

Annexe -SAGES

Voici une liste de compétences pouvant être sélectionnées par des personnages des Chroniques des Terres Anciennes, de manière à prendre part au jeu virtuel SAGES.

Si vous désirez sélectionner des compétences de cette annexe, vous devez obligatoirement faire parvenir une copie de votre fiche de personnage le plus tôt possible à Yanick Vallières à l'adresse iciyanick@gmail.com de façon à ce que votre fiche soit approuvée et votre personnage soit intégré le mieux possible au jeu virtuel.

Tous les marchands qui se lancent dans le jeu virtuel des Chroniques des Terres anciennes bénéficient d'un montant de 50 P.O.T. de départ afin de les aider à constituer leur inventaire initial. Si un joueur décide qu'il est temps pour son personnage de quitter la colonie, il devra soustraire ces 50 P.O.T. ou 50 P.O. de manière à ne pas déséquilibrer la richesse relative des personnages ailleurs sur le continent, dans le cadre de d'autres activités.

Prière d'utiliser la feuille d'inventaire en addition à la fiche de joueur, pour faciliter la gestion de vos ressources.

Compétences génériques :

Fortune de Marchand : Coût 1 PP par P.O.T. (Pièces d'or de trésorerie)

Cette compétence permet aux marchands d'accroître leur fortune pour un coût plus bas que la Fortune tel que présentée dans le manuel des joueurs. Cependant, les P.O.T. (Pièces d'or de trésorerie) ne peuvent être utilisées que dans le cadre du jeu virtuel selon les règles du SAGES.

Compétences de métiers :

Certains métiers peuvent être sélectionnés dans le cadre de la création de votre personnage. En voici une liste qui s'étoffera avec le temps.

Vous ne pouvez choisir qu'un seul de ses métiers. De plus, vous ne pouvez combiner un de ces métiers avec un titre de noblesse ou un titre religieux en ce qui a trait au jeu virtuel SAGES.

Marchand de ressources

Marchandage de ressources : Coût 35 PP

En plus des caractéristiques de la compétence Marchandage présentées dans le manuel des joueurs, les Marchands bénéficient de la capacité de transiger des lots de ressources selon les prix suivants :

Prix en P.O.T. / Lot de Ressource	Bois	Céréales	Bétail	Pierre	Fer	Mét.Pré	Alcool
Prix d'achat avant GN (NPC)	8	8	8	8	8	8	8
Prix d'achat en GN (Surplus des PC)	9	9	9	9	9	9	9
Prix de vente pendant et après GN (PC et NPC)	10	10	10	10	10	10	10

Spécialisation achat/vente - Marchandage de ressources : Coût 4 PP

Cette spécialisation permet au joueur modifier les prix d'achat **OU** de vente d'une ressource de son choix. La compétence peut être achetée plus d'une fois, mais appliquée une seule fois à (pour modifier le prix d'achat **OU** de vente de) chaque ressource.

Spécialisation Achat :

Le « Prix d'achat avant GN (NPC) » pour la ressource sélectionnée baisse à 15 P.O.T. pour **2** lots. (7.5 unitaire, le tarif ne s'applique que pour les achats en multiples de 2 lots) |

Spécialisation Vente :

Le « Prix de vente pendant et après GN (PC et NPC) » pour la ressource sélectionnée augmente à 21 P.O.T. pour **2** lots. (10.5 unitaire, le tarif ne s'applique que pour les achats en multiples de 2 lots) |

Développements futurs :

Des spécialisations pour l'achat et la vente de d'équipements pourront aussi s'ajouter dans le futur.

Marchand d'hommes (ou Pourvoyeur de main d'œuvre)

Les marchands d'hommes amènent de la main d'œuvre et des mercenaires aux nobles pouvant requérir du labeur ou des troupes supplémentaires.

Les hommes engagés ont donc un effet immédiat sur les capacités de production et/ou de défense de la ville. Au-delà du prix à payer en or (de trésorerie) une augmentation du taux de criminalité est aussi liée à l'utilisation des mercenaires.

Lors d'un combat impliquant des troupes locales et des mercenaires, les mercenaires meurent en dernier, ceci dans l'optique d'éviter qu'un noble n'utilise des mercenaires en guise de chair à canon, sans eux-mêmes prendre de risque. De la même manière, une troupe d'invasion doit être majoritairement (50% + 1) constituée d'unités locales.

Finalement, un noble ne peut pas utiliser des mercenaires pour des actions offensives sans obtenir la permission du Marchand d'hommes, qui peut, à sa discrétion, demander une prime de risque (une prime raisonnable serait de plus ou moins 20%).

Le marchand d'homme peut contrôler 3 unités de mercenaires ou d'esclaves par Labeur (il ne peut donc pas monnayer sa carte ni s'engager dans un autre projet).

Prix en P.O.T. / Lot de Ressource	Esclaves	Miliciens	Inf.Lég.	Inf.Lrd.	Archers
Coût d'entretien payable avant GN (NPC)	35	45	55	90	50
Valeur de vente pour les nobles pendant le GN	60	80	100	180	90

À ces coûts d'entretien, s'ajoute la consommation interne des unités sur le territoire où ils seront domiciliés.

Construire un campement:

Le marchand d'homme peut décider d'ériger un campement pour ses hommes dans une ou plusieurs baronnies. Ce faisant, il crée un sentiment d'appartenance entre lui et ses hommes, mais aussi entre la baronnie où se situe le campement et les mercenaires. Le campement procure donc deux avantages :

1. Il annule les effets sur le taux de criminalité lié à la présence des mercenaires
2. Il permet au marchand d'homme de contrôler 1 unité supplémentaire au-delà de la limite de 3 unités de sa carte Labeur.

Pour construire le bâtiment, il faut réunir les ressources suivantes, en lot :

- i. Bois 7
- ii. Pierre 2
- iii. Fer 3
- iv. Labeur 10

Maître-Forgeron (ou Équipementier)

Le Maître-Forgeron, lorsqu'installé dans une Forge Militaire fonctionnelle, est en mesure de produire en grande quantité de l'équipement militaire pouvant servir à augmenter la puissance des troupes d'un noble.

Étapes à suivre pour créer et opérer une Forge Militaire :

- 1) Obtenir l'approbation d'un noble pour établir la Forge Militaire sur ses terres. Cette opération est délicate, et il faudra pour vous choisir le noble en question minutieusement pour ne pas vous aliéner d'autres nobles, puisqu'ils sont vos clients potentiels.
- 2) Construire le bâtiment :
 - a. Pour construire le bâtiment, il faut réunir les ressources suivantes, en lot :
 - i. Bois 10
 - ii. Pierre 10
 - iii. Fer 10
 - iv. Labeur 10

Note : Les nobles seront sans doute intéressés à avancer une partie des ressources et du labeur requis pour supporter le démarrage de l'entreprise. Spécialement en échange d'un accès privilégié à la production et d'une entente de remboursement... Il vous faudra donc négocier avec les divers nobles et tenter de les convaincre d'investir dans votre entreprise.

- 3) Opérer le bâtiment :
 - a. Un Maître-Forgeron peut, à lui seul produire un maximum de 5 lots d'équipement par période (GN), **avec sa carte Labeur** (il ne peut donc pas la monnayer ni s'engager dans un autre projet s'il veut produire de l'alcool dans la période). Il peut aussi embaucher de un à trois apprentis, qui pourront permettre au Maître-Forgeron d'augmenter sa production d'équipement de 3 lots par période par apprentis (carte labeur, ou apprentis fournis par le noble où la forge est domiciliée).
 - b. Produire :

Ressources requises :	Équipement produit	Valeur marchande du lot
10 lots de Fer	Eqp.Inf.Lég.	120 P.O.T
50 lots de Fer	Eqp.Inf.Lrd.	600 P.O.T
2 lots de Fer + 1 lot de bois	Eqp.Archers	40 P.O.T

- c. Un lot d'équipement arme une troupe de 10 miliciens.
 - d. Les lots de ressources nécessaires à la production peuvent être acquis dans la même période (GN) que les lots d'équipements peuvent être vendus (la livraison étant différée). **Mais des lots d'équipement ne peuvent être vendus avant que les ressources pour les produire ne soient acquises.**
 - e. Le Maître-Forgeron peut aussi se constituer une réserve de lot de ressources, selon ses moyens financiers et/ou les ententes avec ses fournisseurs.
- 4) Améliorer le bâtiment

- a. (Des améliorations quant à la capacité et la productivité du bâtiment pourront être publiées dans le futur)

Note : Un groupe de milicien doit subir un entraînement rudimentaire avant de pouvoir utiliser avec aisance son nouveau matériel. **Une Académie ou un Poste de Garde est donc requis pour pouvoir entraîner une troupe de miliciens** au maniement d'équipement produit par la Forge Militaire.

Producteur d'alcools (Maître Brasseur, Maître Vigneron, Maître Distilleur, etc.)

Le choix de l'alcool produit (vin, cidre, rhum, bière, etc.) est à la discrétion du joueur, l'effet quant au jeu virtuel étant le même.

L'objectif du producteur est de créer de l'alcool à l'aide de lot de céréales (disons de produits agricole, pour inclure des fruits...) et de vendre le produit fini aux nobles qui apprécieront les effets positifs sur le moral de leur population.

Étapes à suivre pour créer et opérer une production :

- 5) Obtenir l'approbation d'un noble pour établir la production sur ses terres. Cette opération est délicate, et il faudra pour vous choisir le noble en question minutieusement pour ne pas vous aliéner d'autres nobles, puisqu'ils sont vos clients potentiels.
- 6) Construire le bâtiment :
 - a. Pour construire le bâtiment, il faut réunir les ressources suivantes, en lot :
 - i. Bois 10
 - ii. Pierre 5
 - iii. Fer 5
 - iv. Labeur 10

Note : Les nobles seront sans doute intéressés à avancer une partie des ressources et du labeur requis pour supporter le démarrage de l'entreprise. Spécialement en échange d'un accès privilégié à la production et d'une entente de remboursement... Il vous faudra donc négocier avec les divers nobles et tenter de les convaincre d'investir dans votre entreprise.

- 7) Opérer le bâtiment :
 - a. Un producteur peut, à lui seul produire un maximum de 12 lots d'alcool (bière, cidre, vin, etc.) par période (GN), **avec sa carte Labeur** (il ne peut donc pas la monnayer ni s'engager dans un autre projet s'il veut produire de l'alcool dans la période).
 - b. Le maître-brasseur a besoin de 2 lots de céréales produire 3 lots d'alcool.
 - c. Les lots de céréales peuvent être acquis dans la même période (GN) que les lots d'alcool peuvent être vendus (la livraison étant différée). **Mais des lots d'alcool ne peuvent être vendus avant que les céréales pour les produire ne soient acquises.**
 - d. Le maître-brasseur peut aussi se constituer une réserve de lot de céréales, selon ses moyens financiers et/ou les ententes avec ses fournisseurs.

- e. Les lots d'alcool ont eux aussi une juste valeur marchande établie à 10 P.O. par lot.
- 8) Améliorer le bâtiment
- a. (Des améliorations quant à la capacité et la productivité du bâtiment pourront être publiées dans le futur)

Les effets des lots d'alcool :

Pour chaque période où un noble distribue 1 lot d'alcool par tranche de 100 citoyens (arrondis normalement), le modificateur M.I.N (Motivation, immigration et natalité) augmente de 2%. Il faut savoir que ce modificateur s'applique à la production de chacune des ressources, il est donc très facile pour les nobles de rentabiliser un tel investissement.

Les nobles peuvent ainsi augmenter le M.I.N d'une baronnie au maximum par 6% par période.

Ingénieur

Dans le futur un producteur spécialisé dans les armes de siège sera aussi disponible.