

# Règles d'Amashur

C'est la version en ligne et non la version pdf qui fait foi en cas de différences.

version pdf du 27.6.2007

## Généralités

**La date limite d'un tour est inchangeable et si vous ne rendez pas d'ordres votre kshatriya ne fera rien du tout, pas de commerce, pas d'alliance et pas d'achats. Ce qui peut être extrêmement dommageable!** Tant que la date limite n'est pas passée, vous pouvez modifier vos ordres.

Vous incarnez un **kshatriya** sur l'île de Tye.

Il y a 2 types de kshatriya sur Tye; les **radjas** et les **maharadjas**.

- Un radja est un kshatriya qui ne possède pas de château, qu'il contrôle des territoires ou non.
- Un maharadja est un kshatriya qui possède un château.

Un radja peut devenir un maharadja et inversement.

Vos ordres comportent 2 parties distinctes. L'administration de votre royaume et les actions de votre kshatriya.

### **L'administration de votre royaume:**

Vous pouvez recruter des unités, construire des bâtiments, faire des dons de roupies, faire de la recherche, organiser des épreuves karmiques, négocier des alliances, négocier des commerces, négocier des contrats, conquérir des territoires et engager vos troupes en bataille.

### **Les actions de votre kshatriya:**

Vous pouvez vous déplacer sur toute l'île de Tye et choisir une des dix actions possibles.

Le déroulement des tours se fait de telle manière:

Ordres tour 1 -> Résolution tour 1 -> gazette et carte du tour 1 -> Ordres tour 2 -> Résolution tour 2 -> gazette et carte du tour 2 -> etc

Si vous dépensez plus de roupies que vous aviez à disposition, les roupies sont dépensés dans cet ordre: Paiements des contrats. Paiements des recherches. Constructions et Recrutements et Dons.

Les constructions et les recrutements font partie d'un tout, si vous ne pouvez pas payer le tout vous ne payez rien et ne recrutez donc aucune unité.

Vous pouvez faire paraître autant d'articles dans la gazette que vous voulez, il suffit d'envoyer vos textes aux mjs. Toutes les communications se font en-jeu, pensez à votre rôle play.

Vous pouvez écrire autant de messages aux autres joueurs que vous voulez, utilisez pour cela l'adresse email fournie par les mjs. Toutes les communications se font en-jeu, pensez à votre rôle play.

## Constructions et Recrutements et Dons

Un Maharadja peut construire dans chaque ville qu'il contrôle:

- Des châteaux au prix de 200 roupies par château. Chaque château donne un bonus défensif à votre ville si elle venait à être attaquée. Chaque château permet de construire 2 ashrams et 2 marchés.
- Des ashrams au prix de 100 roupies par ashram. Un ashram permet de faire de la recherche dans différents domaines. Vous ne pouvez pas avoir plus que 2 ashrams par château.
- Des marchés au prix de 40 roupies par marché. Un marché permet de faire une liaison commerciale avec une ville d'un autre kshatriya. Vous ne pouvez pas avoir plus que 2 marchés par château.
- Des murailles au prix de 40 roupies par muraille. Une muraille donne un bonus défensif à votre ville si elle venait à être attaquée.
- Une arène karmique au prix de 100 roupies. Une arène karmique, vous ne pouvez pas en avoir plus qu'une dans chaque ville, permet d'organiser des épreuves karmiques dans votre ville.

Les châteaux et les murailles ont effet immédiatement sur votre ville, les marchés, les ashrams et les arènes karmiques ne sont utilisables que le tour suivant.

On peut construire plusieurs bâtiments par tour par ville.

**Toutes les armées ont la même force initiale.**

**Une armée est constituée d'une ou plusieurs unités sur un territoire appartenant à un kshatriya.**

**Chaque maharadja** peut recruter des unités de **soldats** dans la ville pour le prix de 5 roupies par unité. Les soldats vont défendre votre ville le tour où ils ont été recrutés mais ils ne peuvent être déplacés que le tour suivant.

**Chaque radja qui contrôle au moins un territoire et chaque maharadja** peut recruter une **armée de mercenaires** pour le prix de 8 roupies par unité. Une seule armée donc un seul achat de mercenaires; (ça ne veut pas dire que vous pouvez n'acheter qu'un seul mercenaire!) si, par erreur, vous en achetez plusieurs le même tour, seul le premier achat que vous aurez fait sera pris en compte.) Ces mercenaires peuvent être recrutés sur tous les territoires contrôlés par vous. Les mercenaires ne défendent pas le territoire sur lequel ils ont été recrutés lors du tour de

leur recrutement.

**Donc si le territoire est conquis par un autre kshatriya les mercenaires ne sont pas recrutés, mais ils auront été payés.**

**Chaque radja qui ne contrôle pas de territoire** peut faire 1 soulèvement populaire par tour. Dès que le radja contrôle un territoire il ne peut plus faire de soulèvement. Il doit recruter une **armée de miliciens** au prix de 10 roupies par unité. (ça ne veut pas dire que vous pouvez n'acheter qu'un seul milicien!) Les miliciens peuvent être recrutés sur tous les territoires sauf les châteaux. Pour faire un soulèvement populaire réussi le radja **doit** faire l'action "soulèvement populaire" dans les actions des kshatriya sur le même territoire où il a ordonné le recrutement des miliciens. Les miliciens vont se battre avec les unités sur le territoire après la phase de batailles pour essayer de prendre le contrôle du territoire. Attention le soulèvement populaire est une action risquée, l'armée sur le territoire a différents bonus dont un bonus défensif.

**Si plusieurs radjas font un soulèvement populaire sur le même territoire aucun des soulèvements populaires ne réussit et aucun milicien n'est ni acheté ni payé.**

Chaque kshatriya peut faire un ou plusieurs dons en roupies à un ou plusieurs autres kshatriyas.

## Recherche

Une fois que vous avez construit votre premier ashram vous pouvez rechercher le niveau 1 de tous les domaines.

Les domaines de recherche sont: armes, commerce, impôts, corruption.

Le domaine "armes" donne un bonus à toutes vos unités pendant les batailles.

Le domaine "commerce" augmente le revenu de chaque ligne commerciale.

Le domaine "impôts" augmente le total de vos impôts.

Le domaine "corruption" diminue votre taux de corruption.

Chaque domaine coûte la somme de 100 roupies à rechercher.

Pour accéder au niveau 2 des différents domaines de recherche il vous faudra construire un deuxième ashram.

Vous pouvez faire une recherche par tour par ville dans laquelle il y a au minimum un ashram.

Le Niveau atteint dans les différentes branches de recherche est rattaché à votre personnage. Il a acquis les connaissances et même si ses ashram sont capturés, il conserve sa sagesse, ses niveaux de recherche.

## Contrats

Les contrats vous permettent de payer un autre kshatriya pour que celui-ci soutienne une de vos troupes pour une éventuelle bataille le tour en question.

Les deux kshatriyas doivent d'abord se mettre d'accord par email sur les modalités du contrat et ensuite chacun doit remplir la page "Les contrats" avec les modalités décidées.

Si les 2 kshatriyas ont rempli le même contrat et que le kshatriya qui a été engagé a fait l'action prévue en spécifiant qu'il la faisait "sous contrat", le contrat est exécuté et payé, dans ce cas le contrat est valide et payé même si vos troupes ne combattent pas ce tour-là.

Vous pouvez engager autant de kshatriyas que vous voulez pour soutenir vos troupes.

Vous ne pouvez évidemment accepter qu'un seul contrat en tant que "souteneur" de troupes d'un autre (vous ne pouvez faire engager votre kshatriya qu'une fois par tour).

## Alliance

Vous pouvez vous allier à un autre kshatriya. Pendant l'alliance vos unités ne se battront pas et pourront se défendre mutuellement des attaques de vos ennemies. Un kshatriya ne peut être allié au maximum qu'avec un autre kshatriya. Si vous avez un allié et vous voulez l'aider à tenir un de ses territoires, il vous suffit de déplacer vos unités sur le territoire en question et vos unités se battront aux côtés des unités de votre allié et retourneront (si elles survivent) sur le territoire d'où elles sont venues (à la fin des combats). Les unités venues pour défendre un territoire d'un allié feront tout pour protéger les unités sur le territoire et donc si l'alliance survit au combat il restera au minimum 1 unité au kshatriya qui était le propriétaire du territoire. Quand vos unités reviennent sur un territoire et que vous n'en êtes plus le possesseur, vos unités se battront contre les unités présentes sur le territoire. **Si c'est votre allié qui a pris le territoire vos unités désertent immédiatement et irrémédiablement. Pour éviter que votre allié ne prenne un des territoires que vous avez quitté et sur lequel vous voulez revenir, il vous suffit de laisser au minimum une unité sur le territoire, ainsi votre allié protégera de toutes ses forces votre unité.**

Les alliances sont rendues publiques dans la gazette du tour.

Une alliance est valable 1 tour.

## Commerces

Vous pouvez organiser autant de commerces que vous avez de marchés. Pour qu'un commerce soit valable il faut que les 2 kshatriyas aient un marché libre dans les villes concernées et que les 2 kshatriyas ne se soient pas battus pendant le tour et qu'un "chemin" entre les 2 villes soit soit à l'un ou à l'autre des deux kshatriyas. Un commerce rapporte des roupies en proportion au nombre de territoires traversés selon le chemin le plus court appartenant à l'un ou l'autre des kshatriyas.

Les commerces sont publics. Un commerce est valable 1 tour.

# Actions de Kshatriya

Votre kshatriya est un fier guerrier d'Amashur sur un éléphant de guerre défini par 6 caractéristiques.

- La Constitution qui définit combien de dégâts votre éléphant de guerre peut supporter avant de mourir ce qui vous met au risque d'être fait prisonnier.

- La Force qui vous sert à soutenir des troupes en combat, et à combattre dans les épreuves karmiques.

- L'Equilibre qui vous sert à soutenir des troupes en combat, et à combattre dans les épreuves karmiques.

- Le Charisme qui vous sert à soutenir des troupes en combat, à la législation et à l'espionnage.

- L'Intelligence qui vous sert à la législation et à l'espionnage.

- L'Expérience qui vous sert à augmenter soit la force, l'équilibre, le charisme ou l'intelligence.

Vous pouvez transformer 2 points d'expérience en 1 point de force, d'équilibre, de charisme ou d'intelligence. La conversion de points en Force, Equilibre, Ch ou I n'est pas comme un ordre classique car la transformation est immédiate et définitive. (Elle se fait sur le site, en ligne).

Vous pouvez déplacer votre kshatriya sur toute l'île de Tye entre 1 et 3 cases par tour. Pour les maharadjas la distance entre votre kshatriya et votre château à la fin du tour déterminera la corruption à laquelle votre royaume est soumis. La corruption augmente avec la distance. Vous n'avez pas de corruption si vous êtes dans votre château. Si vous possédez plusieurs châteaux vous pouvez choisir chaque tour lequel sera votre château principal par rapport auquel sera alors calculée votre corruption. Les prisonniers ont toujours la corruption qu'ils avaient le tour de leur emprisonnement.

Les radjas ont un taux de corruption fixe.

Vous pouvez être le prisonnier d'un autre kshatriya, dans ce cas vous ne pourrez pas vous déplacer ni faire les actions des kshatriya. Vous pourrez payer la rançon fixée à la moitié de vos impôts du tour (au minimum 100 roupies) ou attendre que la chance ou que votre geôlier vous libère. Si vous payez la rançon, vous serez libéré à la fin du tour. Un geôlier ne peut pas refuser de recevoir une rançon. Un geôlier peut faire faire toutes les actions à son prisonnier.

En plus des déplacements vous pouvez faire 1 action par tour:

Soutien de votre armée en combat.

Soutien de l'armée d'un autre kshatriya.

Soutien de soulèvement: Soutien de votre soulèvement populaire (pour les radjas qui n'ont pas de territoires).

Epreuve karmique. Pour participer à l'épreuve karmique du tour.

Exploration. Pour explorer un territoire en détail.

Détournement de fonds. Pour voler les impôts d'un autre kshatriya.

Espionnage. Pour voir les infrastructures d'une ville d'un autre kshatriya.

Législation. Pour augmenter vos impôts.

Entraînement aux armes. Pour augmenter votre Force, votre Equilibre et votre Constitution.

Entraînement à l'épreuve karmique. Pour augmenter votre Equilibre.

Méditation. Pour augmenter votre Intelligence et votre Charisme.

Soins. Pour soigner les blessures de votre éléphant de combat.

**Si vous faites plus d'une action, c'est la première qui est valide, les suivantes ne seront pas résolues.**

- **Soutien d'une armée**, la vôtre ou celle d'un autre kshatriya. Vous chevauchez sur votre éléphant de combat à côté des troupes. Votre force, intelligence et charisme détermineront le bonus qui sera attribué aux troupes. Si les troupes que vous avez soutenues gagnent le combat, vous allez gagner de la force et de l'expérience, si elles perdent le combat et que votre éléphant meurt vous courrez le risque d'être fait prisonnier. Si vous voulez soutenir l'armée de quelqu'un pour un contrat, il vous faut choisir l'option "sous contrat" sinon vous ferez votre action bénévolement.

- **Exploration** vous explorez le territoire et vous pouvez découvrir des trésors; parfois les trésors sont protégés par des monstres que vous devrez alors vaincre. Tous les trésors ne peuvent être découverts qu'une fois par le kshatriya, tous les kshatriyas peuvent découvrir chaque trésor. Les monstres ne peuvent pas vous tuer, seulement blesser votre éléphant.

- **Détournement** ne marche pas à tous les coups et peut être tenté sur n'importe quel territoire qui n'est pas le vôtre et qui n'est pas une ville. Vous volerez alors les impôts du territoire pour ce tour et le possesseur du territoire perdra le revenu de ce territoire.

- **L'espionnage**: doit être tenté sur une ville d'un autre kshatriya et ça sera votre intelligence qui va déterminer si votre espionnage marche, vous apprendrez alors toutes les infrastructures qui se trouvent sur le territoire.

- **Législation** ne marche pas à tous les coups et peut se faire soit sur un de vos territoires (alors les impôts du territoire seront augmentés pour ce tour là), ou sur votre château (et alors votre intelligence et votre charisme contribueront à une augmentation d'impôts que vous gagnerez en plus ce tour là).

- **Soins** fera récupérer sa santé plus rapidement à votre éléphant (normalement il récupère déjà un peu à la fin de chaque tour).

Chaque kshatriya reçoit également des points de prestige qui représentent l'amour et l'admiration du peuple de Tye. Un kshatriya pourra recevoir des points de prestige pour des épreuves karmiques gagnées, des combats gagnés, le rôle-play bien joué, la fidélité à leur rôle etc.

Les points de prestige sont accordés au bien vouloir des Mjs.

**Les 2 kshatriyas avec le moins de points de prestige peuvent être exécutés, s'ils sont prisonniers et dans une ville. A ce moment là leur geôlier peut décider de les exécuter, ce qui les fera disparaître totalement du jeu, mais le geôlier perdra alors des points de prestige.**

## Déplacements des troupes et batailles

Par mouvement, vous pouvez déplacer autant de troupes que vous désirez d'une case maximum. Les renforts se font avant les attaques. Entrent en compte dans une bataille: Le nombre d'unités, le bonus de défense, le bonus de recherche en armes, le bonus de soutien de

kshatriya, les bonus liés à l'infrastructure pour les défenses des villes et la chance. Dans une bataille deux alliés forment 1 camp et au minimum 1 unité de chaque camp meurt. Les armées peuvent se croiser: les batailles ont lieu non pas sur les frontières mais au centre des territoires. Les perdants de batailles perdent toutes leurs unités. Un territoire sans unités à la fin du tour deviendra neutre, y compris une ville.

**Vous pouvez faire 6 mouvements par tour, si vous en faites plus seulement les 6 premiers seront résolus.**

## Epreuves karmiques

Si vous avez construit une arène karmique vous pourrez organiser une épreuve karmique au moins un tour à l'avance. Vous payerez le prix du futur gagnant de l'épreuve karmique quand vous organisez l'épreuve karmique. S'il n'y a pas de participants le tour de l'épreuve, le prix vous sera remboursé. Si vous perdez la ville dans laquelle l'épreuve est organisée le prix sera remboursé. Une épreuve karmique ayant lieu donne un bonus d'impôts à l'organisateur le tour de l'épreuve. Si plusieurs kshatriyas essaient d'organiser une épreuve karmique le même tour, celle qui offre la plus haute récompense au gagnant sera organisée et seulement celle-là sera payée par l'organisateur.

Une fois qu'une épreuve karmique est organisée, aucune autre ne pourra être organisée le même tour.

Une épreuve karmique permet à tous les kshatriya de participer à des duels karmiques. Un kshatriya qui veut participer à une épreuve karmique doit payer le prix d'inscription qui va à l'organisateur et il peut gagner la récompense fixée et payée par l'organisateur. Entre en compte dans l'épreuve karmique, l'équilibre, la force et la chance. Chaque épreuve karmique est une suite de duels entre 2 kshatriya, la gagnant du premier combat combattra ensuite contre le gagnant de l'autre duel. Un duel se termine quand un des deux combattants tombe de son éléphant.