour se déroule en plusieurs phases. La première phase est la mise à jour du jeu et se déroule tous les jours, à minuit. Les autres phases ont lieu dans le courant de la nuit.

Voici la liste des opérations de mises à jour. Les opérations 30 à 37 n'ont lieu qu'une fois par semaine. Les autres tous les jours.

OPÉRATIONS DE MAJ	
Phase 1	
No	Opération
1	Annulation des Effets Provisoires Entraînement, magie, observation militaire, marqueurs de vol, aide divine etc.
2	Destruction des Bombardiers Qui ne sont pas retournés à une base militaire.
3	Crédit-Temps Réinitialisation du crédit-temps, tenant compte des politiques carcérales (et perte de Moral associé si en prison).
4	Production Carcérale Production des UE, perte des UE de politique répressive.
5	Païement des Primes aux Fonctionnaires Ville, province, empire, institutions internationales.
6	Impôts Provinciaux Récolte des impôts provinciaux
7	Impôts Impériaux Récolte et répartition des impôts (salaires, or, vente).
8	Emprisonnement Baisse de 1 jour du délai de chaque emprisonnement, annulation des préparations d'évasion, libération des prisonniers au bout de leur peine.
9	Païement des Loyers
10	Païement des Emprunts
11	Argent en Négatif (citoyens) Renvoi de tous les employés de citoyens se trouvant sous 0.
12	Païement des Employés Païement du salaire des différents employés.
13	Païement des Employés Liés à une Fonction Païement du salaire des différents employés liés à une fonction.
14	Ennemis Publics & Primes Annulation des ennemis publics et primes si non recherchés.
16	Illégalité des Villes
17	Dettes des Villes Reportées (+50%) sur les prochains impôts de la province.

18	Dettes des Provinces Impériales Reportées (+50%) sur les prochains impôts de l'empire.
19	Régent du Paradigme Vert Décompte de 1 jour, désignation d'un nouveau Régent si nécessaire.
20	Grand Khan Résolution de l'éventuelle élection du Grand Khan.
21	Pollution Diffusion, baisse due aux forêts, calcul des indices de pollution, destruction des forêts
22	Plan de Production Kraland
23	Maisons Zyor Mawi
24	Drogue État de manque pour les drogués.
25	Génération des Cartes Pour chaque ressource, population, pollution.
26	Calcul des Prix Indicatifs Calcul des prix moyens pratiqués.
27	Krach de la Bourse Palladionaute Calcul du risque de krach de la bourse palladionaute.
28	Calcul des Nouveaux Indices
29	Dissipation des Portails Dissipation éventuelle des portails.
30	Initialisations Fin de Semaine
31	Gloire des Organisations
32	Élections des Bourgmestres
33	Elections des Gouverneurs
34	Élections des Chefs de Gouvernement
35	Loterie
36	Ressources Augmentation des ressources de nourriture si technologies adéquates
37	Indices Remise à 0 des progressions, ajout d'1 PA si en progression.
38	Opérations Finales Dont messages vers rapport privé.
Phase 2	
No	Opération
1	Suspensions des Multi-Personnages
2	Désactivation des Inactifs
Phase 3	
No	Opération
1	Génération des Listes de Citoyens
2	Génération du Top10
Phase 4	
No	Opération
1	Nettoyage du Forum
2	Suppression des KraMail Datant de plus de 15 jours (60 si importants).
Phase 5	
No	Opération
1	Archivage des Rapports Privés
2	Nettoyage des Rapports Événements (effacement si plus vieux que 7 jours), rapports privés (effacement si plus vieux que 3 jours)
Phase 6	
No	Opération
1	Archivage des Événements
Phase 7	
No	Opération
1	Cours des Actions des Sociétés Commerciales
2	Calcul de l'Argent Total

122. Liste des Bâtiments

BÂTIMENTS PUBLICS (VILLE)	
	Chantier Hôtel de Ville / Hôtel de Ville / Hôtel de Ville / Hôtel de Ville / Hôtel de Ville



Chantier Caserne / Poste de Garde / Caserne / Base Militaire / Complexe Militaire

Production: Tank (3) - Missile (4)



Chantier Prison / Cage / Prison / Prison de Haute Sécurité / Complexe Pénitencier

Production: Tambouille (1) - Caillou (1)



Chantier Commissariat / Poste de Police / Commissariat / Préfecture de Police / Complexe de Sécurité



BÂTIMENTS PUBLICS (PROVINCE)



Palais du Gouverneur / Palais du Gouverneur / Palais du Gouverneur / Palais du Gouverneur

BÂTIMENTS PUBLICS (EMPIRE)



Palais Impérial / Palais Impérial / Palais Impérial / Palais Impérial



Ministère de la Guerre / Ministère de la Guerre / Ministère de la Guerre / Ministère de la Guerre



Ministère de la Justice / Ministère de la Justice / Ministère de la Justice / Ministère de la Justice



Ministère des Affaires Étrangères / Ministère des Affaires Étrangères / Ministère des Affaires Étrangères / Ministère des Affaires Étrangères



Ministère de l'Économie / Ministère de l'Économie / Ministère de l'Économie / Ministère de l'Économie



Ministère de la Recherche / Ministère de la Recherche / Ministère de la Recherche / Ministère de la Recherche



Ministère de l'Intérieur / Ministère de l'Intérieur / Ministère de l'Intérieur / Ministère de l'Intérieur



Ministère de l'Information / Ministère de l'Information / Ministère de l'Information / Ministère de l'Information



Ministère des Services Secrets / Ministère des Services Secrets / Ministère des Services Secrets / Ministère des Services Secrets



COMMERCES PUBLICS



Chantier Ferme / Potager / Ferme / Centre Agricole / Complexe Agricole

Production: Légume (1) - Fenouil (1) - Champignon (1) - Champignonz (1) - Pomme Transgénique (1) - Gousse d'Ail (1) - Fleur (1) - Fruit (2) - Céréale (2) - Bruyère (2) - Jasmin (2) - Jonquille (2) - Myosotis (2) - Oeillet (2) - Rose (2) - Plante Médicinale (3) - Cigare (3) - Plante Magique (4)



Chantier Scierie / Camp de Bûcherons / Scierie / Centre de Production de Bois / Complexe de Production de Bois

Production: Bois (1) - Planche (1) - Papier (2)



Chantier Enclos / Pré / Enclos / Centre d'Élevage / Complexe d'Élevage

	<p>Production: Laine (2) - Viande (2) - Cuir (3)</p>
	<p>Chantier Carrière / Carrière / Mine de Pierre / Centre Minier de Pierre / Complexe Minier de Pierre</p> <p>Production: Pierre (1) - Brique (1) - Verre (1)</p>
	<p>Chantier Fer / Gisement de Fer / Mine de Fer / Centre Minier de Fer / Complexe Minier de Fer</p> <p>Production: Métal (1) - Acier (3)</p>
	<p>Chantier Pétrole / Nappe de Pétrole / Puits de Pétrole / Centre Pétrolier / Complexe Pétrolier</p> <p>Production: Pétrole (1) - Plastique (2) - Savonnette (2) - Caoutchouc (3)</p>
	<p>Chantier Or / Gisement d'Or / Mine d'Or / Centre Minier d'Or / Complexe Minier d'Or</p> <p>Production: Or (1)</p>
	<p>Chantier Centrale Thermique / Centrale Thermique / Centrale Thermique / Centrale Thermique / Centrale Thermique</p> <p>Production: Énergie (Homme) (1) - Énergie (Bois) (2) - Énergie (Pétrole) (3)</p>
	<p>Chantier Station d'Épuration / Station d'Épuration / Station d'Épuration / Station d'Épuration / Station d'Épuration</p> <p>Production: Épuration (1)</p>
	<p>Chantier Logique Brute / Nappe de Logique Brute / Puits de Logique Brute / Centre de Logique Brute / Complexe de Logique Brute</p>



Production: Logique Brute (1)



Chantier Port / Embarcadère / Port / Centre Portuaire / Complexe Portuaire

Production: Kayak (1) - Vedette (2) - Voyage en Bateau (2) - Voilier (3) - Navire (3) - Cuirassé (4) - Frégate (4)



Chantier Gare / Station / Gare / Centre Ferroviaire / Complexe Ferroviaire

Production: Voyage en Train (1)



Chantier Aéroport / Aérodrome / Aéroport / Aéroport Central / Complexe Aéroport

Production: Montgolfière (1) - Voyage en Avion (2) - Hélicoptère (3) - Bombardier (4)



Chantier Arène / Arène / Arène / Arène / Arène



Chantier Cimetière / Tombe / Crypte / Cimetière / Nécropole



Chantier Statue / Buste / Statue / Mémorial / Monument

Production: Objet Souvenir (1)

	
	Chantier Fontaine / Fontaine
	Chantier Drapeau / Drapeau Kraland
	Chantier Drapeau / Drapeau Brun
	Chantier Drapeau / Drapeau Palladionaute
	Chantier Drapeau / Drapeau Seelien
	Chantier Drapeau / Drapeau Paradigme
	Chantier Drapeau / Drapeau Elmérien
	Chantier Drapeau / Drapeau Confédération
	Chantier Drapeau / Drapeau Rebelle
	Chantier Drapeau / Drapeau Ruthvène
BÂTIMENTS PUBLICS (DIVERS)	
	École de Magie
	Donjon
	Portail
	Chapiteau
	Production: Fausse Main (1)
	Porte des Étoiles
	Fontaine de Cailloux
	Mausolée d'Elmer Caps
	Entrée des Sous-Sols
BÂTIMENTS PUBLICS (INSTITUTIONS)	
	Commissariat du Bonheur / Commissariat du Bonheur / Commissariat du Bonheur / Commissariat du Bonheur



Nexus Magique / Nexus Magique / Nexus Magique / Nexus Magique



Banque Cybermondiale / Banque Cybermondiale / Banque Cybermondiale / Banque Cybermondiale



Grand Observatoire / Grand Observatoire / Grand Observatoire / Grand Observatoire



Inspection Écologique / Inspection Écologique / Inspection Écologique / Inspection Écologique



Comité Olympique / Comité Olympique / Comité Olympique / Comité Olympique



Tribunal Cybermondial / Tribunal Cybermondial / Tribunal Cybermondial / Tribunal Cybermondial

COMMERCES PRIVÉS



Chantier Armurerie / Forge / Armurerie / Armurerie Centrale / Complexe Armurier

Production: Couteau (1) - Fronde (1) - Pierre de Fronde (1) - Parapluie Blindé (1) - Épée Courte (2) - Arc (2) - Flèche (2) - Bouclier (2) - Enclume (2) - Poudre Noire (3) - Épée Longue (3) - Revolver (3) - Balle (3) - Bombe (3) - Casque (3) - Plaque de Protection (3) - Hallebarde (4) - Fusil (4) - Mitraillette (4) - Gilet Pare-Balles (4)

Chantier Auberge / Bar / Restaurant / Auberge / Hôtel

Production: Tarte à la Crème (1) - Bonbon (1) - Loukoum (1) - Speculoos (1) - Salade (1) - Omelette aux Champignons (1) - Jus de Fruit (1) - Café (1) - Thé (1) - Bière (1) - Billet de Loterie (1) - Repas avec Poisson (2) - Hamburger (2) - Vin (2) - Repas avec Viande (3) - Plat de Spaghetti (3) - Pizza (3) - Soupe de Homard et Tortue (3) - Vodka (3) - Zubrowkra (3) - Pikron (3) - Alcool de Cactus (3) - Liqueur Moldave (3) - Shlibovsky (3) - Liqueur de Banane (3) - Vin Pourpre (3) - Whisky (3) - Rhum (3) - Tequila (3) - Gnôle (3) - Alcool de Patates (3) - Pourprovilloise (3) - Chambre (3) - Repas de Luxe (4) - Prostituée (4) - Prostitué (4) - Courtisane (4) - Bishönen (4)

**Chantier Tailleur / Vendeur de Tissu / Tailleur / Grand Tailleur / Haute-Couture**

Production: Textile (1) - Oreiller (2) - Écharpe du Tovaritch Football Club (2) - Manteau en Poils de Yak (2) - Uniforme Warrior 3000 (2) - Trousse de Maquillage (2) - Mobilier (3) - Santiags à Roulettes (3) - Patins à Glace (3) - Chaussures de Combat (3) - Sac à Dos (3) - Tente (3) - Punching-Ball (3) - Panoplie de Discrétion (4) - Valise (4)

**Chantier Quincaillerie / Vendeur de Pacotille / Quincaillerie / Centre Quincailler / Complexe Quincailler**

Production: Clef Vierge (1) - Harmonica (1) - Boîte Kra20Kra (1) - Mini-Lexpagette Articulée (1) - Boule à Neige de Tokyo-3 (1) - Écran Magique Dukisse (1) - Canard en Plastique (1) - Cube Capsien (1) - Badge Libère ta Liberté (1) - Statuette de Shneider Phineras (1) - Norgakra en Plastique (1) - Ours en Peluche (1) - Tchou Râleur (1) - Paire de Boules Quiès (1) - Corde (2) - Trappe (2) - Lime (2) - Lanterne (2) - Cadenas (2) - Nain de Jardin (2) - Guitare (2) - Ukulele (2) - Tambour (2) - Karash en Peluche (2) - Jumelles (3) - Outils de Voleur (3) - Machine à Pomper (3) - Grille (3) - Extincteur (3) - Banane Sauteuse (3) - Matériel de Faussaire (4) - Équipement de Survie (4) - Porte Blindée (4) - Coffre-Fort (4) - Armature Antisismique (4)

**Chantier Bibliothèque / Librairie / Bibliothèque / Bibliothèque Centrale / Complexe Bibliothécaire**

Production: Prospectus Électoral (1) - Journal (1) - Discussion Philosophique (1) - Petit Livre Rouge de Red*Star (2) - Recueil des Slogans du Palladium (2) - Collection de Cartes Bishônens (2) - Codex Evgueni (2) - Portrait de la Grande Déesse (2) - Plan de Cambrousse (2) - Lettre (2) - Carte (2) - Enveloppe (2) - Manuel de Baratin (3) - Livre de Comptes (3) - Code Juridique (3) - Livre Saint (3) - Livre (3) - Livre de Cuisine (3) - Colis (3) - Manuel de Magie (4)

**Chantier Électronique / Technicien / Électronique / Centre Électronique / Complexe Cybernétique**

Production: Carte Electronique (1) - Montre (1) - Trousse Médicale (2) - Agenda Électronique (2) - Radio (2) - Téléphone Portable (2) - Télévision (3) - Caméra (3) - Détonateur (3) - Ordinateur (3) - Localisateur (3) - Mouchard (3) - Lunette de Visée (3) - Défecteur Anti-Termondique (3) - Alarme Électronique (4) - Défense Laser (4)

**Chantier Garage / Station-Service / Garage / Garage Central / Complexe Garagiste**

Production: Essence (1) - Pneu (2) - Moteur (2) - Voiture (2) - Moto (2) - Voiture de Sport (3) - Camionnette (3) - Camion (4) - Bus (4)

**Chantier Bijouterie / Orfèvrerie / Bijouterie / Centre Bijoutier / Complexe Bijoutier**

Production: Pentacle de Naar (1) - Parfum (2) - Shampoing Goréal (2) - Peinture de Viridie (2) - Anneau en Or (3) - Bague (4) - Collier en Or (4)

**Chantier Hôpital / Infirmerie / Clinique / Hôpital / Complexe Hospitalier**

Production: Baume de Soins (1) - Vitamine Jukramine (1) - Soins (1) - Soutien Psychologique (1) - Vaccin (2) - Poison (2) - Virus (2) - Médicament Anti-Paralysie (3) - Médicament Anti-Mystiphrenie (3) - Médicament Anti-Putréfaction (3) - Médicament Anti-Bolopolisme (3) - Médicament Anti-Elmérisme (3) - Médicament Anti-Cécité (3) - Médicament Anti-Dépression (3) - Médicament Anti-Anorexie (3) - Médicament Anti-Iglootisme (3) - Médicament Anti-Drogue (3) - Poudre de Silence (3) - Gaz Lacrymogène (3) - Implant - Baratin (4) - Implant - Combat Mains Nues (4) - Implant - Combat Contact (4) - Implant - Combat Distance (4) - Implant - Commerce (4) - Implant - Démolition (4) - Implant -



Discrétion (4) - Implant - Éloquence (4) - Implant - Falsification (4) - Implant - Foi (4) - Implant - Informatique (4) - Implant - Lancement de Sorts (4) - Implant - Médecine (4) - Implant - Observation (4) - Implant - Organisation (4) - Implant - Séduction (4) - Implant - Survie (4) - Implant - Vol (4)

Chantier Alchimie / Herboriste / Alchimie / Centre Alchimique / Complexe Alchimique



Production: Vraie Résine de Démon Brun (1) - Potion de Soins (2) - Potion Neutralisante (2) - Élixir de Vision (2) - Philtre d'Amour (2) - Potion de Lenteur (2) - Potion de Rapidité (3) - Potion Amnésique (3) - Poudre d'Escampette (3) - Repoussoir à Monstres (3) - Baguette Magique (3) - Épée Magique (4) - Bracelet de Force (4) - Diadème Psychique (4) - Collier de Charme (4) - Anneau de Pouvoir (4) - Arcane de la Connaissance (4) - Globe de Cristal (4) - Collier de Protection (4)

Chantier École / École / École Supérieure / Université / Campus Universitaire



Production: Stage - Baratin (1) - Stage - Combat Mains Nues (1) - Stage - Combat Contact (1) - Stage - Combat Distance (1) - Stage - Commerce (1) - Stage - Démolition (1) - Stage - Discrétion (1) - Stage - Éloquence (1) - Stage - Falsification (1) - Stage - Foi (1) - Stage - Informatique (1) - Stage - Lancement de Sorts (1) - Stage - Médecine (1) - Stage - Observation (1) - Stage - Organisation (1) - Stage - Séduction (1) - Stage - Survie (1) - Stage - Vol (1)

Chantier Banque / Comptoir / Banque / Centre Bancaire / Complexe Bancaire



Chantier Musée / Petit Musée / Musée / Grand Musée / Musée Impérial



Production: Billet de Musée (1)

Chantier Nabla / Chapelle Nabla / Temple Nabla / Cathédrale Nabla / Basilique Nabla



Chantier de Naar / Chapelle de Naar / Temple de Naar / Cathédrale de Naar / Basilique de Naar



Chantier Corbeille Sacrée / Chapelle Corbeille Sacrée / Temple Corbeille Sacrée / Cathédrale Corbeille Sacrée / Basilique Corbeille Sacrée





Chantier Grande Déesse / Chapelle Grande Déesse / Temple Grande Déesse / Cathédrale Grande Déesse / Basilique Grande Déesse



Chantier Conscience Universelle / Chapelle Conscience Universelle / Temple Conscience Universelle / Cathédrale Conscience Universelle / Basilique Conscience Universelle



Chantier Ovule Sacré / Chapelle Ovule Sacré / Temple Ovule Sacré / Cathédrale Ovule Sacré / Basilique Ovule Sacré



Chantier Saint-Evgueni / Chapelle Saint-Evgueni / Temple Saint-Evgueni / Cathédrale Saint-Evgueni / Basilique Saint-Evgueni



MAISONS



Chantier Maison / Cabane / Maisonnette / Maison / Villa



Chantier H.L.M. / H.L.M. / H.L.M. / H.L.M. / H.L.M.



Tente

123. Liste du Matériel

Cette liste rassemble tout le matériel existant dans le jeu. Les prix indiqués sont des prix indicatifs (prix moyens pratiqués dans le cybermonde). En effet, les marchands peuvent fixer les prix à leur guise et cela peut être plus ou moins cher.

MATÉRIEL		Ressources Nécessaires
MATIÈRES PREMIÈRES		
	Trésor - Vente 1 FK - Achat 1 FK Les pièces de monnaie se retrouvant sur le sol forment automatiquement un trésor. (n°1000) <small>Illustration: Peter Vandebrek</small>	0 Unité de Travail
	Or - Vente 91 FK - Achat 61 FK - Charge 1 Valeur de référence des économies du cybermonde. La ville convertit tout or produit à son cours officiel. (n°1011) Production: Mine d'Or niveau 1 <small>Illustration: Eskarina</small>	1 Unité de Travail
	Bois - Vente 131 FK - Achat 87 FK - Charge 1 Le bois est obtenu par la coupe des arbres. Il est utilisé pour la construction de meubles ou de maisons, ou brûlé comme source énergétique. (n°1021) Production: Scierie niveau 1 <small>Illustration: Peter Vandebrek</small>	1 Unité de Travail
	Pierre - Vente 140 FK - Achat 93 FK - Charge 1 Élément essentiel de toute construction solide, la pierre est tirée de vastes carrières et taillée au format désiré. (n°1031) Production: Mine de Pierre niveau 1 <small>Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti</small>	1 Unité de Travail
	Métal - Vente 76 FK - Achat 51 FK - Charge 1 Le métal est tiré des profondeurs de la terre pour être travaillé. Fer ou autre, il est le fondement de la civilisation moderne. (n°1051) Production: Mine de Fer niveau 1 <small>Illustration: Eskarina</small>	1 Unité de Travail
	Cuir - Vente 153 FK - Achat 102 FK - Charge 1 De la peau des bovidés, on obtient un cuir souple et résistant qui est employé dans beaucoup de domaines. (n°1061) Production: Enclos niveau 3 <small>Illustration: Eskarina</small>	1 Unité de Travail
	Laine - Vente 109 FK - Achat 73 FK - Charge 1 Tirée des moutons, la laine permet de faire des vêtements. (n°1062) Production: Enclos niveau 2	1 Unité de Travail
	Pétrole - Vente 147 FK - Achat 98 FK - Charge 1 Tiré des profondeurs de la terre, le pétrole est une source énergétique vitale pour le cybermonde. (n°1071) Production: Puits de Pétrole niveau 1 <small>Illustration: Peter Vandebrek</small>	1 Unité de Travail
	Logique Brute - Vente 85 FK - Achat 57 FK - Charge 1 La logique brute n'existe qu'en Bratislavie. C'est là que cette précieuse substance peut être tirée des terres gorgées d'une intelligence inconnue. Consommer une dose de logique brute ajoute +1 en INT jusqu'à minuit (non-cumulable). (n°1072) Production: Puits de Logique Brute niveau 1 Province: Bratislavie	3 Unités de Travail
NOURRITURE		
	Légume - Vente 9 FK - Achat 6 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. (n°1101) Production: Ferme niveau 1	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Fruit - Vente 8 FK - Achat 5 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. (n°1102) Production: Ferme niveau 2	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Céréale - Vente 9 FK - Achat 6 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou de produire bière ou café. (n°1103) Production: Ferme niveau 2 <small>Illustration: Eskarina</small>	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Fenouil - Vente 3 FK - Achat 2 FK - Charge 0.1 Le Fenouil est plus nourrissant que le légume (+24 en Nourriture) mais ne peut entrer dans la composition d'un repas. (n°1104) Production: Ferme niveau 1 Province: Kraland <small>Illustration: Kadi VooDoo Chahada</small>	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Poisson - Vente 18 FK - Achat 12 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. (n°1106)	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Viande - Vente 35 FK - Achat 23 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. (n°1107) Production: Enclos niveau 2 <small>Illustration: Kadi VooDoo Chahada</small>	[production par 5] 1 Unité de Travail
	Poisson Exceptionnel - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 0.2 Permet de se nourrir (+40 en Nourriture et +5 en Moral). (n°1108)	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Oiseau Rare - Vente 100 FK - Achat 67 FK - Charge 0.2 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1109) Province: Grand Jardin	1 Unité de Travail
	Tarte à la Crème - Vente 14 FK - Achat 9 FK - Charge 0.5 La tarte à la crème permet de se nourrir (+5 Nourriture et +10 Moral). Elle sert également à	[production par 10] 10 Fruit

	entarter les politiciens médiocres. (n°1111) Production: Auberge niveau 1	1 Unité de Travail
	Bonbon - Vente 6 FK - Achat 4 FK - Charge 0.1 Parce que les fleurs c'est périssable, puis les bonbons c'est tellement bon (+1 Nourriture et +2 Moral). (n°1112) Production: Auberge niveau 1 Illustration: Peter Vandebreuk	[production par 10] 2 Fruit 1 Unité de Travail
	Loukoum - Vente 12 FK - Achat 8 FK - Charge 0.1 Les délicieux loukoums sont réputés dans toute la Musulmanie (+1 Nourriture et +3 Moral). (n°1113) Production: Auberge niveau 1 Province: Musulmanie Illustration: ★ Le Schtroumpf ★	[production par 10] 5 Fruit 1 Unité de Travail
	Ration de Survie - Vente 42 FK - Achat 28 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture). Seul l'Explorateur peut préparer de telles rations. (n°1121) Illustration: Kadi VooDoo Chahada	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Champignon - Vente 15 FK - Achat 10 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture) ou d'entrer dans la composition d'un repas. (n°1122) Production: Ferme niveau 1 Province: Champignac Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Champignonz - Vente 11 FK - Achat 7 FK - Charge 0.1 Le champignonz est un champignon hallucinogène. Consommer un tel champignon permet de gagner 10 points de Moral. (n°1123) Production: Ferme niveau 1 Province: Champignac Illustration: Eskarina	[production par 4] 1 Unité de Travail
	Oeuf Mutant - Vente 25 FK - Achat 17 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+5 en Nourriture). Cependant, il y a un risque d'attraper une mutation. (n°1124) Province: Forêt Brune Illustration: Fayri ★	[production par 4] 1 Unité de Travail
	Pomme Transgénique - Vente 6 FK - Achat 4 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+20 en Nourriture). Cependant, il y a un risque d'attraper une mutation. (n°1125) Production: Ferme niveau 1 Province: Forêt Brune Illustration: Eskarina	[production par 10] 1 Unité de Travail
	Speculoos - Vente 7 FK - Achat 5 FK - Charge 0.1 Les speculoos se produisent en Spéculie, ils sont en général à l'effigie de l'homme d'état Speculoos (+2 Nourriture et +1 Moral). (n°1126) Production: Auberge niveau 1 Province: Spéculie	[production par 20] 10 Céréale 1 Unité de Travail
	Gousse d'Ail - Vente 5 FK - Achat 3 FK - Charge 0.1 Permet de se nourrir (+10 en Nourriture) et de se protéger des vampires dans la province des Krapathes. (n°1127) Production: Ferme niveau 1 Province: Krapathes Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	[production par 10] 1 Unité de Travail
REPAS		
	Salade - Vente 15 FK - Achat 10 FK La salade de légumes permet de se nourrir (+15 en Nourriture et +5 en Moral). (n°1201) Production: Auberge niveau 1 Illustration: Exkrallibur	[production par 10] 10 Légume 1 Unité de Travail
	Repas avec Poisson - Vente 22 FK - Achat 15 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1202) Production: Auberge niveau 2 Illustration: Exkrallibur	[production par 10] 8 Légume 4 Poisson 1 Unité de Travail
	Repas avec Viande - Vente 23 FK - Achat 15 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1203) Production: Auberge niveau 3 Illustration: Exkrallibur	[production par 10] 8 Légume 4 Viande 1 Unité de Travail
	Repas de Luxe - Vente 36 FK - Achat 24 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +20 en Moral). (n°1204) Production: Auberge niveau 4 Illustration: Exkrallibur	[production par 10] 4 Légume 4 Fruit 4 Poisson 4 Viande 2 Unités de Travail
	Tambouille - Vente 0 FK - Achat 0 FK La tambouille, constituée de soupe et de déchets de légumes, est le seul repas servi en prison. Il permet de gagner 20 points de Nourriture. La tambouille peut être vectrice de maladies. La tambouille est gratuite mais les prisonniers doivent la préparer. (n°1211) Production: Prison niveau 1 Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	1 Unité de Travail
	Hamburger - Vente 15 FK - Achat 10 FK Le hamburger permet de se nourrir (+12 en Nourriture et +6 en Moral). (n°1221) Production: Auberge niveau 2 Province: Augustan	[production par 10] 2 Céréale 3 Viande 1 Unité de Travail
	Omelette aux Champignons - Vente 15 FK - Achat 10 FK L'omelette aux champignons permet de se nourrir (+10 en Nourriture et +5 en Moral). (n°1222)	[production par 10] 10 Champignon 1 Unité de Travail

	<p>Production: Auberge niveau 1 Province: Champignac</p>	
	<p>Plat de Spaghetti - Vente 22 FK - Achat 15 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1223) Production: Auberge niveau 3 Province: Romania</p>	<p>[production par 10] 8 Légume 4 Viande 1 Unité de Travail</p>
	<p>Pizza - Vente 25 FK - Achat 17 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1224) Production: Auberge niveau 3 Province: Napolitania</p>	<p>[production par 10] 8 Légume 4 Viande 1 Unité de Travail</p>
	<p>Soupe de Homard et Tortue - Vente 21 FK - Achat 14 FK Ce repas permet de se nourrir (+25 en Nourriture et +10 en Moral). (n°1225) Production: Auberge niveau 3 Province: Honolulu-par-Delà</p>	<p>[production par 10] 8 Légume 4 Viande 1 Unité de Travail</p>
BOISSONS		
	<p>Jus de Fruit - Vente 6 FK - Achat 4 FK Le jus de fruit est bon pour la santé, mais gare à ne pas en abuser. (n°1301) Production: Auberge niveau 1 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 10] 1 Fruit 1 Unité de Travail</p>
	<p>Café - Vente 6 FK - Achat 4 FK Le fait de boire un café ou plusieurs a des effets divers. (n°1311) Production: Auberge niveau 1 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 10] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Thé - Vente 5 FK - Achat 3 FK Les voyageurs visitant la province de Pacifica Green ne manquent pas de goûter à son thé légendaire. (n°1312) Production: Auberge niveau 1 Province: Pacifica Green</p>	<p>[production par 10] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Bière - Vente 6 FK - Achat 4 FK Le fait de boire une bière a des effets divers. Teneur en alcool : 1. (n°1321) Production: Auberge niveau 1 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 10] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Vin - Vente 13 FK - Achat 9 FK Le fait de boire du vin a des effets divers. Teneur en alcool : 2. (n°1322) Production: Auberge niveau 2 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 5] 1 Fruit 1 Unité de Travail</p>
	<p>Vodka - Vente 22 FK - Achat 15 FK La vodka (ou vodkra) est un alcool fort, particulièrement apprécié à Kraland. Le Troisième Élu la considère comme salubre. Teneur en alcool : 3. (n°1331) Production: Auberge niveau 3 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Zubrowkra - Vente 23 FK - Achat 15 FK Les grands buveurs de Zubrowkra prétendent arriver à voir le Bison légendaire. Teneur en alcool : 3. (n°1332) Production: Auberge niveau 3 Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Pikron - Vente 14 FK - Achat 9 FK Le fait de boire un pikron a des effets divers. Teneur en alcool : 1 à 3 (les producteurs dosent mal la quantité d'alcool). (n°1333) Production: Auberge niveau 3</p>	<p>[production par 5] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Alcool de Cactus - Vente 19 FK - Achat 13 FK Particulièrement prisé dans le Désert Démoniaque, l'alcool de cactus, à forte dose, permettrait de voir le légendaire Pampa. Teneur en alcool : 3. (n°1334) Production: Auberge niveau 3 Province: Désert Démoniaque Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Liqueur Moldave - Vente 15 FK - Achat 10 FK Cette liqueur, distillée selon une ancienne recette moldave, aurait donné aux paysans moldaves la force de chasser la noblesse ruthvène. Teneur en alcool : 3. (n°1335) Production: Auberge niveau 3 Province: Moldavie Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Shlibuvsky - Vente 24 FK - Achat 16 FK Cet alcool, disponible uniquement en Slavonie, n'est plus vendu ailleurs car il rendait les clients aveugles (2% à chaque verre de contracter Cécité). Teneur en alcool : 4. (n°1336) Production: Auberge niveau 3 Province: Slavonie Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale 1 Unité de Travail</p>
	<p>Liqueur de Banane - Vente 25 FK - Achat 17 FK Cette liqueur, appréciée par les milliardaires palladionautes en Andalousie du Sud, peut se révéler dangereuse : 2% à chaque verre de contracter le Bolopolisme. Teneur en alcool : 4. (n°1337) Production: Auberge niveau 3 Province: Andalousie du Sud Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Fruit 1 Unité de Travail</p>
	<p>Vin Pourpre - Vente 17 FK - Achat 11 FK Ce vin, tiré des vignes de la Vallée Pourpre, aurait parfois le goût du sang des soldats tombés lors de la guerre contre le Valégro. Teneur en alcool : 3. (n°1338) Production: Auberge niveau 3 Province: Vallée Pourpre Illustration: Eskarina</p>	<p>[production par 3] 1 Fruit 1 Unité de Travail</p>
	<p>Whisky - Vente 15 FK - Achat 10 FK Cet alcool rare est fabriqué à partir de céréales ne poussant que dans la province Sibéria.</p>	<p>[production par 3] 1 Céréale</p>

	Teneur en alcool : 3. (n°1339) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Sibéria <u>Illustration:</u> Eskarina	1 Unité de Travail
	Rhum - Vente 17 FK - Achat 11 FK Lorsqu'ils rentrent de pillage, les pirates de Crab Key percent un tonneau de rhum et en boivent jusqu'à plus soif. Teneur en alcool : 3. (n°1340) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Crab Key	[production par 3] 1 Fruit 1 Unité de Travail
	Tequila - Vente 21 FK - Achat 14 FK Cet alcool est fabriqué à partir d'agaves ne poussant que dans la province Panaguam. Teneur en alcool : 3. (n°1341) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Panaguam <u>Illustration:</u> Eskarina	[production par 3] 1 Légume 1 Unité de Travail
	Gnôle - Vente 8 FK - Achat 5 FK Jaloux du rhum des pirates de Crab Key, les boucaniers des Caraïbes ont créé leur propre gnôle qu'ils boivent jusqu'à plus soif quand ils rentrent de pillage. Teneur en alcool : 3. (n°1342) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Caraïbes	[production par 3] 1 Fruit 1 Unité de Travail
	Alcool de Patates - Vente 9 FK - Achat 6 FK Fabriqué par les paysans de Roubanie, l'alcool de patates leur permet de tenir le coup en hiver. Prisé également par les corsaires de Roubanie à défaut de rhum. Teneur en alcool : 3. (n°1343) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Roubanie <u>Illustration:</u> Eskarina	[production par 3] 1 Légume 1 Unité de Travail
	Pourprovilloise - Vente 13 FK - Achat 9 FK Bière à base de fruits que l'on peut trouver aux Monts Pourpres. Teneur en alcool : 2. (n°1344) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Province:</u> Monts Pourpres <u>Illustration:</u> Eskarina	[production par 3] 1 Fruit 1 Unité de Travail
PLANTES		
	Fleur - Vente 31 FK - Achat 21 FK - Charge 0.2 Vous pouvez offrir des fleurs à votre fiancée ou embellir votre maison. (n°1601) <u>Production:</u> Ferme niveau 1	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Bruyère - Vente 23 FK - Achat 15 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1602) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Jasmin - Vente 27 FK - Achat 18 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1603) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Jonquille - Vente 23 FK - Achat 15 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1604) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Myosotis - Vente 20 FK - Achat 13 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1605) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Oeillet - Vente 22 FK - Achat 15 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1606) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Rose - Vente 20 FK - Achat 13 FK - Charge 0.2 Cette fleur ne peut être produite qu'en Irendol. (n°1607) <u>Production:</u> Ferme niveau 2 <u>Province:</u> Irendol <u>Illustration:</u> Golgoth l'Ex-Repenti	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Fleur des Glaces - Vente 250 FK - Achat 167 FK - Charge 0.2 Cette fleur peut être trouvée dans les Champs de Glace. (n°1608) <u>Province:</u> Champs de Glace	1 Unité de Travail
	Plante Médicinale - Vente 96 FK - Achat 64 FK - Charge 0.2 Les plantes médicinales sont utilisées dans la fabrication de médicaments. (n°1611) <u>Production:</u> Ferme niveau 3	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Plante Magique - Vente 157 FK - Achat 105 FK - Charge 0.2 Les plantes magiques sont utilisées dans la fabrication de potions et pour lancer des sorts. (n°1621) <u>Production:</u> Ferme niveau 4	[production par 2] 3 Unités de Travail
PRODUITS INTERMÉDIAIRES		
	Planche - Vente 92 FK - Achat 61 FK - Charge 1 Les planches sont obtenues par le travail du bois. Elles sont utilisées en construction. (n°2021) <u>Production:</u> Scierie niveau 1 <u>Illustration:</u> Eskarina	[production par 2] 2 Bois 1 Unité de Travail
	Papier - Vente 233 FK - Achat 155 FK - Charge 1 Le papier est fabriqué à partir de bois. Ce produit se présente comme une immense feuille à plier et à découper pour en faire un livre. (n°2022) <u>Production:</u> Scierie niveau 2	1 Bois 2 Unités de Travail
	Poudre Noire - Vente 365 FK - Achat 243 FK - Charge 1 Réalisée à partir du charbon de bois et de salpêtre (présente sur certaines pierres), la poudre	1 Bois 1 Pierre

	<p>noire est un explosif fort utilisé. (n°2031) Production: Armurerie niveau 3 Prérequis Technologique: Explosifs Illustration: Seikyo Lee'Naar</p>	2 Unités de Travail
	<p>Brique - Vente 91 FK - Achat 61 FK - Charge 1 Les briques sont fabriquées à partir de morceaux de pierre. Elles sont utilisées en construction. (n°2032) Production: Mine de Pierre niveau 1 Illustration: Eskarina</p>	[production par 2] 2 Pierre 1 Unité de Travail
	<p>Verre - Vente 92 FK - Achat 61 FK - Charge 1 Le verre est fabriqué à partir de la silice (pierre). (n°2033) Production: Mine de Pierre niveau 1 Illustration: Eskarina</p>	[production par 2] 2 Pierre 1 Unité de Travail
	<p>Caillou - Vente 1 FK - Achat 1 FK - Charge 0.2 Les cailloux sont des petites pierres. Ils sont obtenus en cassant des pierres. Les prisonniers peuvent casser des cailloux en prison pour s'occuper. Les inquisiteurs s'en servent pour lapider les blasphémateurs. Certains originaux sucent les cailloux. (n°2034) Production: Prison niveau 1 Illustration: Igor Danproposkanovovski</p>	[production par 5] 1 Pierre 1 Unité de Travail
	<p>Acier - Vente 450 FK - Achat 300 FK - Charge 1 Réalisé à partir du fer selon un procédé à haute température, ce métal est nettement plus solide que le simple fer. (n°2041) Production: Mine de Fer niveau 3</p>	1 Métal 2 Unités de Travail
	<p>Plastique - Vente 185 FK - Achat 123 FK - Charge 1 Le plastique est obtenu en traitant le pétrole. Il est fort employé dans les industries modernes. (n°2051) Production: Puits de Pétrole niveau 2</p>	[production par 2] 2 Pétrole 1 Unité de Travail
	<p>Caoutchouc - Vente 126 FK - Achat 84 FK - Charge 1 Le caoutchouc est obtenu en traitant le pétrole. (n°2052) Production: Puits de Pétrole niveau 3</p>	[production par 2] 2 Pétrole 1 Unité de Travail
	<p>Textile - Vente 167 FK - Achat 111 FK - Charge 1 A partir de laine, on tisse des textiles utilisés dans la confection des vêtements. (n°2061) Production: Tailleur niveau 1</p>	1 Laine 1 Unité de Travail
	<p>Carte Electronique - Vente 546 FK - Achat 364 FK - Charge 1 Carte avec de multiples transistors, elle est la pièce principale des appareils électroniques. (n°2076) Production: Électronique niveau 1</p>	1 Métal 1 Plastique 1 Unité de Travail
	<p>Pneu - Vente 395 FK - Achat 263 FK - Charge 1 Produits à partir du caoutchouc, les pneus sont utilisés dans la construction de véhicules. (n°2081) Production: Garage niveau 2 Prérequis Technologique: Automobile Illustration: Seikyo Lee'Naar</p>	[production par 2] 2 Caoutchouc 1 Unité de Travail
	<p>Moteur - Vente 1955 FK - Achat 1303 FK - Charge 1 Le moteur est employé pour la construction de véhicules. (n°2082) Production: Garage niveau 2 Prérequis Technologique: Automobile</p>	2 Métal 1 Plastique 1 Carte Electronique 3 Unités de Travail
OUTILS		
	<p>Corde - Vente 108 FK - Achat 72 FK - Charge 1 La corde est tissée à partir de laine animale. Elle permet de ligoter une personne dans le coma. (n°2101) Production: Quincaillerie niveau 2 Illustration: Eskarina</p>	1 Laine 1 Unité de Travail
	<p>Matériel de Fausserie - Vente 434 FK - Achat 289 FK - Charge 1 Encres, papiers spéciaux, loupes et instruments spéciaux, tout ce qui vous est nécessaire pour pratiquer la falsification. Il accorde +5% en Falsification (non-cumulable avec lui-même). (n°2102) Production: Quincaillerie niveau 4</p>	1 Métal 2 Verre 2 Unités de Travail
	<p>Jumelles - Vente 293 FK - Achat 195 FK - Charge 1 Petites jumelles avec grossissement variable, elles vous permettent plus facilement de voir sans être vu. Elles accordent +5% en Observation (non-cumulable avec elles-mêmes). Elles permettent également de voir 1 case plus loin sur la carte. (n°2103) Production: Quincaillerie niveau 3</p>	1 Verre 1 Plastique 1 Unité de Travail
	<p>Équipement de Survie - Vente 330 FK - Achat 220 FK - Charge 1 Pièges à animaux et outils divers, tout pour survivre dans un environnement hostile. Il accorde +5% en Survie (non-cumulable avec lui-même). (n°2104) Production: Quincaillerie niveau 4 Illustration: Kadi VooDoo Chahada</p>	1 Métal 1 Corde 2 Unités de Travail
	<p>Outils de Voleur - Vente 340 FK - Achat 227 FK - Charge 1 Des petites scies, des trousseaux de clés, pour entrer dans un endroit où personne ne vous a invité... Ils accordent +5% en Vol (non-cumulable avec eux-mêmes). (n°2105) Production: Quincaillerie niveau 3</p>	2 Métal 2 Unités de Travail
	<p>Trappe - Vente 117 FK - Achat 78 FK - Charge 1 La trappe se porte sur soi : si un voleur vous vole un objet et que celui-ci est une trappe, il perd de 1 à 3 PdV. (n°2106) Production: Quincaillerie niveau 2 Illustration: Eskarina</p>	1 Métal 1 Unité de Travail
	<p>Lime - Vente 114 FK - Achat 76 FK - Charge 1 La lime accorde un bonus de 5% à l'ordre Préparer une Évasion. (n°2107) Production: Quincaillerie niveau 2</p>	1 Métal 1 Unité de Travail
	<p>Lanterne - Vente 210 FK - Achat 140 FK - Charge 1 La lanterne permet de voyager au Niarkalistan sans être affecté par la Nuit Permanente. (n°</p>	1 Métal 1 Verre

	2121) Production: Quincaillerie niveau 2 Province: Niarkalistan	1 Unité de Travail
	Machine à Pomper - Vente 129 FK - Achat 86 FK - Charge 1 Au Neuneuland, il est possible de pomper au moyen de cette machine pour faire gagner 1 UE à la ville. (n°2122) Production: Quincaillerie niveau 3 Province: Neuneuland	[production par 2] 1 Métal 1 Corde 1 Unité de Travail
	Clef Vierge - Vente 21 FK - Achat 14 FK - Charge 0.1 Les clefs sont utilisées pour pouvoir entrer dans les maisons. Elles peuvent être dupliquées (voir règles) et données à autrui. (n°2199) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 5] 1 Métal 1 Unité de Travail
ÉQUIPEMENT MAISONS		
	Cadenas - Vente 117 FK - Achat 78 FK - Charge 1 Le cadenas ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. (n°2201) Production: Quincaillerie niveau 2	1 Métal 1 Unité de Travail
	Grille - Vente 280 FK - Achat 187 FK - Charge 1 La grille ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. (n°2202) Production: Quincaillerie niveau 3	1 Acier 1 Unité de Travail
	Porte Blindée - Vente 589 FK - Achat 393 FK - Charge 1 La porte blindée ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. (n°2203) Production: Quincaillerie niveau 4 Illustration: Eskarina	2 Acier 2 Unités de Travail
	Alarme Électronique - Vente 1560 FK - Achat 1040 FK - Charge 1 Cette alarme ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. (n°2204) Production: Électronique niveau 4	2 Métal 3 Plastique 3 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Défense Laser - Vente 2511 FK - Achat 1674 FK - Charge 1 Cette alarme ajoute 1 niveau de sécurité à une maison. En outre, tout cambrioleur échouant une effraction ou un cambriolage (de caisse ou de stock) est frappé par le laser et mis dans le coma. (n°2205) Production: Électronique niveau 4 Illustration: Eskarina	4 Métal 6 Verre 6 Carte Electronique 4 Unités de Travail
	Coffre-Fort - Vente 569 FK - Achat 379 FK - Charge 5 Le coffre permet de protéger des biens, jusqu'à une charge de 10. (n°2206) Production: Quincaillerie niveau 4	2 Acier 2 Unités de Travail
	Porte Barricadée - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Une personne peut se barricader dans une maison (en employant une planche). (n°2210) Illustration: Peter Vandebrek	1 Planche 0 Unité de Travail
	Télévision - Vente 722 FK - Achat 481 FK - Charge 1 La télévision, une fois installée, permet à celui qui la regarde de subir divers effets. Elle influence la Motivation diffusée par le Ministre de l'Information. Elle ne peut être installée que dans une chambre. (n°2211) Production: Électronique niveau 3	1 Verre 2 Plastique 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Caméra - Vente 682 FK - Achat 455 FK - Charge 1 La caméra permet, à distance, de voir les personnes (même cachées) se trouvant dans un bâtiment. Elle impose un malus de 20% pour se cacher. (n°2212) Production: Électronique niveau 3	1 Verre 2 Plastique 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Extincteur - Vente 384 FK - Achat 256 FK - Charge 1 L'extincteur permet d'annuler les effets d'un incendie (événement aléatoire) et de réduire de 10% les dégâts d'un attentat. (n°2213) Production: Quincaillerie niveau 3	2 Métal 1 Plastique 2 Unités de Travail
	Mobilier - Vente 661 FK - Achat 441 FK - Charge 1 Installer du mobilier dans une chambre augmente le confort de 1. On ne peut installer qu'un mobilier par chambre. (n°2214) Production: Tailleur niveau 3	4 Cuir 2 Textile 3 Unités de Travail
	Armature Antisismique - Vente 1466 FK - Achat 977 FK - Charge 1 L'armature antisismique rend un bâtiment invulnérable au tremblement de terre (événement aléatoire ou sort) et réduit les dégâts d'un attentat de 10%. (n°2215) Production: Quincaillerie niveau 4 Prérequis Technologique: Armature Antisismique	5 Acier 5 Unités de Travail
	Nain de Jardin - Vente 145 FK - Achat 97 FK - Charge 1 Les habitants d'Oasis ont la coutume étrange de placer devant leur maison une statuette kitsch représentant un nain. (n°2231) Production: Quincaillerie niveau 2 Province: Oasis	1 Plastique 1 Unité de Travail
LIVRES		
	Manuel de Baratin - Vente 238 FK - Achat 159 FK - Charge 1 Le manuel de baratin expose de nombreuses techniques pour mieux embobiner votre interlocuteur avec un index de la plupart des situations imaginables. Il accorde +5% en Baratin (non-cumulable avec lui-même). (n°2501) Production: Bibliothèque niveau 3	1 Papier 1 Unité de Travail
	Livre de Comptes - Vente 246 FK - Achat 164 FK - Charge 1 Le livre de comptes permet de tenir à jour sa comptabilité. Il accorde +5% en Commerce (non-cumulable avec lui-même). (n°2502) Production: Bibliothèque niveau 3	1 Papier 1 Unité de Travail
	Code Juridique - Vente 240 FK - Achat 160 FK - Charge 1 Le code juridique rassemble les lois cybermondiales et constitue un grand secours pour justifier ses argumentations. Il accorde +5% en Éloquence (non-cumulable avec lui-même). (n°2503) Production: Bibliothèque niveau 3	1 Papier 1 Unité de Travail

	Livre Saint - Vente 233 FK - Achat 155 FK - Charge 1 Le livre saint est le livre sacré de votre religion, il contient les préceptes sacrés de votre dieu. Il accorde +5% en Foi (non-cumulable avec lui-même). (n°2504) Production: Bibliothèque niveau 3	1 Papier 1 Unité de Travail
	Manuel de Magie - Vente 647 FK - Achat 431 FK - Charge 1 Le manuel de magie expose les principales techniques utilisées par les magiciens pour lancer des sorts. Il accorde +5% en Lancement de Sorts (non-cumulable avec lui-même). (n°2505) Production: Bibliothèque niveau 4	2 Cuir 1 Papier 3 Unités de Travail
	Petit Livre Rouge de Red*Star - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 Ce livre contient les principaux préceptes de vie révolutionnaire édictés par le Premier Elu dans sa sagesse. Tout kralandais en apprend les maximes à son école. (n°2506) Production: Bibliothèque niveau 2	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Recueil des Slogans du Palladium - Vente 54 FK - Achat 36 FK - Charge 1 Retrouvez tous les slogans du Palladium dans ce recueil ! Parmi ceux-ci, les très célèbres Le Palladium, parce qu'en plus d'abord ! de Dorothée et le Je m'en fous, je suis inflammable de Don Felipe. (n°2507) Production: Bibliothèque niveau 2	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Collection de Cartes Bishônens - Vente 64 FK - Achat 43 FK - Charge 1 Paquet rassemblant 50 cartes représentant chacune un bishôn. Le Grand Pope lui-même, ancien maître du Sanctuaire, aurait lancé le jeu sous le nom Bishônens, gotta catch'em all. (n°2508) Production: Bibliothèque niveau 2	[production par 3] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Codex Evgueni - Vente 60 FK - Achat 40 FK - Charge 1 Ce livre contient les principaux enseignements de Saint-Evgueni, comme Tuez les tous, Dieu reconnaîtra les siens ! et aussi Aimez vous les uns les autres comme je me suis aimé moi-même. (n°2509) Production: Bibliothèque niveau 2	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Prospectus Électoral - Vente 31 FK - Achat 21 FK - Charge 1 Les élections voient généralement une pluie de prospectus électoraux distribués aux citoyens. (n°2510) Production: Bibliothèque niveau 1	[production par 10] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Livre - Vente 234 FK - Achat 156 FK - Charge 1 Ce livre est personnalisable (nom, contenu etc). (n°2511) Production: Bibliothèque niveau 3	1 Papier 1 Unité de Travail
	Avion en Papier - Vente 75 FK - Achat 50 FK - Charge 0.3 Vous pouvez utiliser du papier pour créer des avions en papier, que vous pouvez lancer à la tête de votre entourage ou à l'extérieur. (n°2520) Illustration: Sally ★ Ecstasy	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Journal - Vente 24 FK - Achat 16 FK - Charge 0.5 Vous pouvez lire la dernière édition de votre journal préféré. (n°2521) Production: Bibliothèque niveau 1 Illustration: Eskarina	[production par 8] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Livre de Cuisine - Vente 450 FK - Achat 300 FK - Charge 1 Le livre de cuisine (de l'École des Disciples) permet de préparer des repas plus rapidement (comme si l'on était de niveau+1). (n°2531) Production: Bibliothèque niveau 3 Province: L'École des Disciples Illustration: Lazuli ❤️ [BIK]	1 Papier 1 Unité de Travail
	Portrait de la Grande Déesse - Vente 88 FK - Achat 59 FK - Charge 1 On peut se procurer ce portrait de la Grande Déesse à Négaverse. Sa possession permet de prier en 10 minutes (au lieu de 15) pour un adepte de la Grande Déesse. (n°2532) Production: Bibliothèque niveau 2 Province: Négaverse Illustration: Exkrallibur	[production par 2] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Plan de Cambrousse - Vente 118 FK - Achat 79 FK - Charge 0.5 Le plan de Cambrousse vous permet de retrouver la ville de Trou Perdu sans vous perdre. (n°2533) Production: Bibliothèque niveau 2 Province: Cambrousse	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Faux Papiers - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Les faux papiers ne se trouvent pas dans le commerce : il faut les fabriquer avec la compétence Falsification. Ils permettent d'avoir un bonus de 2% à tous les ordres illégaux. Ce bonus ne se multiplie pas avec plusieurs faux papiers. (n°2599) Illustration: Piotr Ivanovitch ★ Romanov	1 Papier 1 Unité de Travail
MÉDICAMENTS		
	Médicament Anti-Paralysie - Vente 213 FK - Achat 142 FK - Charge 1 Permet de guérir la Paralysie. (n°2601) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques Illustration: Eskarina	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Mystiphrenie - Vente 211 FK - Achat 141 FK - Charge 1 Permet de guérir la Mystiphrenie. (n°2602) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques Illustration: Eskarina	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Putréfaction - Vente 213 FK - Achat 142 FK - Charge 1 Permet de guérir la Putréfaction. (n°2603) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques Illustration: Eskarina	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Bopolisme - Vente 213 FK - Achat 142 FK - Charge 1	4 Plante Médicinale

	Permet de guérir la Bopolisme. (n°2604) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Elmérisme - Vente 217 FK - Achat 145 FK - Charge 1 Permet de guérir l'Elmérisme. (n°2605) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Cécité - Vente 211 FK - Achat 141 FK - Charge 1 Permet de guérir la Cécité. (n°2606) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Dépression - Vente 213 FK - Achat 142 FK - Charge 1 Permet de guérir la Dépression. (n°2607) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Anorexie - Vente 210 FK - Achat 140 FK - Charge 1 Permet de guérir l'Anorexie (n°2608) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Iglootisme - Vente 212 FK - Achat 141 FK - Charge 1 Permet de guérir l'Iglootisme. (n°2609) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Médicament Anti-Drogue - Vente 213 FK - Achat 142 FK - Charge 1 Permet de guérir l'état de Drogué et l'état de Manque. (n°2610) Production: Hôpital niveau 3 Prérequis Technologique: Antibiotiques <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Vaccin - Vente 186 FK - Achat 124 FK - Charge 1 Le vaccin, une fois consommé, permet d'être immunisé à toutes les maladies jusqu'à minuit (il ne guérit pas les maladies déjà contractées). (n°2620) Production: Hôpital niveau 2 Prérequis Technologique: Savoir Génétique <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 1 Unité de Travail
	Baume de Soins - Vente 61 FK - Achat 41 FK - Charge 1 Ce baume à passer sur vos blessures vous permet de gagner 1 point de vie. Moins efficace et plus cher que des soins médicaux, il peut néanmoins être transporté partout avec vous. (n°2621) Production: Hôpital niveau 1 Prérequis Technologique: Savoir Génétique <i>Illustration: Eskarina</i>	[production par 4] 4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Poison - Vente 223 FK - Achat 149 FK - Charge 1 Normalement utilisé pour combattre la vermine, ce produit peut être employé sur les humains. Quiconque boit du poison tombe immédiatement dans le coma. (n°2622) Production: Hôpital niveau 2 <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 1 Unité de Travail
	Virus - Vente 250 FK - Achat 167 FK - Charge 1 Culture de virus utilisée dans la recherche médicale. Quiconque la consomme est affecté par une maladie au hasard. (n°2623) Production: Hôpital niveau 2 <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Poudre de Silence - Vente 231 FK - Achat 154 FK - Charge 1 Cette poudre rend aphone celui qui la consomme. Il ne peut plus utiliser l'ordre Parler, ni lancer de sorts, et ce jusqu'à minuit. (n°2624) Production: Hôpital niveau 3	4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Gaz Lacrymogène - Vente 310 FK - Achat 207 FK - Charge 1 Employé sur un leader de groupe, il force le groupe à quitter la pièce pour rejoindre l'extérieur (onglet Extérieur). Le produit n'a pas d'effet dans la rue, dans les pièces Extérieur ou Prison, dans un Donjon. Il impose -1 en PER jusqu'à minuit. (n°2625) Production: Hôpital niveau 3	5 Plante Médicinale 3 Unités de Travail
	Vitamine Jukramine - Vente 60 FK - Achat 40 FK - Charge 1 Ces vitamines permettent de gagner 5 points de Forme. Une seule dose est efficace par jour (les suivantes n'ont pas d'effet). (n°2626) Production: Hôpital niveau 1 Prérequis Technologique: Savoir Génétique <i>Illustration: Eskarina</i>	[production par 4] 4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Drogue - Vente 111 FK - Achat 74 FK - Charge 1 Seul le Trafiquant peut fabriquer de la drogue (artisanat lié à la carrière). Prendre une dose de drogue permet de faire monter le moral de 10 points mais il y a 10% de chances de devenir drogué. (n°2631) Prérequis Technologique: Savoir Génétique	[production par 4] 4 Plante Médicinale 2 Unités de Travail
	Acide - Vente 362 FK - Achat 241 FK - Charge 1 Un Criminel peut fabriquer de l'acide. Celui-ci donne un bonus de 10% à la destruction d'un équipement de maison. Le consommer fait perdre 2 PdV et 2 points de CHA (jusqu'à minuit). (n°2632) <i>Illustration: Eskarina</i>	4 Plante Médicinale 1 Unité de Travail
	Fiole de Vomi Sbleune - Vente 362 FK - Achat 241 FK - Charge 1 Dans les territoires sbleunes, il est possible de trouver du vomit sbleune. Celui-ci donne un	0 Unité de Travail

	bonus de 10% à la destruction d'un équipement de maison. Le consommer fait perdre 2 PdV et 2 points de CHA (jusqu'à minuit). (n°2633) Illustration: Eskarina	
COURRIER		
	Lettre - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 Sur la lettre est écrit un message que celui qui la détient peut lire. (n°2711) <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 2 Illustration: Seikyo Lee'Naar	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Carte - Vente 55 FK - Achat 37 FK - Charge 1 Sur la carte est représenté le plan d'une région ou un chemin à suivre. (n°2712) <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 2	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Enveloppe - Vente 51 FK - Achat 34 FK - Charge 1 L'enveloppe peut être ouverte par son porteur, elle ne peut contenir qu'une lettre ou une carte (l'enveloppe disparaît pour laisser place à la lettre). (n°2721) <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 2 Illustration: Seikyo Lee'Naar	[production par 4] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Colis - Vente 110 FK - Achat 73 FK - Charge 1 Le colis peut être ouvert par son porteur, il contient généralement un objet (le colis disparaît pour laisser place à l'objet). (n°2722) <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 3 Illustration: Igor Danproposkanovski	[production par 2] 1 Papier 1 Unité de Travail
VÊTEMENTS ET ACCESSOIRES		
	Santiags à Roulettes - Vente 750 FK - Achat 500 FK - Charge 1 Conçus spécialement pour les chasseurs de pingouins à roulettes, ces santiags à roulettes permettent de rattraper ces satanées bestioles (+10% à l'ordre Chasser en Andalousie du Nord). (n°3041) <u>Production:</u> Tailleur niveau 3 <u>Province:</u> Andalousie du Nord	2 Cuir 1 Métal 3 Unités de Travail
	Oreiller - Vente 338 FK - Achat 225 FK - Charge 1 L'oreiller permet de mieux dormir : il permet de gagner 1 point de Forme supplémentaire si vous dormez dans la journée (limité à 1 point par jour). (n°3042) <u>Production:</u> Tailleur niveau 2 <u>Province:</u> Iglooland Illustration: Sally ★ Ecstasy	1 Laine 1 Textile 2 Unités de Travail
	Patins à Glace - Vente 750 FK - Achat 500 FK - Charge 1 Ces patins permettent de se déplacer sur la glace du Désert de Glace sans faire de mauvaise chute. (n°3043) <u>Production:</u> Tailleur niveau 3 <u>Province:</u> Désert de Glace	2 Cuir 1 Métal 3 Unités de Travail
	Écharpe du Tovaritch Football Club - Vente 99 FK - Achat 66 FK - Charge 1 La Tovaritchie est particulièrement fière de son football club local et ses supporters arborent l'écharpe aux couleurs du club. (n°3044) <u>Production:</u> Tailleur niveau 2 <u>Province:</u> Tovaritchie	[production par 2] 1 Textile 1 Unité de Travail
	Manteau en Poils de Yak - Vente 221 FK - Achat 147 FK - Charge 1 Le manteau en poils de Yak permet de se réchauffer lors des expéditions de chasse en hiver. (n°3045) <u>Production:</u> Tailleur niveau 2 <u>Province:</u> Elmería Inférieure	2 Laine 2 Unités de Travail
	Uniforme Warrior 3000 - Vente 290 FK - Achat 193 FK - Charge 1 Au Warriorland, on fabrique encore des uniformes militaires de l'Empire Rose aujourd'hui disparu. Succès assuré lors des fêtes masquées. (n°3046) <u>Production:</u> Tailleur niveau 2 <u>Province:</u> Warriorland	1 Textile 1 Unité de Travail
	Chaussures de Combat - Vente 350 FK - Achat 233 FK - Charge 1 Les chaussures de combat sont spécialement adaptées pour frapper tout en se déplaçant rapidement. Elles accordent +5% en Combat Mains Nues (non-cumulable avec elles-mêmes). (n°3051) <u>Production:</u> Tailleur niveau 3	2 Cuir 1 Métal 3 Unités de Travail
	Panoplie de Discrétion - Vente 399 FK - Achat 266 FK - Charge 1 Des vêtements noirs, du maquillage pour assombrir sa peau, des semelles de caoutchouc, tout pour être discret... Elle accorde +5% en Discrétion (non-cumulable avec elle-même). (n°3053) <u>Production:</u> Tailleur niveau 4	2 Textile 2 Unités de Travail
	Trousse de Maquillage - Vente 261 FK - Achat 174 FK - Charge 1 La trousse de maquillage améliore votre apparence et renforce vos chances de séduction. Elle accorde +5% en Séduction (non-cumulable avec elle-même). (n°3054) <u>Production:</u> Tailleur niveau 2	1 Pétrole 1 Verre 2 Unités de Travail
	Sac à Dos - Vente 356 FK - Achat 237 FK - Charge 1 Le sac à dos permet de transporter des objets (cumulant une charge totale de 5 maximum). (n°3061) <u>Production:</u> Tailleur niveau 3	1 Métal 2 Textile 1 Unité de Travail
	Valise - Vente 409 FK - Achat 273 FK - Charge 1 La valise permet de transporter des objets (cumulant une charge totale de 5 maximum). (n°3062) <u>Production:</u> Tailleur niveau 4	2 Métal 2 Cuir 2 Unités de Travail
	Tente - Vente 326 FK - Achat 217 FK - Charge 1 La tente peut se dresser sur une case libre et offrir un hébergement. (n°3071) <u>Production:</u> Tailleur niveau 3	1 Métal 2 Textile 1 Unité de Travail
	Parfum - Vente 135 FK - Achat 90 FK - Charge 1 La consommation d'un flacon de parfum permet de gagner 1 point de CHA jusqu'à minuit (non-cumulable). (n°3081)	4 Fleur 1 Unité de Travail

	Production: Bijouterie niveau 2	
	Shampooing Goréal - Vente 91 FK - Achat 61 FK - Charge 1 Le Shampooing Goréal permet d'avoir des cheveux soyeux et tous propres quand on l'utilise. Il apporte +5% en Séduction jusqu'à minuit (non-cumulable). (n°3082) Production: Bijouterie niveau 2	2 Fleur 1 Unité de Travail
	Peinture de Viridie - Vente 225 FK - Achat 150 FK - Charge 1 Les fabuleuses couleurs de peinture fabriquées en Viridie permet de réaliser un tableau plus rapidement (comme si l'on était de niveau+1), que l'on soit Artiste ou Faussaire. (n°3083) Production: Bijouterie niveau 2 Province: Viridie	5 Fleur 2 Unités de Travail
	Fausse Main - Vente 275 FK - Achat 183 FK - Charge 1 La fausse main sert à faire une blague à ceux qui vous serrent la main. Mais elle permet aussi de faire autre chose avec sa vraie main : elle donne 3% de bonus à l'ordre de rencontre Voler. Disgracieuse, elle impose un malus de 1 en CHA. (n°3091) Production: Chapiteau niveau 1 Province: Slavonie	1 Plastique 2 Unités de Travail
ÉLECTRONIQUE		
	Détonateur - Vente 640 FK - Achat 427 FK - Charge 1 Le détonateur permet de mieux exploiter les possibilités des explosifs. Il accorde +5% en Démolition (non-cumulable avec lui-même). (n°3501) Production: Électronique niveau 3	1 Poudre Noire 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Ordinateur - Vente 624 FK - Achat 416 FK - Charge 1 Un ordinateur portable est le compagnon idéal de tout informaticien qui se respecte. Il accorde +5% en Informatique (non-cumulable avec lui-même). (n°3502) Production: Électronique niveau 3 Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	1 Verre 2 Plastique 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Trousse Médicale - Vente 421 FK - Achat 281 FK - Charge 1 La trousse médicale est un auxiliaire indispensable aux médecins. Elle accorde +5% en Médecine (non-cumulable avec elle-même). (n°3503) Production: Électronique niveau 2	1 Plastique 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Agenda Électronique - Vente 389 FK - Achat 259 FK - Charge 1 Avec un agenda électronique, vous pourrez noter vos rendez-vous et gérer au mieux votre temps. Il accorde +5% en Organisation (non-cumulable avec lui-même). (n°3504) Production: Électronique niveau 2	1 Verre 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Radio - Vente 448 FK - Achat 299 FK - Charge 1 Vous pouvez écouter les fabuleuses émissions de Radio K.R.A. ! Vous gagnerez de 1 à 10 points de Moral. (n°3505) Production: Électronique niveau 2	1 Plastique 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Montre - Vente 203 FK - Achat 135 FK - Charge 1 La montre vous permet de gagner 5 minutes de crédit-temps sur chaque tranche de 2 heures de sommeil. (n°3506) Production: Électronique niveau 1	1 Métal 1 Verre 1 Unité de Travail
	Téléphone Portable - Vente 417 FK - Achat 278 FK - Charge 1 Avec un téléphone portable, vous pouvez envoyer un message dans le rapport privé de n'importe lequel de vos contacts (à définir dans les contacts du kramail). (n°3507) Production: Électronique niveau 2	1 Plastique 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Localisateur - Vente 690 FK - Achat 460 FK - Charge 1 Un localisateur vous permet de repérer les mouchards émettant sur sa fréquence. (n°3508) Production: Électronique niveau 3 Illustration: Exkraibur	1 Verre 2 Plastique 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Mouchard - Vente 463 FK - Achat 309 FK - Charge 0 Le mouchard émet sur une certaine fréquence (que vous pouvez définir). Le localisateur correspondant à cette fréquence pourra repérer les mouchards. (n°3509) Production: Électronique niveau 3 Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	1 Plastique 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Lunette de Visée - Vente 452 FK - Achat 301 FK - Charge 1 La lunette de visée permet de tirer plus précisément. Elle accorde +5% en Combat Distance (non-cumulable avec elle-même). (n°3510) Production: Électronique niveau 3	1 Verre 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
	Déflecteur Anti-Termondique - Vente 558 FK - Achat 372 FK - Charge 1 Le déflecteur anti-termondique permet de passer sans dommage au travers d'un tunnel termondique en Déstructurie. (n°3521) Production: Électronique niveau 3 Province: Déstructurie	1 Verre 1 Carte Electronique 2 Unités de Travail
ARMES DE CONTACT		
	Couteau - Vente 242 FK - Achat 161 FK - Charge 1 Ce magnifique couteau de combat vous permet de gagner un bonus de +1 sur les dégâts que vous faites quand vous vous battez. (n°4001) Production: Armurerie niveau 1 Illustration: Eskarina	1 Acier 1 Unité de Travail
	Épée Courte - Vente 605 FK - Achat 403 FK - Charge 1 Cette épée discrète vous accorde +2 de dégâts supplémentaires si vous attaquez avec elle. (n°4002) Production: Armurerie niveau 2 Illustration: Eskarina	2 Acier 2 Unités de Travail
	Épée Longue - Vente 1181 FK - Achat 787 FK - Charge 1 Avec cette épée finement aiguisée, vous sortirez vainqueur de tout combat car elle vous accorde un +3 aux dégâts que vous faites. (n°4003) Production: Armurerie niveau 3 Prérequis Technologique: Grandes Armes Illustration: Eskarina	4 Acier 4 Unités de Travail

	<p>Hallebarde - Vente 1877 FK - Achat 1251 FK - Charge 1</p> <p>Cette arme est difficile à manier et vous impose un malus de 10% à vos jets lorsque vous attaquez. Cependant, elle accorde un +4 de dégâts supplémentaires. (n°4004)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 4</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Grandes Armes</p>	<p>6 Bois</p> <p>6 Acier</p> <p>6 Unités de Travail</p>
	<p>Épée Magique - Vente 2446 FK - Achat 1631 FK - Charge 1</p> <p>Avec cette épée magique, vous anéantirez tous vos adversaires car elle vous accorde un +4 aux dégâts que vous faites. Seuls les magiciens/sorciers peuvent fabriquer une telle arme. (n°4011)</p> <p><u>Production:</u> Alchimie niveau 4</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Objets Magiques Mineurs</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>1 Épée Longue</p> <p>1 Anneau en Or</p> <p>7 Unités de Travail</p>
ARMES DE TIR		
	<p>Fronde - Vente 113 FK - Achat 75 FK - Charge 1 - Énergie : Pierre de Fronde</p> <p>Cette petite arme discrète et pratique vous permet de jeter des pierres entre les deux yeux de vos adversaires. Le bonus aux dégâts est de +1.</p> <p><u>Portée:</u> 2 cases (n°4101)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 1</p>	<p>1 Cuir</p> <p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Arc - Vente 330 FK - Achat 220 FK - Charge 1 - Énergie : Flèche</p> <p>Cette arme vous permet de frapper vos ennemis à distance. Le bonus aux dégâts est de +2.</p> <p><u>Portée:</u> 2 cases (n°4111)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 2</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>2 Bois</p> <p>1 Cuir</p> <p>3 Unités de Travail</p>
	<p>Revolver - Vente 706 FK - Achat 471 FK - Charge 1 - Énergie : Balle</p> <p>Cette arme vous permet de tirer des balles mortelles sur vos ennemis. Le bonus aux dégâts est de +3.</p> <p><u>Portée:</u> 2 cases (n°4121)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 3</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>2 Bois</p> <p>2 Acier</p> <p>4 Unités de Travail</p>
	<p>Fusil - Vente 1528 FK - Achat 1019 FK - Charge 1 - Énergie : Balle</p> <p>Le fusil est une arme puissante vous permettant de tirer à lointaine portée. Le bonus aux dégâts est de +3.</p> <p><u>Portée:</u> 3 cases (n°4131)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 4</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>5 Bois</p> <p>4 Acier</p> <p>6 Unités de Travail</p>
	<p>Mitraillette - Vente 2342 FK - Achat 1561 FK - Charge 1 - Énergie : Balle</p> <p>La mitraillette est une arme puissante contre vos ennemis mais sa portée est réduite. Elle impose un malus de 10% lorsque vous attaquez. Le bonus aux dégâts est de +4.</p> <p><u>Portée:</u> 2 cases (n°4132)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 4</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Répétition</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>3 Bois</p> <p>8 Acier</p> <p>8 Unités de Travail</p>
MUNITIONS & EXPLOSIFS		
	<p>Pierre de Fronde - Vente 10 FK - Achat 7 FK - Charge 0.1</p> <p>Munitions pour Fronde. (n°4201)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 1</p>	<p>[production par 10]</p> <p>1 Pierre</p> <p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Flèche - Vente 16 FK - Achat 11 FK - Charge 0.1</p> <p>Munitions pour Arc. (n°4202)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 2</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>[production par 10]</p> <p>1 Bois</p> <p>1 Métal</p> <p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Balle - Vente 36 FK - Achat 24 FK - Charge 0.1</p> <p>Munitions pour Revolver, Fusil et Mitraillette. (n°4203)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 3</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Armes à Feu</p>	<p>[production par 10]</p> <p>1 Métal</p> <p>1 Poudre Noire</p> <p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Bombe - Vente 473 FK - Achat 315 FK - Charge 1</p> <p>La bombe permet de commettre des attentats. (n°4251)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 3</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Explosifs</p> <p><small>Illustration: Peter Vandebrek</small></p>	<p>1 Métal</p> <p>1 Poudre Noire</p> <p>1 Unité de Travail</p>
ARMURES		
	<p>Bouclier - Vente 382 FK - Achat 255 FK - Charge 1</p> <p>Le bouclier est la protection minimale pour tenter de contrer les coups de vos adversaires. Il accorde une armure de 1 point. (n°4301)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 2</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>1 Bois</p> <p>1 Acier</p> <p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Casque - Vente 483 FK - Achat 322 FK - Charge 1</p> <p>Le casque vous protège contre les mauvais coups. Il accorde une armure de 1 point. (n°4302)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 3</p> <p><small>Illustration: Sally ★ Ecstasy</small></p>	<p>2 Acier</p> <p>2 Unités de Travail</p>
	<p>Gilet Pare-Balles - Vente 1648 FK - Achat 1099 FK - Charge 1</p> <p>Le gilet pare-balles protège votre corps contre les coups et les tirs. Il accorde une armure de 1 point. (n°4303)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 4</p> <p><u>Prérequis Technologique:</u> Gilet Pare-Balles</p> <p><small>Illustration: Eskarina</small></p>	<p>3 Cuir</p> <p>4 Acier</p> <p>4 Unités de Travail</p>
	<p>Plaque de Protection - Vente 365 FK - Achat 243 FK - Charge 1</p> <p>La plaque de protection vous permet de détourner certains coups. Elle accorde +5% en Combat Contact (non-cumulable avec elle-même). (n°4304)</p> <p><u>Production:</u> Armurerie niveau 3</p>	<p>1 Cuir</p> <p>1 Acier</p> <p>2 Unités de Travail</p>
ARMEMENTS DIVERS		

	Missile - Vente 3093 FK - Achat 2062 FK - Charge 10 Le missile est capable de faire 100 points de dommage à un bâtiment à 3 provinces de distance. (n°4401) <u>Production:</u> Caserne niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Technologie des Missiles Illustration: Eskarina	2 Métal 2 Poudre Noire 1 Moteur 4 Unités de Travail
	Cuirassé - Vente 1516 FK - Achat 1011 FK - Charge 1 Les navires de guerre peuvent être cuirassés. Ils obtiennent une armure de 2 points. La cuirasse peut se retirer et être transportée, mais elle n'apporte son bonus qu'à un navire. Équiper un navire de plusieurs cuirasses ne permet pas de cumuler le bonus. (n°4411) <u>Production:</u> Port niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Soutien Logistique	6 Acier 6 Unités de Travail
VÉHICULES		
	Voiture - Vente 1906 FK - Achat 1271 FK - Charge 1 - Énergie : Essence La voiture permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 10 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 6 personnes au total. (n°5101) <u>Production:</u> Garage niveau 2 <u>Prérequis Technologique:</u> Automobile	4 Métal 4 Pneu 1 Moteur 4 Unités de Travail
	Voiture de Sport - Vente 2282 FK - Achat 1521 FK - Charge 1 - Énergie : Essence La voiture de sport permet de se déplacer 3 fois plus vite et permet de transporter 5 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 4 personnes au total. (n°5102) <u>Production:</u> Garage niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Automobile	3 Métal 4 Pneu 2 Moteur 6 Unités de Travail
	Camionnette - Vente 2348 FK - Achat 1565 FK - Charge 1 - Énergie : Essence La camionnette permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 20 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Elle permet de transporter 6 personnes au total. (n°5103) <u>Production:</u> Garage niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Automobile	6 Métal 4 Pneu 1 Moteur 6 Unités de Travail
	Camion - Vente 5732 FK - Achat 3821 FK - Charge 1 - Énergie : Essence Le camion permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 50 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Il permet de transporter 8 personnes au total. (n°5104) <u>Production:</u> Garage niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Gros Véhicules	9 Métal 6 Pneu 2 Moteur 9 Unités de Travail
	Bus - Vente 4417 FK - Achat 2945 FK - Charge 1 - Énergie : Essence Le bus permet de se déplacer 2 fois plus vite et permet de transporter 10 objets supplémentaires sans malus de surcharge. Il permet de transporter 20 personnes au total. (n°5105) <u>Production:</u> Garage niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Gros Véhicules	9 Métal 6 Pneu 2 Moteur 9 Unités de Travail
	Moto - Vente 1282 FK - Achat 855 FK - Charge 1 - Énergie : Essence La moto permet de se déplacer 2 fois plus vite. (n°5106) <u>Production:</u> Garage niveau 2 <u>Prérequis Technologique:</u> Automobile	2 Métal 2 Pneu 1 Moteur 3 Unités de Travail
	Tank - Vente 6281 FK - Achat 4187 FK - Charge 10 Le tank est une unité militaire particulièrement puissante. (n°5111) <u>Production:</u> Caserne niveau 3 <u>Prérequis Technologique:</u> Véhicules Militaires	8 Métal 4 Pneu 2 Moteur 6 Unités de Travail
BATEAUX		
	Kayak - Vente 218 FK - Achat 145 FK - Charge 1 Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter une personne au total. (n°5201) <u>Production:</u> Port niveau 1	2 Planche 1 Unité de Travail
	Vedette - Vente 1338 FK - Achat 892 FK - Charge 1 - Énergie : Essence Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 4 personnes au total. Il nécessite de l'essence. (n°5202) <u>Production:</u> Port niveau 2	1 Planche 1 Moteur 1 Unité de Travail
	Voilier - Vente 1461 FK - Achat 974 FK - Charge 1 Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 6 personnes au total. (n°5203) <u>Production:</u> Port niveau 3	8 Planche 4 Textile 4 Unités de Travail
	Frégate - Vente 2444 FK - Achat 1629 FK - Charge 1 Ce bateau permet de se déplacer sur les mers. Il permet de transporter 20 personnes au total. (n°5204) <u>Production:</u> Port niveau 4	10 Planche 6 Textile 5 Unités de Travail
	Navire - Vente 2286 FK - Achat 1524 FK - Charge 10 Ce bateau permet de déplacer une armée sur les mers. Il permet de transporter 10 personnes au total. (n°5211) <u>Production:</u> Port niveau 3	10 Planche 6 Textile 5 Unités de Travail
AVIONS		
	Montgolfière - Vente 3738 FK - Achat 2492 FK - Charge 1 - Énergie : Essence La montgolfière permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Elle permet de transporter 2 personnes au total. Consomme 1 unité d'essence par case traversée. (n°5301) <u>Production:</u> Aéroport niveau 1 <u>Prérequis Technologique:</u> Aviation	10 Textile 1 Moteur 4 Unités de Travail
	Hélicoptère - Vente 4752 FK - Achat 3168 FK - Charge 1 - Énergie : Essence Cet engin permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Il permet de se déplacer 2	6 Métal 4 Moteur

	fois plus vite et de transporter 2 personnes au total. Consomme 2 unités d'essence par case traversée. (n°5302) Production: Aéroport niveau 3 Prérequis Technologique: Aviation	8 Unités de Travail
	Bombardier - Vente 8023 FK - Achat 5349 FK - Charge 10 Cet engin permet de voler au-dessus des terres comme des mers. Il permet de transporter 2 personnes au total. Il permet aussi de bombarder des bâtiments à portée. (n°5311) Production: Aéroport niveau 4 Prérequis Technologique: Aviation Militaire	6 Métal 4 Moteur 8 Unités de Travail
ÉNERGIE		
	Essence - Vente 1 FK - Achat 1 FK - Charge 0.01 - Énergie : Essence Chaque unité de ce carburant permet à un véhicule de parcourir une case. (n°5501) Production: Garage niveau 1 Prérequis Technologique: Automobile <i>Illustration: Eskarina</i>	[production par 250] 1 Pétrole 1 Unité de Travail
	Énergie (Homme) L'énergie peut être obtenue en tournant rapidement une manivelle ou en courant dans une roue. 2 unités de travail produisent 1 unité d'énergie (UE). (n°5511) Production: Centrale Thermique niveau 1	2 Unités de Travail
	Énergie (Bois) L'énergie peut être obtenue par la combustion du bois. 2 unités de bois brûlées produisent 3 unités d'énergie (UE). (n°5512) Production: Centrale Thermique niveau 2	[production par 3] 2 Bois 1 Unité de Travail
	Énergie (Pétrole) L'énergie peut être obtenue par la combustion du pétrole. Chaque unité brûlée produit 2 unités d'énergie (UE). (n°5513) Production: Centrale Thermique niveau 3	[production par 2] 1 Pétrole 1 Unité de Travail
BIJOUX		
	Pentacle de Naar - Vente 52 FK - Achat 35 FK - Charge 1 Ce pendentif porte un pentacle avec une représentation de Naar, Celui qui Siège. Les prêtres maléfiques le portent souvent sur eux. (n°6001) Production: Bijouterie niveau 1 <i>Illustration: Eskarina</i>	[production par 2] 1 Métal 1 Unité de Travail
	Anneau en Or - Vente 1189 FK - Achat 793 FK - Charge 1 Bijou. (n°6002) Production: Bijouterie niveau 3	5 Or 1 Métal 3 Unités de Travail
	Bague - Vente 1968 FK - Achat 1312 FK - Charge 1 Anneau avec pierre précieuse. (n°6003) Production: Bijouterie niveau 4	5 Or 1 Pierre 1 Anneau en Or 3 Unités de Travail
	Collier en Or - Vente 2254 FK - Achat 1503 FK - Charge 1 Bijou. (n°6004) Production: Bijouterie niveau 4	10 Or 3 Métal 4 Unités de Travail
MUSIQUE		
	Guitare - Vente 273 FK - Achat 182 FK - Charge 1 La guitare apporte à l'Artiste un bonus de +5% à l'ordre Spectacle. (n°6101) Production: Quincaillerie niveau 2	1 Métal 1 Corde 2 Unités de Travail
	Ukulele - Vente 390 FK - Achat 260 FK - Charge 1 L'ukulele apporte à l'Artiste un bonus de +8% à l'ordre Spectacle à Central Dogma et +2% ailleurs (non cumulable avec la guitare). (n°6102) Production: Quincaillerie niveau 2 Province: Central Dogma	1 Métal 1 Corde 2 Unités de Travail
	Harmonica - Vente 110 FK - Achat 73 FK - Charge 1 L'harmonica apporte à l'Artiste un bonus de 5% à l'ordre Divertir. (n°6103) Production: Quincaillerie niveau 1	1 Métal 1 Unité de Travail
	Tambour - Vente 301 FK - Achat 201 FK - Charge 1 Le tambour apporte à l'Artiste un bonus de +5% à l'ordre Entrain au Travail. (n°6104) Production: Quincaillerie niveau 2	1 Métal 2 Cuir 2 Unités de Travail
	Ocarina - Vente 750 FK - Achat 500 FK - Charge 1 L'ocarina apporte à l'Artiste un bonus de +8% à l'ordre Divertir en Underground et +2% ailleurs (non cumulable avec l'harmonica). (n°6105) Province: Underground	0 Unité de Travail
DIVERS		
	Boîte Kra20Kra - Vente 55 FK - Achat 37 FK - Charge 1 Cette boîte lance le slogan Kra20Kra quand on la retourne. Elle est assez prisée par les terroristes socio-graffitistes pour signer leurs actions. (n°6901) Production: Quincaillerie niveau 1 <i>Illustration: Peter Vandebrek</i>	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Mini-Lexpagette Articulée - Vente 48 FK - Achat 32 FK - Charge 1 Cette poupée de 20 centimètres est le jouet préféré des petites filles palladionautes. Il existe une version plus grande et moins habillée pour les grands garçons. (n°6902) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Boule à Neige de Tokyo-3 - Vente 43 FK - Achat 29 FK - Charge 1 Cette boule en verre de 10 cm de diamètre contient une représentation en plastique de la Grande Basilique de Tokyo-3. Si on la retourne, cela fait de la neige. (n°6903) Production: Quincaillerie niveau 1 <i>Illustration: Eskarina</i>	[production par 3] 1 Verre 1 Unité de Travail
	Écran Magique Dukisse - Vente 51 FK - Achat 34 FK - Charge 1 Cet écran magique aurait servi au célèbre artiste-peintre Dukisse pour créer des tableaux naïfs célèbres dans le cybermonde entier. Depuis, de nombreux disciples essaient de faire de même	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail

	avec le même écran magique. (n°6904) Production: Quincaillerie niveau 1	
	Canard en Plastique - Vente 54 FK - Achat 36 FK - Charge 1 Le canard en plastique permet à tous les amoureux de la nature de retrouver ses charmes dans leur bain. Il est parfois utilisé pour des choses contraires à la pudeur. (n°6905) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Cube Capsien - Vente 47 FK - Achat 31 FK - Charge 1 Le cube capsien est utilisé comme un dé pour tirer une série de lettres au hasard. Certains elmériens utilisent le cube comme objet de divination pour connaître la volonté du grand Elmer Caps à leur égard. (n°6906) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Badge Libère ta Liberté - Vente 35 FK - Achat 23 FK - Charge 1 Ce badge comporte le slogan archi-connu du grand Elmer Caps: Libère ta Liberté ! Tout elmérien se doit de le porter. (n°6907) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 5] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Statuette de Shneider Phineras - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 Cette statuette représente Shneider Phineras, une légende du cybermonde. Ses adorateurs prient devant la statuette afin que Shneider Phineras écarte le mauvais oeil. (n°6908) Production: Quincaillerie niveau 1 Illustration: Exkralibur	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Norgakra en Plastique - Vente 56 FK - Achat 37 FK - Charge 1 Le Norgakra est une poupée articulée à l'effigie d'un justicier particulièrement implacable. (n°6909) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Ours en Peluche - Vente 34 FK - Achat 23 FK - Charge 1 Une jolie peluche à câliner pour tous les gros barbares qui ont gardé un coeur d'enfant. (n°6910) Production: Quincaillerie niveau 1	[production par 3] 1 Laine 1 Unité de Travail
	Photo Érotique - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Seul un Prostitué peut produire une photo érotique (artisanat lié à la carrière). Contempler une telle photo permet de gagner 5 points de Moral (max 1 fois par jour). (n°6911)	1 Papier 1 Unité de Travail
	Tableau - Vente 750 FK - Achat 500 FK - Charge 1 Seul un Artiste peut réaliser un tableau (artisanat lié à la carrière). Installé dans une chambre, le tableau augmente le confort de celle-ci de 1 (et donc le bonus associé en moral). On ne peut installer qu'un seul tableau par chambre. (n°6912)	1 Textile 4 Unités de Travail
	Tchou Râleur - Vente 51 FK - Achat 34 FK - Charge 1 Le Tchou Râleur est une poupée qui râle quand on appuie dessus. (n°6913) Production: Quincaillerie niveau 1 Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Karash en Peluche - Vente 75 FK - Achat 50 FK - Charge 1 Une jolie peluche à câliner pour tous les gros barbares elmériens qui ont gardé un coeur d'enfant. (n°6914) Production: Quincaillerie niveau 2 Province: Elmerie Surnuméraire	[production par 2] 1 Laine 1 Unité de Travail
	Cigare - Vente 23 FK - Achat 15 FK - Charge 0.2 Le cigare est une spécialité du Nicaragua, il peut se fumer. (n°6915) Production: Ferme niveau 3 Province: Nicaragua	[production par 4] 2 Plante Médicinale 1 Unité de Travail
	Objet Souvenir - Vente 41 FK - Achat 27 FK - Charge 1 Vous pouvez acheter un objet souvenir d'une statue. (n°6921) Production: Statue niveau 1	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Savonnette - Vente 41 FK - Achat 27 FK - Charge 1 Les savonnettes sont fabriquées en Kradie. Elles permettent aux habitants de se déplacer plus vite ou de se fracasser la figure. (n°6930) Production: Puits de Pétrole niveau 2 Province: Kradie	[production par 5] 2 Pétrole 1 Unité de Travail
	Enclume - Vente 58 FK - Achat 39 FK - Charge 2.5 Les habitants de Coupville jettent des enclumes dans les airs lors des fêtes de la ville. Lorsqu'un voyageur se promène au Gradistan, il arrive qu'une enclume lui tombe sur la tête. (n°6931) Production: Armurerie niveau 2 Province: Sayamanie	[production par 2] 1 Métal 1 Unité de Travail
	Parapluie Blindé - Vente 263 FK - Achat 175 FK - Charge 1 Le parapluie blindé protège contre les chutes d'enclumes au Gradistan. (n°6932) Production: Armurerie niveau 1 Province: Gradistan	1 Acier 1 Unité de Travail
	Paire de Boules Quiès - Vente 52 FK - Achat 35 FK - Charge 0.2 Ces boules quiès permettent de dormir en Dorotheassie sans être dérangé par la fête permanente. (n°6933) Production: Quincaillerie niveau 1 Province: Dorotheassie	[production par 3] 1 Plastique 1 Unité de Travail
	Crâne de Démon - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Dans le Désert Démoniaque, on peut trouver des crânes géants. Les habitants prétendent qu'il s'agit de crânes de démons. Est-ce la vérité ou une manière d'éloigner les étrangers indésirables ? (n°6934) Province: Désert Démoniaque	0 Unité de Travail
	Banane Sauteuse - Vente 262 FK - Achat 175 FK - Charge 1 Cette banane est un jouet géant : elle bondit et rebondit, donnant des sensations proches du rodéo. Celui qui joue avec elle court 10% de risques d'en tomber et de subir 1 point de dégât. (n°6935)	1 Plastique 1 Unité de Travail

	<p>Production: Quincaillerie niveau 3 Province: Bananie</p>	
	<p>Punching-Ball - Vente 450 FK - Achat 300 FK - Charge 1 Le punching-ball peut s'installer dans une chambre. Il permet de réduire de 10 minutes le temps nécessaire pour s'entraîner lorsque l'on souhaite augmenter sa force. (n°6936) Production: Tailleur niveau 3 Province: Baie de Sibéria Illustration: Eskarina</p>	<p>2 Textile 2 Unités de Travail</p>
	<p>Bille de Verre - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 On peut jouer avec cet objet qui serait issu du fabuleux trésor d'Elmer Caps. (n°6937) Province: Underground</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Chenille en Chiffon - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 On peut jouer avec cet objet qui serait issu du fabuleux trésor d'Elmer Caps. (n°6938) Province: Underground</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Anneaux de Couleur - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 On peut jouer avec cet objet qui serait issu du fabuleux trésor d'Elmer Caps. (n°6939) Province: Underground</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Insigne Militaire du Valégro - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Ce vieil insigne militaire était utilisé par les armées du Royaume du Valégro quand celui-ci dominait le Sud-est du continent. (n°6940) Province: Vallée Pourpre</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Insigne Militaire Kralandais - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Cet insigne militaire se retrouve sur certains champs de bataille où les héros de la révolution ont sacrifié leur vie à la cause du Bonheur Universel. (n°6941) Province: Frontière Rouille + Barrière Carmin</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Insigne Militaire Brun - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Cet insigne militaire se retrouve sur certains champs de bataille où les froques brunes ont sacrifié leur vie à la cause du Mal. (n°6942) Province: Frontière Rouille</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Insigne Militaire Elmérien - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Cet insigne militaire se retrouve sur certains champs de bataille où les guerriers elmériens ont préféré sacrifier leur vie plutôt que leur honneur. (n°6946) Province: Barrière Carmin</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Ossements - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Les ossements se trouvent dans les cimetières et les champs de bataille. (n°6950)</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Vieille Godasse - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 On peut parfois trouver une vieille godasse en pêchant. (n°6951)</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Oeil Arraché - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 On peut trouver des yeux arrachés en explorant la Lexpagie. (n°6952) Province: Lexpagie</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Ballot de Thé - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 On peut parfois trouver des ballots de thé en pêchant dans les mers de Pacifica Green. Leur séjour dans l'eau les rend irrécupérables. (n°6953) Province: Pacifica Green Illustration: Igor Danproposkanovovski</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Déchet - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Les déchets sont issus de destruction d'objets. Il faut détruire les déchets pour les faire disparaître de la carte. (n°6962)</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Objet Inconnu - Vente 583 FK - Achat 389 FK - Charge 1 Cet objet est inconnu. Il faut le consommer pour en découvrir l'effet (identique à celui d'un autre consommable au hasard). (n°6998)</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
	<p>Cadeau de Noël - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Il faut ouvrir le cadeau pour savoir ce qu'il contient. (n°6999) Illustration: Eskarina</p>	<p>0 Unité de Travail</p>
POTIONS MAGIQUES		
	<p>Vraie Résine de Démon Brun - Vente 42 FK - Achat 28 FK - Charge 1 Cet onguent aurait la propriété de guérir-tous-les-bobos -maudire-tes-ennemis-et-ramener-ta-femme-dans-les -24-heures-mieux-que-la-redoute, du moins à en croire les charlatans qui la vendent. (n°7101) Production: Alchimie niveau 1 Prérequis Technologique: Potions Mineures</p>	<p>1 Unité de Travail</p>
	<p>Potion de Soins - Vente 406 FK - Achat 271 FK - Charge 1 Cette potion vous remet immédiatement à votre maximum de points de vie. (n°7102) Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures</p>	<p>4 Plante Médicinale 2 Plante Magique 2 Unités de Travail</p>
	<p>Potion de Rapidité - Vente 525 FK - Achat 350 FK - Charge 1 Cette potion vous ajoute immédiatement 4:00 de crédit-temps. (n°7103) Production: Alchimie niveau 3 Prérequis Technologique: Potions Majeures</p>	<p>4 Plante Magique 2 Unités de Travail</p>
	<p>Potion Neutralisante - Vente 276 FK - Achat 184 FK - Charge 1 Cette potion élimine tout effet provisoire actif sur celui qui la boit : entraînements ou effets magiques. (n°7104) Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures</p>	<p>2 Plante Magique 2 Unités de Travail</p>
	<p>Potion Amnésique - Vente 487 FK - Achat 325 FK - Charge 1 Cette potion efface de la mémoire de celui qui la boit tout souvenir de ses actions : toutes les informations privées le concernant sont effacées de sa mémoire (dont les traces d'un délit réussi). Effet secondaire: on perd 1 point de compétence au hasard. (n°7105) Production: Alchimie niveau 3</p>	<p>4 Plante Magique 2 Unités de Travail</p>

	Prérequis Technologique: Potions Majeures	
	Élixir de Vision - Vente 266 FK - Achat 177 FK - Charge 1 Cette potion permet de voir à une distance de 10 cases (au lieu de PER, les jumelles sont inutiles), et ce jusqu'à minuit. Elle permet également de voir les personnes cachées ou invisibles. (n°7106) Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures	2 Plante Magique 2 Unités de Travail
	Philtre d'Amour - Vente 280 FK - Achat 187 FK - Charge 1 En faisant consommer cette potion à une autre personne, celle-ci tombe amoureuse de vous (bonus à certains ordres contre elle). (n°7107) Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures	2 Plante Magique 2 Unités de Travail
	Potion de Lenteur - Vente 270 FK - Achat 180 FK - Charge 1 Cette potion ralentit celui qui en boit : son temps de déplacement en ville et en province est multiplié par 2 s'il est leader de son groupe (jusqu'à minuit). (n°7108) Production: Alchimie niveau 2 Prérequis Technologique: Potions Mineures	2 Plante Magique 2 Unités de Travail
	Poudre d'Escampette - Vente 505 FK - Achat 337 FK - Charge 1 Mieux vaut toujours en avoir un peu sur soi : un peu de poudre et vous êtes téléporté dans une ville du cybermonde au hasard (le groupe ne suit pas la personne téléportée). (n°7111) Production: Alchimie niveau 3 Prérequis Technologique: Potions Majeures	4 Plante Magique 2 Unités de Travail
	Potion Inconnue - Vente 293 FK - Achat 195 FK - Charge 1 Cette potion a un effet inconnu. Il faut la boire pour en découvrir l'effet (identique à celui d'une autre potion au hasard). (n°7199) Prérequis Technologique: Potions Mineures	2 Plante Magique 2 Unités de Travail
OBJETS MAGIQUES		
	Bracelet de Force - Vente 2053 FK - Achat 1369 FK - Charge 1 Mettez ce bracelet de force et développez votre musculature ! Vous aurez 1 point supplémentaire en FOR tant que vous les porterez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7201) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs	2 Métal 2 Anneau en Or 6 Unités de Travail
	Diadème Psychique - Vente 2513 FK - Achat 1675 FK - Charge 1 Grâce à ce diadème psychique, vous obtiendrez une puissance psychique plus grande qui se traduira par 1 point de VOL en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7202) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs	2 Métal 2 Anneau en Or 6 Unités de Travail
	Collier de Charme - Vente 2411 FK - Achat 1607 FK - Charge 1 Grâce à ce collier de charme, vous obtiendrez un charisme plus grand qui se traduira par 1 point de CHA en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7203) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs	2 Métal 1 Collier en Or 6 Unités de Travail
	Anneau de Pouvoir - Vente 2578 FK - Achat 1719 FK - Charge 1 Grâce à cet anneau, vous pourrez mieux contrôler vos affaires et vos associés. Vous gagnez 1 point de GES en plus tant que vous le porterez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7204) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs	2 Métal 1 Bague 6 Unités de Travail
	Arcane de la Connaissance - Vente 2335 FK - Achat 1557 FK - Charge 1 Grâce à cette plaque couverte de signes cabalistiques, vous gagnez 1 point en INT tant que vous la porterez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7205) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs	2 Pierre 2 Anneau en Or 6 Unités de Travail
	Globe de Cristal - Vente 2233 FK - Achat 1489 FK - Charge 1 Le globe de cristal vous permet de mieux observer votre environnement. Vous gagnerez 1 point supplémentaire à votre PER tant que vous la transportez. Non-cumulable avec lui-même. (n°7206) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Majeurs Illustration: Eskarina	2 Verre 2 Anneau en Or 5 Unités de Travail
	Collier de Protection - Vente 2486 FK - Achat 1657 FK - Charge 1 Grâce à ce collier de protection, vous obtiendrez une Résistance à la Magie de 15% contre tous les sorts de rencontre (sauf ceux que vous lancez sur vous-même). Non-cumulable avec lui-même mais bien avec le don et la carrière de Prêtre ou de Missionnaire. (n°7207) Production: Alchimie niveau 4 Prérequis Technologique: Objets Magiques Mineurs	2 Métal 1 Collier en Or 6 Unités de Travail
	Repoussoir à Monstres - Vente 1059 FK - Achat 706 FK - Charge 1 Cet artefact repousse les monstres. Si vous le portez, les chances de rencontrer un monstre sont divisés par 2. Non-cumulable avec lui-même. (n°7221) Production: Alchimie niveau 3 Prérequis Technologique: Objets Magiques Mineurs	1 Pierre 1 Anneau en Or 3 Unités de Travail
	Baguette Magique - Vente 2500 FK - Achat 1667 FK - Charge 1 La baguette magique accorde un bonus de 1% au lancement des sorts. (n°7222) Production: Alchimie niveau 3 Province: Monts Impériaux Prérequis Technologique: Objets Magiques Mineurs Illustration: Golgoth l'Ex-Repenti	1 Métal 1 Anneau en Or 3 Unités de Travail
	Parchemin - Vente 792 FK - Achat 528 FK - Charge 1 Ce parchemin permet à quiconque de lancer le sort correspondant. (n°7299)	1 Plante Magique 1 Papier 2 Unités de Travail
RELIQUES		

	Calice Nabla - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique de la République de Kraland. Cette coupe serait celle où le Nablacien aurait déversé la connaissance divine : celui qui boit à cette coupe connaît tous les mystères. Pour les incroyants, la coupe est un vieux verre à vodka. (n°7501)	0 Unité de Travail
	Siège Sacré de Naar - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique de l'Empire Brun. Lorsque Naar régnait sur le cybermonde, il lançait ses édits assis sur un trône dont il ne reste que le morceau où était posé son maléfique séant. Les blasphémateurs y voient une lunette de WC égarée. (n°7502)	0 Unité de Travail
	Pièce Porte-Bonheur - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique de la Palladium Corporation. Les dirigeants palladionauts se transmettent depuis des temps immémoriaux une pièce de monnaie tombée directement de la Corbeille Sacrée. Les moqueurs considèrent la pièce comme un vieux sou sans valeur. (n°7503)	0 Unité de Travail
	Petite Culotte Sacrée - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique de la Théocratie Seelienne. Lors de son incarnation sur Terre, la Grande Déesse a enseigné ses principes à un jeune berger auquel elle a confié une pièce de ses vêtements sacrés. Les hérétiques en font des rêves indécents. (n°7504)	0 Unité de Travail
	Fleur Éternelle - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique du Paradigme Vert. Cette fleur concentrerait en elle les forces de la Conscience Universelle et ne fanerait jamais. Les sceptiques pensent que la fleur est en plastique. (n°7505)	0 Unité de Travail
	Ovule Sacré - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique du Khanat Elmérien. Les elmériens seraient issus de cet ovule sacré qui porterait encore le code ADN du grand Elmer Caps. Les moqueurs y voient un embryon séché. (n°7506)	0 Unité de Travail
	Bâton de Vérité - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Relique de la Confédération Libre. Saint-Evgueni aurait séparé les eaux avec ce bâton et montré la voie à suivre. Selon les historiens, ce serait plutôt un gourdin avec lequel Evgueni assommait ses détracteurs. (n°7507)	0 Unité de Travail
	Roune d'Acc - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 La légendaire roune d'acc est une tablette permettant de déchiffrer et comprendre tout langage. Elle accorde un bonus de 10% en Baratin à son porteur. (n°7508)	0 Unité de Travail
	Bouteille de Gontrand de la Mortandière - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Gontrand de la Mortandière, grand amateur de vin, a réussi à mettre au point une bouteille de vin magique qui ne se vide jamais. Gontrand a depuis disparu mais sa bouteille attend le prochain poivrot. (n°7509)	0 Unité de Travail
	Couronne de Ruthvénie - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 La couronne de Ruthvénie se transmet dans la famille royale de Ruthvénie. (n°7510)	0 Unité de Travail
	Boule de Cristal - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Participez à la Quête des 7 Boules de Cristal ! La personne réussissant à se les approprier toutes fera gagner 2 PA à chaque citoyen de son empire ! [quête unique durant la V4, non disponible pour le moment] (n°7511)	0 Unité de Travail
	Bouton Airpé - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Le fabuleux Bouton Airpé accorderait à son porteur des trésors de sagesse. (n°7512)	0 Unité de Travail
	Traité de Propriété du Niarkalistan - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Ce document confère la propriété pleine et entière du Niarkalistan au porteur. Signé Alfred le Lepreux. (n°7513)	0 Unité de Travail
	Lampe à Mysti - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Cette lampe magique peut être découverte en Mystisie. Celui qui la frotte fait apparaître Mysti qui réalise un vœu. En général l'effet est plutôt surprenant. (n°7514)	0 Unité de Travail
	Armure d'Or - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 2 Il existait autrefois plusieurs armures d'or dont le Grand Pope revêtait ses plus valeureux chevaliers. Il n'en subsiste qu'une. Elle accorde à son porteur un bonus de 1 en armure (en plus de ses autres types d'armure). (n°7515)	0 Unité de Travail
	Turban d'Iznogoud - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Le turban du légendaire maître de Musulmanie lui permettait de disparaître si nécessaire. (n°7516)	0 Unité de Travail
	Casque de Saint-Evgueni - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Le casque de Saint-Evgueni pousse celui qui le porte à la paix : il ne peut plus passer les ordres Combattre, Bagarre et Assassiner. Le casque ne peut être déposé ni donné. Il peut simplement être volé. (n°7517)	0 Unité de Travail
	Statistiques du Pr. Jhiday - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Les fabuleuses statistiques du Professeur Jhiday permettent à leur possesseur de connaître la répartition des carrières dans le cybermonde. (n°7518)	0 Unité de Travail
	Nuisette de Disco - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Cette nuisette serait celle du légendaire Disco qui préférerait passer une nuit blanche plutôt que de dormir sans elle. Celui qui la porte gagne 1 point de Forme supplémentaire par 2 heures de repos. (n°7519)	0 Unité de Travail
	Arcanes Stratégiques de Franck le Mégalo - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Ces arcanes révéleraient les secrets stratégiques indicibles du légendaire Franck le Mégalo qui a mené tant de fois les froques brunes à la victoire par des chemins tortueux. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7531)	0 Unité de Travail
	Philosophie Synchronique de Franck Mysti - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 La légende raconte que Franck Mysti avait réussi à atteindre une autre dimension en arrivant à réaliser l'union blasphématoire du Bien et du Mal. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7532)	0 Unité de Travail
	Manuscrit Original de Banshee!!! - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Banshee!!! est un guide du plan démoniaque. Sa version expurgée est sans danger. Mais le manuscrit original contiendrait des secrets indicibles. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7533)	0 Unité de Travail
	Méta-Concepts de Bolo Polo - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1	0 Unité de Travail

	Ce livre contient la quintessence de la pensée complexe et incompréhensible de Bolo Polo. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7534)	
	L'Art de Gouverner Elmer Caps - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Dans cet ouvrage, Elmer Caps enseigne comment mieux se gouverner soi-même afin de mieux gouverner son peuple. Mais il n'a appliqué la démonstration qu'à lui-même, d'où le titre. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7535)	0 Unité de Travail
	Gravures Érotiques d'Hélène Nipournicontre - Vente 0 FK - Achat 0 FK - Charge 1 Hélène Nipournicontre, au temps de sa gloire, a fait réaliser des gravures de sa personne en des positions lascives. On ignore quelles conséquences subira celui qui osera lire ce livre. (n°7536)	0 Unité de Travail
BONS D'ÉTAT / LOTERIE		
	Billet de Loterie - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 0.01 Ce billet permet de participer au tirage de la loterie cybermondiale (une fois par semaine). (n°8101) <u>Production:</u> Auberge niveau 1 <u>Illustration:</u> Eskarina	1 Unité de Travail
	Billet de Musée - Vente 24 FK - Achat 16 FK Ce billet vous permet de voir les tableaux du musée (jusqu'à minuit). (n°8102) <u>Production:</u> Musée niveau 1	[production par 10] 1 Papier 1 Unité de Travail
	Action - Charge 0.01 Cette action d'une entreprise a un cours fluctuant. (n°8110)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Kraland - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8111)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Empire Brun - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8112)	0 Unité de Travail
	Action Palladium Corporation - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Cette action peut être revendue au cours de l'IE impérial palladionaute. (n°8113)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Théocratie Seelienne - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8114)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Paradigme Vert - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8115)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Khanat Elmérien - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8116)	0 Unité de Travail
	Bon d'Etat - Confédération Libre - IE de l'empire FK- Charge 0.01 Ce bon peut être revendu au cours de l'IE impérial correspondant. (n°8117)	0 Unité de Travail
SERVICES		
	Prostituée - Vente 33 FK - Achat 22 FK Une femme peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +25). (n°9101) <u>Production:</u> Auberge niveau 4 <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Prostitué - Vente 30 FK - Achat 20 FK Un homme peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +25). (n°9102) <u>Production:</u> Auberge niveau 4 <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Chambre - Vente 2 FK - Achat 1 FK Vous pouvez louer une chambre dans une auberge pour bénéficier d'un hébergement (voir règles). Il faut qu'une personne travaille pour préparer les chambres. (n°9103) <u>Production:</u> Auberge niveau 3 <u>Illustration:</u> Eskarina	[production par 24] 1 Unité de Travail
	Courtisane - Vente 70 FK - Achat 47 FK Prostituée de luxe, elle peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +40). (n°9104) <u>Production:</u> Auberge niveau 4 <u>Province:</u> Passes Brunes <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 2 Unités de Travail
	Bishônens - Vente 336 FK - Achat 224 FK Prostitué de luxe, il peut vendre les plaisirs de son corps - le client peut les acheter (moral +40). (n°9105) <u>Production:</u> Auberge niveau 4 <u>Province:</u> Parc à Bishônens <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 2 Unités de Travail
	Soin - Vente 45 FK - Achat 30 FK Le soin dans un hôpital permet de gagner 1 point de vie. (n°9111) <u>Production:</u> Hôpital niveau 1 <u>Illustration:</u> Exkralibur	1 Unité de Travail
	Soutien Psychologique - Vente 23 FK - Achat 15 FK Le soutien psychologique permet de gagner 25 points en moral (mais on ne peut dépasser 50 en moral de cette manière). (n°9112) <u>Production:</u> Hôpital niveau 1 <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Discussion Philosophique - Vente 24 FK - Achat 16 FK La discussion philosophique permet de gagner INT x 4 points en moral. Il faut un minimum de 3 en INT pour produire une discussion philosophique. (n°9121) <u>Production:</u> Bibliothèque niveau 1 <u>Illustration:</u> Exkralibur	[production par 2] 1 Unité de Travail
	Voyage en Bateau - Vente 22 FK - Achat 15 FK	[production par 2]

	Le voyage en bateau permet de se déplacer d'une province (par unité). Le bateau doit passer par les mers ou les fleuves. (n°9131) Production: Port niveau 2	10 Essence 1 Unité de Travail
	Voyage en Train - Vente 16 FK - Achat 11 FK Le voyage en train permet de se déplacer d'une province (par unité). Le train ne peut pas traverser les mers. (n°9132) Production: Gare niveau 1	[production par 2] 10 Essence 1 Unité de Travail
	Voyage en Avion - Vente 55 FK - Achat 37 FK Le voyage en avion permet de se déplacer d'une province (par unité). (n°9133) Production: Aéroport niveau 2 Prérequis Technologique: Aviation	[production par 2] 100 Essence 1 Unité de Travail
	Épuration - Vente 83 FK - Achat 55 FK Chaque épuration permet d'éliminer 5 points de pollution dans la province. (n°9199) Production: Station d'Épuration niveau 1	1 Unité de Travail
STAGES		
	Stage - Baratin - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9401) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Combat Mains Nues - Vente 52 FK - Achat 35 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9402) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Combat Contact - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9403) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Combat Distance - Vente 56 FK - Achat 37 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9404) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Commerce - Vente 53 FK - Achat 35 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9405) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Shornaal★	1 Unité de Travail
	Stage - Démolition - Vente 55 FK - Achat 37 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9406) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Discrétion - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9407) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Éloquence - Vente 52 FK - Achat 35 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9408) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Falsification - Vente 56 FK - Achat 37 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9409) Production: Université niveau 1 Illustration: Eskarina	1 Unité de Travail
	Stage - Foi - Vente 53 FK - Achat 35 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9410) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Informatique - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9411) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
	Stage - Lancement de Sorts - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9412) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Médecine - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9413) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Observation - Vente 53 FK - Achat 35 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9414) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Shornaal★	1 Unité de Travail
	Stage - Organisation - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9415) Production: Université niveau 1 Illustration: Piotr Ivanovitch ★Romanov	1 Unité de Travail
	Stage - Séduction - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9416) Production: Université niveau 1 Illustration: ★Sirliane★	1 Unité de Travail
	Stage - Survie - Vente 54 FK - Achat 36 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9417)	1 Unité de Travail

	Production: Université niveau 1 Illustration: Eskarina	
	Stage - Vol - Vente 56 FK - Achat 37 FK Permet de former une personne dans cette compétence. (n°9418) Production: Université niveau 1 Illustration: Peter Vandebrek	1 Unité de Travail
IMPLANTS		
	Implant - Baratin - Vente 285 FK - Achat 190 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9501) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Combat Mains Nues - Vente 283 FK - Achat 189 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9502) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Combat Contact - Vente 296 FK - Achat 197 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9503) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Combat Distance - Vente 251 FK - Achat 167 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9504) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Commerce - Vente 250 FK - Achat 167 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9505) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Shornaal★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Démolition - Vente 266 FK - Achat 177 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9506) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Discrétion - Vente 248 FK - Achat 165 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9507) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Éloquence - Vente 243 FK - Achat 162 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9508) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Falsification - Vente 226 FK - Achat 151 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9509) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Eskarina	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Foi - Vente 243 FK - Achat 162 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9510) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Informatique - Vente 285 FK - Achat 190 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9511) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Lancement de Sorts - Vente 323 FK - Achat 215 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9512) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Médecine - Vente 260 FK - Achat 173 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9513) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Observation - Vente 235 FK - Achat 157 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9514) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: ★Shornaal★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Organisation - Vente 232 FK - Achat 155 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9515) Production: Hôpital niveau 4 Prérequis Technologique: Techniques de Clonage Illustration: Piotr Ivanovitch ★Romanov	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail

	Implant - Séduction - Vente 277 FK - Achat 185 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9516) <u>Production:</u> Hôpital niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Techniques de Clonage Illustration: ★Sirliane★	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Survie - Vente 230 FK - Achat 153 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9517) <u>Production:</u> Hôpital niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Techniques de Clonage Illustration: Eskarina	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
	Implant - Vol - Vente 268 FK - Achat 179 FK Permet de progresser de 1% dans cette compétence (n°9518) <u>Production:</u> Hôpital niveau 4 <u>Prérequis Technologique:</u> Techniques de Clonage Illustration: Peter Vandebrek	[production par 2] 1 Carte Electronique 1 Unité de Travail
OBJETS D'ANIMATION		
	Objet Animation Sans Effet - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 1 Cet objet d'animation n'a pas d'effet particulier. (n°9801)	0 Unité de Travail
	Coffre - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 2.5 Le coffre peut être ouvert par son porteur s'il a la clef correspondante, il contient généralement un ou plusieurs objets, jusqu'à une charge de 5 (le coffre et la clef disparaissent pour laisser place à l'objet). (n°9805)	0 Unité de Travail
	Clef du Coffre - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 0.1 La clef est l'objet nécessaire pour ouvrir un coffre particulier. (n°9806)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Force +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Force. (n°9811)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Volonté +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Volonté. (n°9812)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Charme +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Charme. (n°9813)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Gestion +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Gestion. (n°9814)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Intelligence +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Intelligence. (n°9815)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Perception +1 - Vente 5000 FK - Achat 3333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +1 en Perception. (n°9816)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Baratin +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Baratin. (n°9821)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Combat Mains Nues +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Mains Nues. (n°9822)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Combat Contact +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Contact. (n°9823)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Combat Distance +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Combat Distance. (n°9824)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Commerce +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Commerce. (n°9825)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Démolition +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Démolition. (n°9826)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Discrétion +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Discrétion. (n°9827)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Éloquence +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Éloquence. (n°9828)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Falsification +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Falsification. (n°9829)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Foi +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Foi. (n°9830)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Informatique +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Informatique. (n°9831)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Lancement de Sorts +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Lancement de Sorts. (n°9832)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Médecine +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Médecine. (n°9833)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Observation +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Observation. (n°9834)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Organisation +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Organisation. (n°9835)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Séduction +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Séduction. (n°9836)	0 Unité de Travail
	Objet Animation Survie +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1	0 Unité de Travail

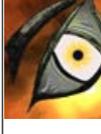
	Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Survie. (n°9837)	
	Objet Animation Vol +5% - Vente 500 FK - Achat 333 FK - Charge 1 Objet d'animation accordant un bonus de +5% en Vol. (n°9838)	0 Unité de Travail
CLEFS		
	Clef - Vente 50 FK - Achat 33 FK - Charge 0.1 Les clefs sont utilisées pour pouvoir entrer dans les maisons. Elles peuvent être dupliquées (voir règles) et données à autrui. (n°9999)	[production par 5] 1 Métal 1 Unité de Travail

124. Bestiaire

En cliquant sur l'avatar d'un monstre, vous accéderez au dessin complet. Certaines créatures peuvent avoir des bonus non indiqués ci-dessous en raison de leur carrière (ainsi un Soldat Déserteur est un Officier et bénéficie du 5% de bonus sur les techniques de combat à malus).

BESTIAIRE												
Criminels												
Provinces : Assholad, Australine, Bratislavie, Cambrousse, Caraïbes, Désert de Sada Mussen, Désert Démoniaque, Émouchie, Frontière Rouille, Golfe de Sicilia, Gradistan, Indozinie, Kalinie, Kraland, Krapathes, Lantenac, Melun, Mexicanentine, Milieu, Moldavie, Monts Mafieux, Monts Pourpres, Musulmanie, Mystisie, Nicaraguatémala, Palladium-City, Plaine Irradiée, Requiem, Romania, Route du Vice, Santa Banana, Sicilia, Translavonie, Triangle d'Or, Valégro, Vallée Pourpre												
	Brigand (1-40) Le brigand rôde sur les chemins à la recherche d'une victime à détrousser. Il lui arrive de s'attaquer à plus fort que lui et en ce cas, il peut finir au bout d'une corde. Dure, dure, la vie de brigand. (n°201)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		1	7	3	2	2	3	5%	5%	15%	+2	1
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Crocs, Armure Militaire, Sans Cœur Illustration: Seikyo Lee'Naar - Couleurs: Anonyme										
	Assassin (41-70) Les assassins se font généralement payer pour exécuter un individu gênant, mais il leur arrive parfois de prendre l'initiative d'éliminer un individu transportant quelque matériel intéressant. (n°202)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		2	9	4	2	3	4	15%	15%	20%	+4	1
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Riposte, Parade, Camouflage Dons: Griffes, Armement Militaire, Armure Militaire, Sans Cœur Illustration: Eskarina - Couleurs: Eskarina										
	Soldat Déserteur (71-90) Le soldat déserteur est un soldat qui a décidé de continuer à faire la guerre mais dans son propre intérêt plutôt que de servir un empire ou une cause. (n°203)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		3	11	5	3	3	5	20%	25%	15%	+2	2
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encasement, Coup Précis, Parade, Feinte, Précision, Camouflage, Riposte Dons: Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire Illustration: Eskarina - Couleurs: Eskarina										
	Chef Rebelle (91-100) Le chef rebelle parcourt la campagne à la tête de sa petite troupe. Il brûle les fermes, terrorise les paysans ou parfois, s'il est animé d'un idéal, brûle les fermes pour libérer les paysans. (n°204)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		4	13	6	3	4	5	25%	30%	20%	+5	3
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Encasement, Coup Précis, Frénésie, Désarmement, Rapidité au Contact, Parade, Feinte, Botte en Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage Sorts de Combat: Éclair Dons: Griffes, Régénération, Tireur d'Élite, Défense Magique Mineure, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire Illustration: Kefka★ - Couleurs: Seikyo Lee'Naar										
Champignonz												
Provinces : Champignac												
	Mille-Pattes Accro (1-25) Le mille-pattes accro (et non à crocs, comme certains ignares le pensent) est une bestiole particulièrement friande des champignonz. Mais les hommes ayant la fâcheuse habitude de les consommer avant elle, elle les attaque. (n°206)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		1	7	2	2	3	3	10%	5%	5%	+2	0
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage Dons: Tentacules, Crocs Illustration: Kefka★ - Couleurs: Seikyo Lee'Naar										
	Champignonz (26-75) Le champignonz est un végétal doté d'une intelligence. Cultivé et consommé pour ses propriétés hallucinogènes, il arrive que certains tentent de se rebeller contre l'homme. Qui n'a pas entendu parler de la Grande Révolte des Champignonz ? (n°207)											
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		2	9	4	2	3	3	10%	5%	5%	+2	1
		Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage Dons: Carapace, Tentacules, Crocs Illustration: Laura★ Lorappa - Couleurs: Laura★ Lorappa										

	<p>Champignonz Mutant (76-90) Obtenu grâce à des manipulations génétiques douteuses, le champignonz mutant est particulièrement hostile aux humains qui osent se promener à portée de ses spores empoisonnées. (n°208)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>13</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>30%</td> <td>25%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Encaissement, Frénésie, Riposte, Parade, Tir Instinctif, Camouflage Dons: Tentacules, Poison, Grosse Carapace, Crocs Illustration: Laura ★ - Couleurs: Laura ★ Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	4	13	6	4	3	6	30%	25%	15%	+3	2
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
4	13	6	4	3	6	30%	25%	15%	+3	2													
	<p>Le Rêveur (96-100) Le Rêveur est un être légendaire qui se serait tant nourri de champignonz que son âme passerait son temps en un rêve permanent. (n°209)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>15</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>7+2</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>+6</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Éclair, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage Sorts de Combat: Éclair, Image Floue, Armes Évanescentes Dons: Aura de Protection, Souffle, Dépression, Vision Totale, Défense Magique Majeure, Griffes, Arme Naturelle Géante Illustration: Kefka ★ - Couleurs: Laura ★ Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	5	15	5	4	5	7+2	15%	15%	10%	+6	2
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
5	15	5	4	5	7+2	15%	15%	10%	+6	2													
<p>Bishônens Provinces : Parc à Bishônens, Route du Vice, Sanctuaire</p>																							
	<p>Chapardeur (1-30) Garçons délaissés lors des sélections de bishônens ou abandonnés par des maîtres ruinés, ils parcourent la campagne à la recherche de nourriture. (n°211)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>+2</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Crocs Illustration: Kefka ★ - Couleurs: Laura ★ Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	1	7	3	1	2	3	5%	5%	5%	+2	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
1	7	3	1	2	3	5%	5%	5%	+2	0													
	<p>Bishônén Assassin (31-65) Le bishônén est généralement un jeune homme beau et sympathique, mais certains décident de servir une cause maléfique ou de se venger des hommes qu'ils n'apprécient pas. Lorsqu'il est assassin, il peut faire beaucoup de dégâts. (n°212)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>11</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>25%</td> <td>+4</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Botte Éclair, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage, Riposte Dons: Beauté Exceptionnelle, Griffes, Poison, Défense Magique Mineure Illustration: Earané Coâmenel - Couleurs: Earané Coâmenel</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	5	2	3	4	15%	15%	25%	+4	1
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
3	11	5	2	3	4	15%	15%	25%	+4	1													
	<p>Bishônén Magicien (66-95) Le plus dangereux des bishônens est le bishônén magicien, formé aux ultimes secrets de l'enchantement, et qui est prêt à les retourner contre sa victime. Ceux qui succombent à ses charmes succomberont à ses coups. (n°213)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>13</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Coup Précis, Feinte, Camouflage Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu, Image Floue Dons: Beauté Exceptionnelle, Griffes, Aura de Protection, Défense Magique Majeure Illustration: Kefka ★ - Couleurs: Laura ★ Lorappa</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	4	13	6	3	4	4	20%	15%	15%	+3	2
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
4	13	6	3	4	4	20%	15%	15%	+3	2													
	<p>Prince Bishônén (96-100) Les bishônens se choisissent parfois un prince : le plus beau, le plus charmeur et le plus dangereux de tous les bishônens. (n°214)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>15</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>25%</td> <td>20%</td> <td>20%</td> <td>+4</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Coup Précis, Désarmement, Rapidité au Contact, Riposte, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu, Image Floue, Ralliement Magique Dons: Aura de Protection, Griffes, Poison, Beauté Inhumaine, Défense Magique Majeure, Régénération Majeure Illustration: Earané Coâmenel - Couleurs: Earané Coâmenel</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	5	15	6	4	4	5	25%	20%	20%	+4	3
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
5	15	6	4	4	5	25%	20%	20%	+4	3													
<p>Dogma Provinces : Calissie, Central Dogma, First Dogma, Géofront, Terminal Dogma</p>																							
	<p>Aigle Géant (1-40) L'aigle géant est assez commun dans les montagnes des îles orientales du cybermonde. Généralement pacifique, il l'est beaucoup moins quand il voit des hommes troubler la quiétude de ses espaces. (n°216)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Ailes, Griffes</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+3	0
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+3	0													
	<p>Ange Vengeur (41-75) L'ange vengeur est là pour vous punir de vos péchés. Vous ne savez pas lesquels ? Lui, il le sait. (n°217)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>11</td> <td>4</td> <td>3+1</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>10%</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>+3</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Parade, Camouflage Dons: Essence Divine, Ailes, Griffes, Défense Magique Mineure Illustration: Asphalte-RP ★ - Couleurs: Asphalte-RP ★</p>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	4	3+1	3	5	10%	15%	10%	+3	1
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure													
3	11	4	3+1	3	5	10%	15%	10%	+3	1													
<p>Archange Vengeur (76-95) Eh quoi, vous êtes plus forts que les anges vengeurs ? Voici les archanges vengeurs capables de vous mettre</p>																							

	PNJ	à terre... (n°218)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		4	13	5	3+1	4	6	15%	15%	10%	+3	2
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Riposte, Botte Éclair, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage												
Dons: Essence Divine, Ailes, Griffes, Défense Magique Majeure												
Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: ★Asphalte-RP★												
	PNJ	Poing de la Grande Déesse (96-100)										
		Il arrive que parfois quelqu'un fâche très fort la Grande Déesse. Alors elle l'écrase de son poing. Voilà, c'est tout. (n°219)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		6	17	10+2	4+2	5	9+2	40%	40%	40%	+6	6
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Désarmement, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Éclair, Parade, Feinte, Botte en Feinte, Botte de Contre, Précision, Tir Instinctif, Rapidité au Tir												
Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu, Image Floue, Pilier de Lumière												
Dons: Aura de Protection, Souffle, Cécité, Colosse, Nature Divine, Défense Magique Majeure, Super-Carapace, Régénération Majeure, Insensibilité aux Dégâts, Vision Totale, Griffes, Arme Naturelle Géante												
Illustration: ★Le Schtroumpf★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★												
Démons												
Provinces : Barrière Carmin, Désert Démoniaque, Elmérie Inférieure, Grand Mur, Pédestrie												
	PNJ	Démon Mineur (1-40)										
		Le démon mineur est souvent le serviteur d'un sorcier maléfique ou d'un démon plus puissant. Il n'est pas moins méchant et s'en prend volontiers aux humains. Il peut être invoqué par un sorcier mineur pour agresser quelqu'un. (n°221)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		1	7	4	2	2	3	15%	10%	15%	+2	1
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive												
Dons: Ailes, Crocs, Carapace, Sans Cœur												
Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★												
	PNJ	Démon Majeur (41-80)										
		Hésitant entre violence et méchanceté, le démon majeur combine généralement les deux dans ses relations avec les êtres humains. Il peut être invoqué par un puissant sorcier pour agresser quelqu'un. (n°222)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		4	13	6	4	4	5	30%	25%	15%	+3	2
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Riposte, Botte Perforante, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage												
Dons: Ailes, Griffes, Grosse Carapace, Sans Cœur												
Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★												
	PNJ	Rejeton de Naar (81-95)										
		Ce démon serait un des multiples enfants du dieu maléfique Naar. Sa puissance et sa méchanceté surpassent celles d'un démon majeur. (n°223)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		5	15	7+1	4	4	6	35%	25%	15%	+3	4
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Riposte, Parade, Feinte, Précision, Camouflage												
Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu, Étreinte Vampirique												
Dons: Griffes, Géant, Défense Magique Mineure, Super-Carapace, Sans Cœur												
Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: ★Laura★, ★Lorappa★												
	PNJ	Œil de Naar (96-100)										
		Parfois, Naar se lève de son Siège et jette un œil sur les hommes pour se réjouir de leurs méfaits et de leurs turpitudes. (n°224)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		6	17	10+2	4+2	5	9+2	40%	40%	40%	+6	6
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frénésie, Désarmement, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Perforante, Botte Éclair, Parade, Feinte, Botte en Feinte, Précision, Tir Instinctif, Rapidité au Tir, Camouflage												
Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu, Étreinte Vampirique, Déchirure Démoniaque												
Dons: Aura de Protection, Souffle, Colosse, Nature Divine, Vision Totale, Défense Magique Majeure, Super-Carapace, Régénération Majeure, Insensibilité aux Dégâts, Griffes, Arme Naturelle Géante, Sans Cœur												
Illustration: Igor Danproposkanovovski - Couleurs: ★Yémanjah★												
Désert												
Provinces : Désert de Sada Mussen, Musulmanie, Plaine Irradiée												
	PNJ	Chien du Désert (1-40)										
		La nourriture lui faisant défaut, le chien du désert attaque facilement le nomade isolé pour agrémenter son quotidien. Fin gourmet, il laisse généralement la viande cuire un peu au soleil. (n°226)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+2	1
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive												
Dons: Crocs, Carapace												
Illustration: Balian d'Ibelin - Couleurs: ★Eskarina★												
	PNJ	Araignée du Désert (41-80)										
		L'araignée géante vivant dans le désert détient plusieurs records de vitesse : elle bat un homme à la course, elle tue un homme plus vite qu'il ne dégaine, elle mange un homme plus vite qu'il ne meurt. (n°227)										
		Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
		2	9	4	2	4	4	15%	15%	20%	+4	1
Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive												
Dons: Griffes, Poison, Carapace												
Illustration: ★Eskarina★ - Couleurs: ★Eskarina★												
Chateau Leclerc (81-100)												



Les chameaux Leclerc sont une curiosité du désert de Sada Mussen. Appelés ainsi par le militaire qui le premier a réussi à les dresser à la guerre sans se faire tuer avant, ces chameaux mutants sont capables d'envoyer des rayons radioactifs tueurs. (n°228)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	3	4	5	30%	25%	15%	+3	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Tir Instinctif, Rapidité au Tir, Camouflage

Dons: Souffle, Super-Carapace, Crocs

Illustration: Leo★Krüpps🐪 KaMiKaZ - Couleurs: Seikyo Lee'Naar

Forêts

Provinces : Accalmie, Bananie, Cambrousse, Écrin de Jade, Forêt Brune, Forêt de Jade, Grand Jardin, Honolulu-par-Delà, Indozinie, Irendol, Jungles-Unies, Nablacie, Napolitania, Pacifica Green, Pays des Boas, Roubanie, Ruthvénie, Sayamanie, Viridie, Vodkalie



Liane Tueuse (1-25)

Au tréfonds des forêts du cybermonde, le voyageur peut passer de vie à trépas en un clin d'oeil : la liane tueuse se saisit de lui, l'enserme et suce goulument son sang. Bien que facile à briser, ses coups sont mortels. (n°231)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	2	3	3	15%	10%	15%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage

Dons: Tentacules, Vampirisme, Crocs

Illustration: Eskarina - Couleurs: Eskarina



Loup (26-50)

Le loup rôde dans les forêts du cybermonde, il attaque les voyageurs isolés et les dévore avec un remarquable appétit. (n°232)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	3	2	3	4	20%	15%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Camouflage

Dons: Carapace, Crocs

Illustration: Balian d'Ibelin - Couleurs: Yémanjah



Gorille Géant (51-85)

Le gorille géant a délimité son territoire dans la forêt : toute la forêt est à lui. Alors c'est bien simple, le premier voyageur qui s'immisce, il l'éclate sans hésiter un instant. (n°233)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
3	11	5+1	3	3	4	25%	20%	15%	+2	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Frénésie

Dons: Géant, Crocs, Grosse Carapace

Illustration: Zanarkhand - Couleurs: Seikyo Lee'Naar



Monstre des Forêts (86-100)

Parfois il arrive que le voyageur inconscient pose son pied sur un tapis de mousse banal. Malheur à lui, la mousse se soulève : c'est un monstre des forêts ! Il est alors trop tard pour éviter sa gueule béante. (n°234)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	3	4	5	30%	25%	15%	+2	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Encaissement, Camouflage

Dons: Crocs, Régénération, Super-Carapace

Illustration: Zanarkhand - Couleurs: Seikyo Lee'Naar

Kanards

Provinces : L'Île aux Kanards



Kanard Hostile (1-80)

Les kanards sont de doux habitants de l'île aux kanards mais parfois l'un d'entre eux décide d'être hostile aux humains. (n°236)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	2	2	3	3	15%	5%	10%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive

Dons: Crocs

Illustration: 🐼Kefka★ - Couleurs: 🐼Kefka★



Kanard Pittopatte (81-100)

Les kanards sont de doux habitants de l'île aux kanards mais parfois l'un d'entre eux décide de dévorer tous les humains sans exception ! (n°237)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
3	11	4	3	4	4	25%	20%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Encaissement

Dons: Carapace, Crocs

Illustration: 🐼Kefka★ - Couleurs: 🐼Kefka★

Lacs

Provinces : Honolulu-par-Delà, Krakovie, Kraland, Nablacie, Slavonie, Tovaritchie, Vodkalie



Homard Géant (1-50)

Les fins gourmets apprécient sa chair délicate, mais le homard géant se retourne souvent contre ceux qui essaient de l'attraper et les dévore alors à son tour. (n°241)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	2	3	3	15%	10%	15%	+2	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Encaissement

Dons: Crocs, Grosse Carapace, Amphibie

Illustration: Phillibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina



Tortue Blindée (51-80)

Dans le lac au centre du continent se prélassent tranquillement des tortues dont la carapace est devenue de plus en plus épaisse et bien équipée pour échapper aux prédateurs. Chassées également par l'homme pour sa chair exquise. (n°242)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4	2	3	3	20%	15%	15%	+2	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Encaissement

Dons: Crocs, Super-Carapace, Amphibie
 Illustration: Phillibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina



Requin Volant (81-100)

Le requin volant est l'animal le plus dangereux du lac. On ignore s'il est d'origine naturelle ou s'il a été produit par des manipulations génétiques. Toujours est-il qu'il vaut mieux ne pas se trouver sur son chemin. (n°243)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	3	3	6	30%	25%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Encaissement, Camouflage
Dons: Carapace, Ailes, Crocs, Insensibilité aux Dégâts, Amphibie

Illustration: Phillibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina

Lexpagiens

Provinces : Lexpagie



Ping-Pong (1-50)

Le ping-pong est une créature plutôt faible mais assez dérangeante. Elle surgit sans crier gare et se met à vous cogner avec acharnement jusqu'à vous blesser. Il faut alors se résoudre à la détruire. (n°246)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	2	3	2	3	15%	10%	15%	+0	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive

Dons: Ailes, Insensibilité aux Dégâts

Illustration: Fayri★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★



Troll (51-85)

Le troll est une créature hostile. Parfois l'on croit qu'elle a disparu, et tout à coup elle revient avec une énergie redoublée. Le troll est la terreur de la région. (n°247)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
3	11	5	3	3	5	25%	20%	15%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement

Dons: Griffes, Grosse Carapace, Régénération Majeure

Illustration: Seikyo Lee'Naar - Couleurs: Seikyo Lee'Naar



Guerrier Hologramme (86-100)

Sorti tout droit des ordinateurs de Lexpagie, le guerrier hologramme est une entité qui a réussi à échapper au contrôle de son maître et répand la terreur dans la réalité. (n°248)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	5-1	4	4	6	30%	25%	15%	+3	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage, Coup Précis, Riposte

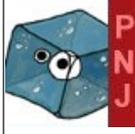
Sorts de Combat: Image Floue

Dons: Nature Fantomatique, Souffle, Nature Cybernétique, Défense Magique Mineure, Insensibilité aux Dégâts, Griffes

Illustration: Phillibert★Scrooge - Couleurs: Phillibert★Scrooge

Logique Brute

Provinces : Bratislavie



Cube de Logique Brute (1-50)

Dans les entrepôts de logique brute, il arrive que certaines cuves soient laissées pendant une longue période sans être consommées (lors d'un embargo par exemple). La logique brute se solidifie et devient un cube gélatineux vivant, capable de ramper. (n°251)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	3	2	3	15%	10%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Encaissement

Dons: Carapace, Amphibie, Crocs

Illustration: ★Le Schtroumpf★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★



Pieuvre de Logique Brute (51-80)

Nageant dans les puits à ciel ouvert de logique brute, cette pieuvre est une plaie pour tous les exploitants. Elle détruit les installations quand elle n'attaque pas tout simplement les ouvriers. (n°252)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4	3	3	4	20%	15%	15%	+2	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Encaissement

Dons: Tentacules, Grosse Carapace, Amphibie, Crocs

Illustration: ★Le Schtroumpf★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★



Logipieuvre (81-95)

A force de nager dans la logique brute, certaines pieuvres sont devenues intelligentes, ont construit une civilisation et sont en guerre contre les humains cherchant à les dépouiller de leur environnement naturel. Capables d'utiliser la magie. (n°253)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	5	5	4+1	4	30%	25%	15%	+2	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Parade, Précision, Camouflage, Riposte

Sorts de Combat: Étreinte Vampirique

Dons: Intelligence Supérieure, Tentacules, Défense Magique Mineure, Grosse Carapace, Amphibie, Crocs

Illustration: ★Le Schtroumpf★ - Couleurs: ★Le Schtroumpf★



Grand Calculateur (96-100)

Les logipieuvres sont dirigés par le Grand Calculateur, une logipieuvre particulièrement intelligente et retorse. (n°254)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
5	15	5	6	6+2	5	35%	25%	15%	+2	4

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Coup Précis, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Éclair, Botte en Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage

Sorts de Combat: Éclair, Image Floue, Étreinte Vampirique, Ronces Géantes

Dons: Ordinateur Humain, Tentacules, Super-Intelligence, Défense Magique Majeure, Grosse Carapace,

	P N J	1 7 3 2 2 3 15% 10% 15% +2 1	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Parade, Feinte, Camouflage Dons: Crocs, Armure Militaire, Sans Cœur Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Colonel Marco
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 2 9 4 3 3 4 20% 15% 15% +4 1	Capitaine Pirate (51-80) Le capitaine pirate vogue avec son équipage sur les mers à la recherche d'un bateau à piller, d'un voyageur à rançonner, d'un port à mettre à sac. (n°267) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Parade, Feinte, Botte en Feinte, Camouflage Dons: Griffes, Armement Militaire, Armure Militaire, Sans Cœur Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Colonel Marco
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 4 13 6 4 4 5 30% 25% 15% +5 2	Barbe-Mauve (81-100) Le chef de tous les pirates est sans conteste Barbe-Mauve. Il désire rançonner tout navigateur et se constituer le plus énorme trésor jamais imaginé. (n°268) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Frenésie, Désarmement, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Riposte, Botte de Contre, Rapidité au Tir, Camouflage Dons: Griffes, Entraînement Militaire, Armement Militaire, Armure Militaire, Sans Cœur Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Colonel Marco
Montagnes			
Provinces : Atasié Orientale, Augustan, Barrière Carmin, Calissie, Cinq Pics, Elmérie, Elmérie Surnuméraire, Frankenstanie, Géofront, Grand Ravin, L'Ecole des Disciples, Montagnes Brunes, Monts Flammables, Monts Impériaux, Monts Mafieux, Monts Niarkal, Monts Pourpres, Murailles Noires, Neuneuland, Niarkalistan, Passes Brunes, Sanctuaire, Structurie, Vallée Pourpre			
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 1 7 3 2 2 3 15% 10% 15% +2 0	Rapace Téméraire (1-50) Le rapace téméraire vit dans les hauteurs des montagnes du cybermonde. Son nom vient du fait qu'il attaque tout ce qui bouge peu importe que cela soit grand ou petit. Il arrive donc qu'il finisse en chair à pâtée. (n°271) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Crocs Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 2 9 4 3 3 3 20% 15% 15% +3 1	Bâtard du Géant des Montagnes (51-75) Lorsque le géant des montagnes s'ennuie, il conte fleurette à de jeunes paysannes hardies (ou alors il agresse de jeunes paysannes moins accueillantes, mais c'est une autre histoire). L'être qui en résulte est une sorte de croisement entre les deux. (n°272) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Carapace, Griffes Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 5 15 7+1 4 4 5 35% 25% 15% +6 2	Géant des Montagnes (76-100) Ce n'est pas qu'il soit agressif ou particulièrement violent, mais la montagne c'est chez lui. Que diriez-vous si des étrangers venaient salir votre salon ? Eh bien le géant des montagnes n'aime pas les touristes. (n°273) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Géant, Griffes, Grosse Carapace, Arme Naturelle Géante Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Eskarina
Dragons			
Provinces : Montagnes Brunes, Monts Impériaux			
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 1 7 4 3 3 4 15% 10% 15% +2 1	Dragonneau (1-70) Le dragonneau est un jeune dragon. A la différence de son aîné, vous avez une chance de lui échapper si vous courez très vite. (n°276) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Carapace, Ailes, Crocs, Sans Cœur Illustration: Kefka★ - Couleurs: Laura★Lorappa
	P N J	Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 4 13 6+1 4 4 5 30% 25% 15% +3 3	Dragon (71-90) Créature aussi mythique que dangereuse, le dragon sommeille dans sa grotte au cœur des montagnes. Celui qui le dérange connaît une mort instantanée. Sauf si le dragon a l'humeur ludique : alors là, la mort intervient dans d'atroces souffrances. (n°277) Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Point Vital Dons: Géant, Ailes, Souffle, Défense Magique Mineure, Grosse Carapace, Griffes, Sans Cœur Illustration: Kefka★ - Couleurs: Le Schtroumpf★
		Niv PdV FOR VOL INT PER Mains Nues Contact Distance Dégâts Armure 5 15 7+2 4 5 6 35% 25% 15% +6 5	Ancalagon le Noir (91-100) De tous les dragons, le plus puissant est Ancalagon le Noir, qui a dominé pendant une période tout l'Empire Brun. (n°278)



Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3-1	3	2	3	15%	10%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive
Dons: Nature Fantomatique, Crocs, Insensibilité aux Dégâts
 Illustration: Kefka - Couleurs: Laura Lorappa



Guerrier Fantôme (51-90)
 Lors du règne de Franck Mysti, de nombreux guerriers servaient sa cause (en tout cas, au moins 2 ou 3). Ceux-ci sont devenus des spectres comme leur maître et cherchent à retrouver la paix en tuant tous ceux qui ne trouvent pas que leur maître est génial. (n°292)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4-1	4	3	4	20%	15%	15%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Rapidité au Tir, Camouflage, Riposte, Point Vital
Dons: Nature Fantomatique, Crocs, Entraînement Militaire, Insensibilité aux Dégâts
 Illustration: Kefka - Couleurs: Laura Lorappa



Mysti (91-100)
 Le Mysti est un fantôme maléfique dont la puissance n'est dépassée que par son immense folie. Il lui arrive parfois de surgir de vieilles lampes pour exaucer des vœux qui se retourneront contre celui qui les a souhaités. (n°293)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
5	15	5-1	6	4	3	35%	25%	15%	+2	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Rapidité à Mains Nues, Esquive, Coup Précis, Rapidité au Contact, Riposte, Botte Éclair, Rapidité au Tir, Camouflage
Sorts de Combat: Image Floue, Étreinte Vampirique, Armes Évanescentes
Dons: Nature Fantomatique, Aura de Protection, Crocs, Mystiphrenie, Défense Magique Majeure, Régénération Majeure, Insensibilité aux Dégâts
 Illustration: Kefka - Couleurs: Seikyo Lee'Naar

Paysans

Provinces : Accalmie, Andalousie du Sud, Ascilésie, Bauhaus, Boskovo, Bouletie, Capsulie, Démencie, Déstructurie, Émouchie, Forêt de Jade, Frontière Rouille, Gradistan, Grand Jardin, Grand Mur, Hélénie, Justiciat, Kalinie, Karénie, Kradie, Krakovie, Lantenac, Melun, Milieu, Moldavie, Oasis, Pays des Boas, Porte du Bonheur, Refuge, Requiem, Ruthvénie, Sicilia, Slavonie, Spéculie, Tovaritchie, Updélie, Valégro, Vatasie



Mouton (1-10)
 Le mouton est élevé pour sa laine et sa viande dans tout le cybermonde. (n°294)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	1	2	1	2	15%	10%	15%	+0	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir
 Illustration: Ducky Luke - Couleurs: Laura Lorappa



Vache (11-20)
 La vache est élevée pour son cuir et sa viande dans tout le cybermonde. (n°295)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	2	2	1	2	15%	10%	15%	+0	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir
 Illustration: Le Schtroumpf - Couleurs: Laura Lorappa



Paysanne Effarouchée (21-30)
 La paysanne se baladait tranquillement dans les champs lorsque vous avez surgi devant elle. Elle s'est brutalement effarouchée sans que vous n'en compreniez la raison. (n°296)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	2	3	2	3	15%	10%	15%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive
Dons: Crocs
 Illustration: Kefka - Couleurs: Le Schtroumpf



Voleur de Bétail (31-75)
 Le voleur de bétail fait ses petites affaires : il vole les vaches, les poules et les chevaux de trait et les revend ailleurs. Parfois un curieux vient le déranger : le voleur de bétail doit alors l'éliminer. (n°297)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4	3	2	4	20%	15%	15%	+3	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Précision
Dons: Carapace, Griffes
 Illustration: Leo Krüppes - Couleurs: Seikyo Lee'Naar



Druidesse (76-100)
 La druidesse s'occupe de veiller sur la nature et de soigner les petits oiseaux et elle n'apprécie pas du tout, mais alors pas du tout votre venue dans la réserve naturelle dont elle s'occupe. Elle va vous faire passer le goût de fouler encore l'herbe. (n°298)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	5	6	4	5	10%	5%	5%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Coup Précis, Camouflage
Sorts de Combat: Éclair, Image Floue
Dons: Aura de Protection, Souffle, Défense Magique Majeure, Griffes
 Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Eskarina

Pingouin
 Provinces : Andalousie du Nord



Pingouin à Roulettes (1-100)
 Le pingouin à roulettes est une aimable créature du nord du continent. Il est équipé de roulettes pour échapper aux amateurs de safaris glacés. Parfois un pingouin se retourne contre le chasseur. (n°301)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive
Dons: Crocs
 Illustration: Kefka - Couleurs: Kefka

Polaires

Provinces : Andalousie du Nord, Atasia Occidentale, Atasia Orientale, Baie de Sibéria, Calafie, Champs de Glace, Désert de Glace, Iglooland, Monts Abjects, Sibéria, Territoires Sbleunes, Underground

	P N J	Piquosaure (1-35) Le piquosaure se balade dans les landes gelées du cybermonde. Autrefois aimable herbivore lorsque la glace n'avait pas envahi le nord, ce monstre frileux est devenu aigri envers la race humaine qu'il juge responsable d'avoir déréglé le temps. (n°306)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>9</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>+2</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+2	2	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Crocs, Grosse Carapace Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Philibert★Scrooge	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+2	2																	
	P N J	Ver de Glace (36-70) Le ver de glace se fraie un chemin à travers la banquise et surgit parfois dès qu'il sent une proie à sa portée. Il ne fait pas le difficile et dévore humains, monture et matériel avec le même appétit. (n°307)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>11</td> <td>5+1</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>25%</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>+2</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	5+1	3	3	5	25%	20%	15%	+2	1	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Carapace, Crocs, Géant Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Laura★Lorappa	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
3	11	5+1	3	3	5	25%	20%	15%	+2	1																	
	P N J	Nounours Polaire (71-100) Malgré son nom sympathique, ce monstre n'est pas une peluche mais un animal féroce détestant que la banquise soit souillée par des voyageurs. Généralement il fonce et dévore tout ce qui bouge. (n°308)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>13</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>30%</td> <td>25%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	4	13	6	4	3	5	30%	25%	15%	+3	2	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Griffes, Grosse Carapace Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Laura★Lorappa	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
4	13	6	4	3	5	30%	25%	15%	+3	2																	
	P N J	Père Noël (101-102) Le Père Noël est venu distribuer des cadeaux mais les agents des empires tentent de le capturer ! (n°309)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>9</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5%</td> <td>5%</td> <td>10%</td> <td>+0</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	1	4	3	4	5%	5%	10%	+0	2	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Encaissement Dons: Graisse, Anti-Anorexie, Porteur, Défense Magique Mineure Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Philibert★Scrooge	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
2	9	1	4	3	4	5%	5%	10%	+0	2																	
Sbleunes Provinces : Calafie, Champs de Glace, Iglooland, Monts Abjects, Sibéria, Territoires Sbleunes																											
	P N J	Sbleune Rouge (1-50) Le sbleune est une créature monstrueuse du nord du continent. Son attaque préféré est de vomir sur son adversaire une substance gluante, toxique et irritante. Le sbleune rouge est le plus faible des sbleunes. (n°311)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+3	1	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Encaissement Dons: Carapace, Souffle, Crocs Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Colonel Marco	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+3	1																	
	P N J	Sbleune Vert (51-85) Le sbleune est une créature monstrueuse du nord du continent. Son attaque préféré est de vomir sur son adversaire une substance gluante, toxique et irritante. Le sbleune vert est un sbleune de force moyenne. (n°312)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>9</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	4	3	2	4	20%	15%	15%	+3	2	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Encaissement Dons: Souffle, Grosse Carapace, Griffes Illustration: Colonel Marco - Couleurs: ★Asphalte-RP★	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
2	9	4	3	2	4	20%	15%	15%	+3	2																	
	P N J	Sbleune Jaune (86-100) Le sbleune est une créature monstrueuse du nord du continent. Son attaque préféré est de vomir sur son adversaire une substance gluante, toxique et irritante. Le sbleune jaune est le plus fort de tous les sbleunes. (n°313)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>11</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>5</td> <td>25%</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>+3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	3	11	5	4	3	5	25%	20%	15%	+3	3	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement Dons: Souffle, Super-Carapace, Griffes Illustration: Colonel Marco - Couleurs: ★Asphalte-RP★	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
3	11	5	4	3	5	25%	20%	15%	+3	3																	
Souterrains Provinces : Champignac, Monts Flammables, Murailles Noires, Passes Brunes, Underground																											
	P N J	Araignée-Éboueuse (1-50) L'araignée-éboueuse vit dans les égouts ou les souterrains. Elle vit en capturant dans ses immenses toiles les rats qui se développent sur les déchets des humains. Il lui arrive parfois d'agresser l'homme, comme ça, par pure animosité gratuite. (n°316)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>7</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>15%</td> <td>10%</td> <td>15%</td> <td>+2</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+2	1	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive Dons: Carapace, Crocs Illustration: Jaïne - Couleurs: Seikyo Lee'Naar	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
1	7	3	2	2	3	15%	10%	15%	+2	1																	
			Fourmi Géante (51-80) La fourmi géante se plait dans les souterrains. Malheur à celui qui vient la déranger ! Elle surgit alors d'un tunnel et décapite l'intrus avec ses mandibules. (n°317)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Niv</th> <th>PdV</th> <th>FOR</th> <th>VOL</th> <th>INT</th> <th>PER</th> <th>Mains Nues</th> <th>Contact</th> <th>Distance</th> <th>Dégâts</th> <th>Armure</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>9</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>20%</td> <td>15%</td> <td>15%</td> <td>+2</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure	2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+2	2	
Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure																	
2	9	4	2	3	4	20%	15%	15%	+2	2																	



Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive
Dons: Crocs, Grosse Carapace
 Illustration: -Un Conteur- - Couleurs: Seikyo Lee'Naar



Salamandre de la Mort (81-100)
 Au plus profond des souterrains vit un animal presque légendaire tant sont peu ceux qui ont survécu à sa rencontre pour en témoigner. Elle se délecte paraît-il de chaque morceau de chair d'un homme pour ne laisser que le squelette soigneusement nettoyé. (n°318)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	4	4	6	30%	25%	15%	+3	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement
Dons: Griffes, Paralyse, Super-Carapace
 Illustration: -Un Conteur- - Couleurs: Laura ★ Lorappa

Téteux

Provinces : Asclésie, Atasié Occidentale, Augustan, Baie de Karénie, Bananie, Bauhaus, Bouletie, Cinq Pics, Dépression Poucienne, Désert de Glace, Dorothassie, Hélénie, Jungles-Unies, Karénie, Kradie, L'Ecole des Disciples, Oasis, Panaguam, Porte du Bonheur, Poulpistan, Refuge, Sakrista, Spécuelle, Triangle d'Or, Vatasie



Téteux Parasite (1-50)
 Le téteux est un parasite qui s'accroche à sa victime pour lui sucer la force vitale. Le téteux ne tue normalement pas sa victime mais comme celle-ci, généralement, ne se laisse pas faire, il faut bien que l'un des deux élimine l'autre. (n°321)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	2	3	3	15%	10%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Encaissement
Dons: Carapace, Tentacules, Vampirisme, Crocs
 Illustration: -Un Conteur- - Couleurs: ★ Le Schtroumpf ★



Téteux Noir (51-90)
 Parmi les races des téteux, il en est une particulièrement cruelle, les téteux noirs qui sont prêts à aspirer entièrement la force vitale de leur victime jusqu'à la tuer. (n°322)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4	3	3	4	20%	15%	15%	+2	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encaissement
Dons: Tentacules, Vampirisme, Grosse Carapace, Crocs
 Illustration: -Un Conteur- - Couleurs: Yémanjah



Hélène Nipournicotre (91-100)
 Hélène Nipournicotre est une créature téteuse légendaire. Ses étreintes suceuses auraient même été qualifiées d'armes bactériologiques par des officiers de l'Empire Brun l'ayant approché de trop près. (n°323)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	4	4	6	30%	25%	15%	+4	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Frénésie, Tir Instinctif, Camouflage
Dons: Tentacules, Vampirisme, Bolopolisme, Poison, Défense Magique Mineure, Grosse Carapace, Insensibilité aux Dégâts, Griffes
 Illustration: Balian d'Ibelin - Couleurs: Sally ★ Ecstasy

Vampires

Provinces : Krapathes, Translavonie



Cape-Vampire (1-30)
 Animal ou objet maléfique animé ? Nul ne le sait. Toujours est-il que la cape-vampire tombe brutalement sur le voyageur, l'étouffe jusqu'à la suffocation et le digère ensuite. (n°326)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	3	2	3	15%	10%	15%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive
Dons: Ailes, Crocs
 Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: Laura ★ Lorappa



Vampire Mineur (31-85)
 Le vampire mineur appartient à une génération récente de vampires. Moins puissant que ses aînés, il aspire à les égarer et est prêt à faire des massacres d'êtres humains. (n°327)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
2	9	4	4	3	3	20%	15%	15%	+2	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Parade, Camouflage
Dons: Aura de Protection, Crocs, Vampirisme, Régénération, Défense Magique Mineure
 Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: ★Asphalte-RP★



Vampire Majeur (86-100)
 Le vampire majeur est un vampire des premières générations, du temps où le cybermonde était à peine créé. Son pouvoir et sa force sont immenses. (n°328)

Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	6	4	4	30%	25%	15%	+2	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Encaissement, Coup Précis, Parade, Feinte, Précision, Rapidité au Tir, Camouflage, Point Vital, Riposte
Dons: Aura de Protection, Crocs, Vampirisme, Défense Magique Majeure, Régénération Majeure, Insensibilité aux Dégâts
 Illustration: ★Asphalte-RP★ - Couleurs: ★Asphalte-RP★

Primitifs Elmériens

Provinces : Capsulie, Démencie, Dépression Poucienne, Elmérie, Elmérie Inférieure, Elmérie Surnuméraire, Grand Ravin, Neuneuland, Pédestrie

Primitif Elmérien (1-50)
 Le Primitif Elmérien est une créature dégénérée. Certains pensent qu'il s'agit d'un humain ayant sombré



PNJ

dans les tréfonds du Plan de la Bêtise. (n°331)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	3	2	1	3	15%	10%	15%	+2	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encasement

Dons: Crocs, Elmérisme

Illustration: Yasutora★Tepes - Couleurs: Laura★Lorappa



PNJ

Primitif Elmérien Guerrier (51-85)

Le Primitif Elmérien est une créature dégénérée. Certains pensent qu'il s'agit d'un humain ayant sombré dans les tréfonds du Plan de la Bêtise. Le guerrier est un rude combattant. (n°332)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
3	11	5	3	1	5	25%	20%	15%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encasement, Coup Précis

Dons: Carapace, Crocs, Elmérisme, Entraînement Militaire

Illustration: Yasutora★Tepes - Couleurs: Yasutora★Tepes



PNJ

Primitif Elmérien Mage (86-100)

Le Primitif Elmérien est une créature dégénérée. Certains pensent qu'il s'agit d'un humain ayant sombré dans les tréfonds du Plan de la Bêtise. Le Mage peut employer des sorts. (n°333)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	5	5	2	6	10%	5%	5%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Encasement, Coup Précis

Sorts de Combat: Éclair, Boule de Feu

Dons: Griffes, Elmérisme, Carapace, Défense Magique Mineure

Illustration: Balian d'Ibelin - Couleurs: Seikyo Lee'Naar

Élémentaux

Provinces : Acropole, Cap, Crab Key, Écrin de Jade, Justiciat, Négaverse, Panaguam, Poulpistan, Sakrista, Tokyo-3, Warriorland



PNJ

Élémental d'Eau (1-35)

Les forces des éléments peuvent donner naissance à des créatures ayant une volonté propre et souvent hostiles aux êtres humains. (n°336)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	4	3	2	4	15%	10%	15%	+3	0

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital

Dons: Ailes, Souffle, Insensibilité aux Dégâts, Amphibie, Crocs

Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Laura★Lorappa



PNJ

Élémental d'Air (36-65)

Les forces des éléments peuvent donner naissance à des créatures ayant une volonté propre et souvent hostiles aux êtres humains. (n°337)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
3	11	5	4	2	5	25%	20%	15%	+3	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive

Dons: Ailes, Souffle, Défense Magique Mineure, Insensibilité aux Dégâts, Griffes

Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Philibert★Scrooge



PNJ

Élémental de Terre (66-90)

Les forces des éléments peuvent donner naissance à des créatures ayant une volonté propre et souvent hostiles aux êtres humains. (n°338)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
4	13	6	4	3	4	30%	25%	15%	+3	3

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encasement

Dons: Griffes, Super-Carapace

Illustration: Philibert★Scrooge - Couleurs: Philibert★Scrooge



PNJ

Élémental de Feu (91-100)

Les forces des éléments peuvent donner naissance à des créatures ayant une volonté propre et souvent hostiles aux êtres humains. (n°339)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
5	15	7	6	4	6	35%	25%	15%	+3	2

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Point Vital, Esquive, Encasement, Coup Précis,

Riposte, Précision, Camouflage

Dons: Aura de Protection, Ailes, Souffle, Défense Magique Majeure, Régénération Majeure, Insensibilité aux Dégâts, Griffes

Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Laura★Lorappa

PNJ en Colère



PNJ

Bourgeois Décadent

Le bourgeois décadent ne peut supporter l'idée de devoir céder une partie de sa richesse, pourtant gagnée en exploitant de pauvres prolétaires. (n°341)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	4	3	3	4	15%	10%	15%	+1	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Encasement, Camouflage

Dons: Entraînement Militaire

Illustration: Colonel Marco - Couleurs: ★Le Schtroumpf★



PNJ

Esclave Rebelle

L'esclave rebelle ne supporte plus ses conditions de travail et réclame une baisse du nombre de coups de fouet. (n°342)

Niv	Pdv	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
1	7	4	3	2	4	15%	10%	15%	+1	1

Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive

Dons: Entraînement Militaire

Illustration: ★Kefka★ - Couleurs: Laura★Lorappa

Gréviste Casseur

Les prolétaires exploités se révoltent contre les patrons capitalistes, les bénéficiaires plantureux de ces derniers sont menacés. (n°343)

	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	2	4	15%	10%	15%	+1	1
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Parade, Camouflage										
	Dons: Entraînement Militaire										
	Illustration:  - Couleurs: Seikyo Lee'Naar										
	Commando Frigide										
	Choqué par la licence des moeurs prônée par les adeptes de la Grande Déesse, le commando frigide réclame une abstinence totale et la destruction des photos érotiques. (n°344)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	3	4	15%	10%	15%	+1	1
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Esquive, Feinte, Camouflage, Lutte										
	Dons: Entraînement Militaire										
	Illustration:  - Couleurs:  										
	Militant Carnivore										
	Le militant carnivore en a assez des salades et des yoghourts bios ! Il réclame de la viande rouge ! (n°345)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	2	4	15%	10%	15%	+2	0
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Parade, Camouflage										
	Dons: Crocs										
	Illustration:  - Couleurs: 										
	Grammairien Vindictif										
	Le grammairien vindictif exige que l'on corrige les fautes d'orthographe dans les écrits du grand Elmer Caps. Un blasphème pour tout elmérien qui se respecte. (n°346)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	4	4	15%	10%	15%	+1	1
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Esquive, Riposte, Précision, Camouflage										
	Dons: Entraînement Militaire										
	Illustration:  - Couleurs: Laura 										
	Poudré en Colère										
	Le poudré en colère en a marre de la démocratie et réclame le rétablissement immédiat de ses privilèges. Il demande parfois que l'on considère la Ruthvénie comme un véritable empire. (n°347)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	3	4	15%	10%	15%	+1	1
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Point Vital, Esquive, Coup Précis, Parade, Camouflage										
	Dons: Entraînement Militaire										
	Illustration:  - Couleurs: Jaïne										
	Loubard Tatoué										
	Les zones de non-droit dans les Provinces Rebelles attirent des loubards, avec des vestes de cuir et des tatouages "J'aime Lulu". (n°348)										
	Niv	PdV	FOR	VOL	INT	PER	Mains Nues	Contact	Distance	Dégâts	Armure
	1	7	4	3	2	4	15%	10%	15%	+2	1
	Techniques de Combat: Coup de Poing, Coup, Tir, Lutte, Encaissement, Frénésie, Tir Instinctif, Camouflage										
	Dons: Entraînement Militaire, Armement Militaire										
	Illustration: Colonel Marco - Couleurs: Eskarina										

Dans le tableau suivant, vous trouverez la liste des provinces avec les types de monstres qui y circulent.

RÉPARTITION		
Province	Type 1	Type 2
Accalmie	Forêts	Paysans
Acropole	Pirates	Élémentaux
Andalousie du Nord	Pingouin	Polaires
Andalousie du Sud	Pirates	Paysans
Ascilésie	Paysans	Téteux
Assholad	Criminels	Mutants
Atasie Occidentale	Polaires	Téteux
Atasie Orientale	Montagnes	Polaires
Augustan	Montagnes	Téteux
Australine	Criminels	Pirates
Baie de Karénie	Pirates	Téteux
Baie de Sibéria	Pirates	Polaires
Bananie	Forêts	Téteux
Barrière Carmin	Démons	Montagnes
Bauhaus	Paysans	Téteux
Boskovo	Pirates	Paysans
Bouletie	Paysans	Téteux
Bratislavie	Criminels	Logique Brute
Calafie	Polaires	Sbleunes
Calissie	Dogma	Montagnes
Cambrousse	Criminels	Forêts
Cap	Pirates	Élémentaux
Capsulie	Paysans	Primitifs Elmériens
Caraïbes	Criminels	Pirates
Central Dogma	Dogma	Pirates
Champignac	Champignonz	Souterrains

Champs de Glace	Polaires	Sbleunes
Cinq Pics	Montagnes	Téteux
Crab Key	Magmor	Élémentaux
Démencie	Paysans	Primitifs Elmériens
Dépression Poucienne	Téteux	Primitifs Elmériens
Désert de Glace	Polaires	Téteux
Désert de Sada Mussen	Criminels	Désert
Désert Démoniaque	Criminels	Démons
Déstructurie	Pirates	Paysans
Dorothassie	Pirates	Téteux
Écrin de Jade	Forêts	Élémentaux
Elmérie	Montagnes	Primitifs Elmériens
Elmérie Inférieure	Démons	Primitifs Elmériens
Elmérie Surnuméraire	Montagnes	Primitifs Elmériens
Émouchie	Criminels	Paysans
First Dogma	Dogma	Pirates
Forêt Brune	Forêts	Mutants
Forêt de Jade	Forêts	Paysans
Frankenstanie	Montagnes	Mutants
Frontière Rouille	Criminels	Paysans
Géofront	Dogma	Montagnes
Golfe de Sicilia	Criminels	Pirates
Gradistan	Criminels	Paysans
Grand Jardin	Forêts	Paysans
Grand Mur	Démons	Paysans
Grand Ravin	Montagnes	Primitifs Elmériens
Haute Mer de Karénie	Marins	Pirates
Hélénie	Paysans	Téteux
Honolulu-par-Delà	Forêts	Lacs
Iglooland	Polaires	Sbleunes
Indozinie	Criminels	Forêts
Irendol	Forêts	Pirates
Jungles-Unies	Forêts	Téteux
Justiciat	Paysans	Élémentaux
Kalinie	Criminels	Paysans
Karénie	Paysans	Téteux
Kradie	Paysans	Téteux
Krakovie	Lacs	Paysans
Kraland	Criminels	Lacs
Krapathes	Criminels	Vampires
L'Ecole des Disciples	Montagnes	Téteux
L'Île aux Kanards	Kanards	Pirates
Lantenac	Criminels	Paysans
Les 3000 Rugissants	Marins	Pirates
Lexpagie	Lexpagiens	Pirates
Mare des Kanards	Marins	Pirates
Melun	Criminels	Paysans
Mer Acropolienne	Marins	Pirates
Mer Blanche	Marins	Pirates
Mer Brûmeuse	Marins	Pirates
Mer Brune	Marins	Pirates
Mer Calme	Marins	Pirates
Mer d'Andalousie	Marins	Pirates
Mer d'Australine	Marins	Pirates
Mer d'Occident	Marins	Pirates
Mer d'Orient	Marins	Pirates
Mer d'Updélie	Marins	Pirates
Mer de Calissie	Marins	Pirates
Mer de Central Dogma	Marins	Pirates
Mer de Crab Key	Marins	Pirates
Mer de Déstructurie	Marins	Pirates
Mer de Dorothassie	Marins	Pirates
Mer de First Dogma	Marins	Pirates
Mer de Jade	Marins	Pirates
Mer de Karénie	Marins	Pirates
Mer de l'Aube	Marins	Pirates
Mer de la Lune	Marins	Pirates
Mer de Mexicanentine	Marins	Pirates
Mer de Naar	Marins	Pirates

Mer de Napolitania	Marins	Pirates
Mer de Négaverse	Marins	Pirates
Mer de No	Marins	Pirates
Mer de Roumanie	Marins	Pirates
Mer de Roubanie	Marins	Pirates
Mer de Santa Banana	Marins	Pirates
Mer de Sayamanie	Marins	Pirates
Mer de Sibéria	Marins	Pirates
Mer de Structurie	Marins	Pirates
Mer de Terminal Dogma	Marins	Pirates
Mer de Tokyo-3	Marins	Pirates
Mer des Bagnards	Marins	Pirates
Mer des Bishônens	Marins	Pirates
Mer des Caraïbes	Marins	Pirates
Mer des Cinq Pics	Marins	Pirates
Mer des Condamnés	Marins	Pirates
Mer des Disciples	Marins	Pirates
Mer des Esclaves	Marins	Pirates
Mer des Naufragés	Marins	Pirates
Mer des Noyés	Marins	Pirates
Mer des Poulpes	Marins	Pirates
Mer des Warriors	Marins	Pirates
Mer Dogma	Marins	Pirates
Mer du Boskovo	Marins	Pirates
Mer du Cap	Marins	Pirates
Mer du Couchant	Marins	Pirates
Mer du Géofront	Marins	Pirates
Mer du Levant	Marins	Pirates
Mer du Matin	Marins	Pirates
Mer du Nicaragua	Marins	Pirates
Mer du Sanctuaire	Marins	Pirates
Mer du Soleil	Marins	Pirates
Mer Etoilée	Marins	Pirates
Mer Eva	Marins	Pirates
Mer Furieuse	Marins	Pirates
Mer Impériale	Marins	Pirates
Mer Niarkal	Marins	Pirates
Mer Noire	Marins	Pirates
Mer Périlleuse	Marins	Pirates
Mer Rose	Marins	Pirates
Mer Sombre	Marins	Pirates
Mexicanentine	Criminels	Pirates
Milieu	Criminels	Paysans
Moldavie	Criminels	Paysans
Montagnes Brunes	Montagnes	Dragons
Monts Abjects	Polaires	Sbleunes
Monts Flammables	Montagnes	Souterrains
Monts Impériaux	Montagnes	Dragons
Monts Mafieux	Criminels	Montagnes
Monts Niarkal	Montagnes	Morts-Vivants
Monts Pourpres	Criminels	Montagnes
Murailles Noires	Montagnes	Souterrains
Musulmanie	Criminels	Désert
Mystisie	Criminels	Mysti
Nablacie	Forêts	Lacs
Napolitania	Forêts	Pirates
Négaverse	Pirates	Élémentaux
Neuneuland	Montagnes	Primitifs Elmériens
Niarkalistan	Montagnes	Morts-Vivants
Nicaraguayémal	Criminels	Pirates
Oasis	Paysans	Téteux
Pacifica Green	Forêts	Pirates
Palladium-City	Criminels	Pirates
Panaguam	Téteux	Élémentaux
Parc à Bishônens	Bishônens	Pirates
Passes Brunes	Montagnes	Souterrains
Pays des Boas	Forêts	Paysans
Pédestrie	Démons	Primitifs Elmériens
Plaine Irradiée	Criminels	Désert

Porte du Bonheur	Paysans	Téteux
Poulpistan	Téteux	Élémentaux
Refuge	Paysans	Téteux
Requiem	Criminels	Paysans
Romania	Criminels	Pirates
Roubanie	Forêts	Pirates
Route du Vice	Criminels	Bishônens
Ruthvénie	Forêts	Paysans
Sakrista	Téteux	Élémentaux
Sanctuaire	Bishônens	Montagnes
Santa Banana	Criminels	Pirates
Sayamanie	Forêts	Pirates
Sibéria	Polaires	Sbleunes
Sicilia	Criminels	Paysans
Slavonie	Lacs	Paysans
Spéculie	Paysans	Téteux
Structurie	Pirates	Montagnes
Terminal Dogma	Dogma	Pirates
Territoires Sbleunes	Polaires	Sbleunes
Tokyo-3	Pirates	Élémentaux
Tovaritchie	Lacs	Paysans
Translavonie	Criminels	Vampires
Triangle d'Or	Criminels	Téteux
Underground	Polaires	Souterrains
Updélie	Pirates	Paysans
Valégro	Criminels	Paysans
Vallée Pourpre	Criminels	Montagnes
Vatasie	Paysans	Téteux
Viridie	Forêts	Pirates
Vodkalie	Forêts	Lacs
Warriorland	Pirates	Élémentaux

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.