

C'est la version en ligne (<http://www.randrproductions.ch/tye3/regles.php>) et non cette version pdf qui fait foi en cas de différences.



Règles de Cállainn

Généralités

La date limite est à 5h00 tous les mercredi matins fuseau horaire de l'Europe de l'ouest (GMT+1). La date limite d'un tour est inchangeable et si vous ne rendez pas d'ordres votre (ou vos) personnage(s) ne fera rien du tout, pas de commerce, pas d'alliance et pas d'achats. Ce qui peut être extrêmement dommageable pour le tour en question mais aussi pour votre crédibilité envers vos voisins!

Tant que la date limite n'est pas passée, vous pouvez modifier vos ordres à loisir.

Vous incarnez un **personnage** sur l'île de Cállainn.

Il y a 2 différences essentielles entre les personnages sur Cállainn; ceux qui contrôlent des villes, portant généralement le titre de Roi, Régente, Duc ou Baron et ceux qui n'en contrôlent pas, portant le titre de Sire ou Dame qui ont par contre le soutien de leur écuyer qui peut faire des actions indépendantes.

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

L'administration de votre royaume:

Vous pouvez recruter des unités, construire des bâtiments, faire de la recherche, organiser des tournois, établir des alliances, établir des commerces, établir des contrats, conquérir des territoires et batailler.

Les actions de votre personnage:

Vous pouvez vous déplacer sur toute l'île de Cállainn (de 3 cases maximum par tour) et choisir une des 14 actions possibles, acheter et vendre de l'équipement, faire des dons d'argent.

Le déroulement et la numérotation des tours se fait de telle manière:

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

Si vous dépensez plus d'écus que vous n'en aviez à disposition, les écus sont dépensés dans cet ordre: Achats des objets. Paiements des contrats. Paiements des recherches. Constructions plus Recrutements plus 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. Nous vous encourageons particulièrement à écrire des articles dans la gazette. 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 personnage peut construire dans chaque ville qu'il contrôle:

- Une caserne au prix de 60 écus. Une seule est nécessaire et possible. La caserne permet de recruter des unités. Si votre Caserne est

détruite par un ennemi (sabotage, pensez à en reconstruire une très vite pour pouvoir à nouveau recruter)

- Des châteaux au prix de 200 écus par château. Chaque château donne un bonus défensif à votre ville (+1) si elle venait à être attaquée. Chaque château permet de construire 2 laboratoires et 2 marchés.
- Des laboratoires au prix de 100 écus par laboratoire. Un laboratoire permet de faire de la recherche dans différents domaines. Vous ne pouvez pas avoir plus que 2 laboratoires par château.
- Des marchés au prix de 40 écus par marché. Un marché permet de faire une liaison commerciale avec une ville d'un autre personnage. Vous ne pouvez pas avoir plus que 2 marchés par château.
- Des murailles au prix de 40 écus par muraille. Une muraille donne un bonus défensif à votre ville (+1) si elle venait à être attaquée.
- Une lice au prix de 100 écus. Une lice, vous ne pouvez pas en avoir plus qu'une dans chaque ville, permet d'organiser des tournois dans votre ville.

Les châteaux et les murailles ont effet immédiatement sur votre ville. La caserne, les marchés, les laboratoires et la lice 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 personnage.

Chaque personnage peut recruter des unités de **soldats** dans une ville pour le prix de 5 écus 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 personnage qui contrôle au moins un territoire peut recruter des **unités de mercenaires** pour le prix de 8 écus par mercenaire. Un seul achat de mercenaires est possible par tour; (ça ne veut pas dire que vous pouvez n'acheter qu'un seul mercenaire!) si, par erreur, vous achetez plusieurs groupes de mercenaires sur plusieurs territoires 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 personnage les mercenaires désertent et ne seront pas recrutés, mais ils auront été payés.

Chaque personnage qui ne contrôle pas de territoire peut faire 1 soulèvement populaire par tour. Dès que le personnage contrôle un territoire il ne peut plus faire de soulèvement. Lors de son soulèvement, il recrute une **armée de miliciens** au prix de 10 écus par unité. (ça ne veut pas dire que vous ne pouvez qu'acheter qu'un seul milicien!) Les miliciens peuvent être recrutés sur tous les territoires sauf sur les châteaux. Pour faire un soulèvement populaire réussi le personnage **doit** faire l'action "soulèvement populaire" dans les actions du personnage sur le même territoire où il a ordonné le recrutement des miliciens. Les miliciens vont se battre contre 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 personnages font un soulèvement populaire sur le même territoire aucun des soulèvements populaires ne réussit et aucun rebelle n'est ni acheté ni payé.

Chaque personnage peut faire un ou plusieurs dons en écus à un ou plusieurs autres personnages. Vous pouvez aussi choisir de faire votre don anonymement, ainsi le bénéficiaire de votre don ne saura pas qui lui a fait un don.

Recherche

Une fois que vous avez construit votre premier laboratoire vous pouvez rechercher le niveau 1 de tous ces domaines: armes, commerce, impôts, corruption, déplacements.

Le domaine "armes" donne un bonus à toutes vos unités pendant les batailles de +1 par niveau dans la technologie.

Le domaine "commerce" augmente le revenu de chaque ligne commerciale de 10 écus par niveau dans la technologie.

Le domaine "impôts" augmente le total de vos impôts de 7% par niveau dans la technologie.

Le domaine "corruption" diminue votre taux de corruption de 2 cases d'éloignement par niveau, c'est-à-dire que c'est comme si vous étiez deux cases plus proche de votre château que vous ne l'êtes réellement.

Le domaine "déplacements" donne un mouvement de plus à vos armées.

Chaque domaine coûte la somme de 100 écus, sauf le domaine "déplacements" qui coûte 200 écus à rechercher au premier niveau, puis cela devient exponentiellement plus cher à chaque niveau du domaine.

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

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

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

S'il y a plus d'ordres de recherche qui sont donnés que le nombre permis ce sont les premières qui sont résolues.

Contrats

Les contrats vous permettent de payer un autre personnage pour que celui-ci soutienne une de vos troupes pour une éventuelle bataille le

tour en question. Les contrats sont là pour "protéger" le receveur d'un éventuel faux contrat oral, promis mais qui ne sera peut-être pas payé.

Les deux personnages 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 personnages ont rempli le même contrat et que le personnage 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 personnages que vous voulez pour soutenir vos troupes au cours d'une même combat.

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

Diplomatie

Vous pouvez vous allier à un autre personnage. Pendant l'alliance vos unités ne se battront pas, pourront attaquer des territoires ensemble et pourront se défendre mutuellement des attaques de vos ennemis. Un personnage ne peut être allié au maximum qu'avec un autre personnage. 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 personnage 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. Quand votre alliance conquiert un territoire vous pouvez choisir (dans la page des déplacements de troupes) quel personnage de votre alliance deviendra le propriétaire du territoire. Pour cela votre allié et vous devrez vous mettre d'accord pour que celui qui devra contrôler le territoire à la fin du tour, mette "moi" et que l'autre mette "lui" dans les ordres de la page des déplacements de troupes. Si les ordres de sont pas conséquents ou s'ils sont incomplets ça sera l'armée la plus grande qui gardera le territoire à la fin du combat.

Les unités qui repartent vont sur le territoire d'où elles sont venues, si le territoire a été capturé vos unités se battront avec l'occupant sauf si c'est votre allié qui a pris le territoire et alors 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. Si vous désirez la renouveler il vous faudra repasser le même ordre le tour suivant.

La Régente Deirdre Strongheart, le Duc Edward Strongheart et le Duc Aldran Strongheart peuvent chacun honorer les autres personnages de quatre titres. Il y a trois titres honorifiques qui donnent un bonus au personnage qui le reçoit. Pour recevoir un titre le personnage doit avoir au minimum 100 points de prestige, pour recevoir un deuxième titre il lui faudra 200 points de prestige, 300 points pour le troisième titre et ainsi de suite pour les autres titres.

La régente, le duc Edward et le duc Aldran ont aussi un titre de traître qu'ils peuvent donner, "le bénéficiaire" n'aura pas besoin d'un certain nombre de points de prestige pour le recevoir, ce titre donne un malus au joueur qui le reçoit.

Chaque titre est donné pour un minimum de 5 tours.

Chaque personnage peut donner par tour de jeu jusqu'à un total de 3 points de prestige à jusqu'à trois autres personnages. Il ne peut pas cumuler ces points d'un tour à l'autre.

Commerces

Vous pouvez organiser autant de commerces que vous avez de marchés. Pour qu'un commerce soit valable il faut que les 2 personnages aient un marché libre dans les villes concernées, que les 2 personnages ne se soient pas battus pendant le tour et que les territoires des 2 personnages ayant une frontière en commun. Un commerce rapporte des écus en proportion au nombre de territoires traversés selon le chemin le plus court entre les deux villes appartenant à l'un ou à l'autre des personnages. La somme est de 7 écus par territoire traversé, en comptant la case d'arrivée mais pas la case de départ du commerce.

Les commerces sont publics. Un commerce est valable 1 tour. Il faut repasser l'ordre le tour suivant pour le refaire.

Actions du personnage

Votre personnage est un fier guerrier de Cállainn défini par 6 caractéristiques.

- La Constitution qui définit combien de dégâts vous pouvez supporter avant de tomber inconscient ce qui vous met au risque d'être fait prisonnier. Elle est définie par Force + Equilibre + 15.

- La Force qui vous sert à soutenir des troupes en combat et à affronter certaines créatures.

- L'Equilibre qui vous sert à soutenir des troupes en combat et à affronter certaines créatures.

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

- L'Intelligence qui vous sert à la législation et à l'espionnage et à affronter certaines créatures.
- L'Expérience qui vous sert à augmenter soit la force, l'équilibre, le charisme ou l'intelligence. Vous pouvez transformer 1 point d'expérience en 1/2 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.

Vous pouvez déplacer votre personnage sur toute l'île de Cállainn entre 1 et 3 cases par tour. Pour les personnages qui ont un château la distance entre votre personnage 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 personnages sans château ont un taux de corruption fixe de 14.26%.

Pour les personnages avec château, le calcul est logarithmique en commençant par 5% pour la première case. Le taux de corruption est précisé sur votre page de "Chevalier".

Vous pouvez devenir le prisonnier d'un autre personnage à la suite d'une action ratée ou d'un soutien d'armée où la vôtre a perdu. Dans ce cas vous ne pourrez plus vous déplacer ni faire les actions de personnage. Vous pourrez alors payer la rançon fixée à la moitié de vos impôts du tour (au minimum 200 écus) ou attendre que la chance (1 chance sur 40) 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 contrôler son prisonnier directement comme il le ferait avec son propre personnage et lui faire faire toutes les actions possibles.

Les Sire et les Dames, personnages qui ne contrôlent pas de château ont sous leurs ordres leur écuyer. Celui-ci peut se déplacer indépendamment et faire toutes les actions. Quand un écuyer gagne des écus, ils reviennent à son maître. Les points d'expérience et les points de prestige lui sont propres par contre.

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

- Soutien de votre armée en combat.
- Soutien de l'armée d'un autre personnage.
- Soutien de soulèvement: Soutien de votre soulèvement populaire. Seulement pour les personnages qui n'ont pas de territoires.
- Tournoi. Pour participer au tournoi du tour. Votre personnage y est automatiquement déplacé et il revient à la fin du tour. Il n'a donc pas besoin de se déplacer sur la case où le tournoi a lieu.
- Exploration. Pour explorer un territoire en détail et tenter de vaincre les monstres qui s'y trouvent et y trouver objets, écus et points d'expérience ou de caractéristiques.
- Détournement d'impôts. Pour voler les impôts d'un autre personnage.
- Espionnage. Pour voir les infrastructures d'une ville d'un autre personnage.
- Sabotage. Pour saboter les infrastructures d'une ville.
- Duel. Pour faire un duel avec un autre personnage.
- Législation. Pour augmenter vos impôts.
- Entraînement aux armes. Pour augmenter votre Force, votre Equilibre et votre Constitution.
- Entraînement à la joute. Pour augmenter votre Equilibre.
- Méditation. Pour augmenter votre Intelligence et votre Charisme.
- Soins. Pour soigner les blessures de votre personnage.
- Ouverture des portes. Pour ouvrir les portes d'une ville.

Si vous faites plus d'une action avec le même personnage, c'est seulement la première qui est valide, les suivantes ne seront pas résolues.

- **Soutien d'une armée:** la vôtre ou celle d'un autre personnage. Vous chevauchez sur votre destrier à côté des troupes. Votre équilibre et charisme plus le double de votre force 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 constitution est de 0 vous courez 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, ou alors espérer que votre ami tienne parole et vous envoie l'argent requis par don.

- **Exploration:** (n'oubliez pas de lire le bestiaire dans la bibliothèque à ce sujet) vous explorez le territoire et vous pouvez découvrir des monstres que vous tenterez de vaincre. Vous pouvez choisir jusqu'à quel point vous voulez vous battre avant de vous enfuir, vous pouvez choisir "à mort" ou vous mettez toute votre constitution en jeu, "téméraire" où vous mettez trois quarts de votre constitution en jeu, "sage" où vous mettez la moitié de votre constitution en jeu et "effrayé" où vous mettez un quart de votre constitution en jeu.

Chaque monstre à ses points faibles mais s'il est nettement plus fort que vous, vous allez tenter de vous enfuir automatiquement avant même le combat. Quand vous tuez le monstre vous pourrez gagner des points de caractéristiques, des points d'expérience, des objets et des écus.

Chaque monstre que vous aurez vaincu ne peut pas être vaincu une deuxième fois par vous, mais si vous avez perdu le combat vous pourrez tenter de vaincre le monstre à nouveau. Vous pouvez vaincre un monstre avec votre personnage principal et avec votre écuyer, mais ils ne combattront pas ensemble le même monstre. Ainsi si vous donnez l'ordre d'explorer le même territoire le même tour à votre chevalier et à votre écuyer, tous deux affronteront chacun un Troll, ils ne combatteront pas à 2 un Troll.

- **Détournement:** peut être tenté sur n'importe quel territoire qui n'est pas le vôtre et qui n'est pas une ville. Les impôts sont volés à la fin du tour, donc si le territoire a changé de propriétaire pendant le tour l'action échouera. Vous volerez alors une grande partie des impôts du territoire et des territoires autour appartenant au même personnage pour ce tour et le possesseur des territoires perdra le revenu de ces territoires.

- **Espionnage:** doit être tenté sur une ville d'un autre personnage et ça sera votre intelligence qui va déterminer si votre espionnage

marche, vous apprendrez alors toutes les infrastructures qui se trouvent sur le territoire.

- **Sabotage:** vous pouvez choisir de saboter: les châteaux, les murailles, les marchés, la caserne, les laboratoires, la lice. Votre intelligence déterminera combien de bâtiments du type choisi vous pourrez détruire et votre charisme et votre intelligence détermineront votre réussite ou non. Les marchés sont le bâtiment le plus facile à détruire. Ensuite par difficulté croissante: les murailles, les tournois, la caserne, les laboratoires et le plus difficile à saboter les châteaux. Vous risquez d'être fait prisonnier.

- **Ouverture des portes:** peut se faire sur une ville, votre intelligence détermine si vous allez réussir l'action, le plus de murailles que la ville possède, le plus difficile il sera d'ouvrir les portes. Si l'action réussit les bonus de muraille de la ville seront annulés pour le tour en question et une attaque sera plus dévastatrice. Vous serez presque certainement fait prisonnier et si la ville est prise vous serez probablement libéré.

- **Duel:** Vous pouvez choisir de faire un duel avec n'importe lequel des autres personnage. Si les deux personnages choisissent de faire un duel l'un avec l'autre sur le même territoire le duel a lieu. Si vous perdez le duel vous perdez au maximum la moitié de votre constitution, si vous gagnez le duel vous pourrez voler jusqu'à trois objets de votre adversaire. Les objets plus chers sont plus difficiles à voler.

- **Législation:** 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 totaux que vous gagnerez en plus ce tour là).

- **Soins:** fera récupérer vos points de constitution plus rapidement (normalement votre personnage récupère déjà un peu à la fin de chaque tour).

Chaque personnage reçoit également des points de prestige qui représentent l'amour et l'admiration du peuple de Cállainn. Un personnage pourra recevoir des points de prestige pour des tournois gagnés, des combats gagnés, des monstres tués, le rôle-play bien joué, la fidélité à son rôle etc.

Les points de prestige sont accordés en partie automatiquement et en partie au bon vouloir des Mjs.

Les 2 personnages 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

Vous pouvez faire jusqu'à 6 mouvements de troupes par tour (la recherche "déplacements" donne plus de mouvements d'armée), si vous en faites plus que vous n'êtes autorisé à en faire seulement les premiers seront résolus.

Par mouvement, vous pouvez déplacer autant de troupes que vous désirez d'une case de distance maximum. Les renforts se font avant les attaques donc les renforts se batront le même tour. Entrent en compte dans une bataille: Le nombre d'unités, le bonus de défense (+1), le bonus de recherche en armes (+1 par niveau de la technologie armes), le bonus de soutien de personnage (qui dépend de la force *2, de son charisme et de son équilibre), les bonus liés à l'infrastructure pour les défenses des villes (+1 par muraille et +1 par château) et la chance (1 dé à 4 faces).

Les dégâts de votre armée sont calculés ainsi: le nombre d'unités*(1 dé à 4 faces + bonus des souteneurs + bonus de recherche "armes" +boni), les boni sont le bonus de défense: 1 si vous êtes défenseur plus le nombre de châteaux qui se trouvent sur le territoire et plus le nombre de murailles qui se trouvent sur le territoire.

Dans une bataille deux alliés forment 1 camp et au minimum 1 unité de chaque camp meurt. Ainsi un combat à 1 contre 1 se soldera inévitablement par un territoire vide. Les alliés peuvent choisir quel allié restera sur le territoire, si rien n'est choisi ou que les ordres sont incorrects l'armée la plus grande reste sur le territoire. 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.

Tournoi

Si vous avez construit une lice vous pourrez organiser des tournois au moins un tour à l'avance. Vous déciderez du prix des gagnants du tournoi qui sera multiplié par trois par la guilde des enthousiastes des tournois de votre ville quand vous organisez le tournoi. S'il n'y a pas de participants le tour du tournoi, le prix vous sera remboursé. Si vous perdez la ville dans laquelle un tournoi est organisé le prix sera remboursé. Un tournoi ayant lieu donne un bonus d'impôts d'impôts et de commerce à l'organisateur le tour du tournoi. Si plusieurs personnages essaient d'organiser un tournoi le même tour, celle qui offre la plus haute récompense au gagnant sera organisé et seulement celui-là sera payé par l'organisateur.

Une fois qu'un tournoi est organisé, aucune autre ne pourra être organisé ce tour là.

Un tournoi permet à tous les personnage de participer à plusieurs épreuves, il y a la joute où deux adversaires essaient de se désarçonner l'un l'autre de leur destrier, les personnages ayant beaucoup de force et surtout beaucoup d'équilibre sont bons à la joute. Il y a la mêlée où tous les participants se battent en même temps et où l'équilibre et surtout la force détermineront le gagnant, il y a la joute oratoire où le meilleur orateur est déterminé, ici c'est l'intelligence et surtout le charisme qui détermine la qualité de l'orateur et pour finir il y a l'épreuve héraldique où les participants doivent se souvenir quel bannière appartient à quel chevalier, ici c'est le charisme et surtout l'intelligence qui vous aideront à gagner.

Chaque gagnant reçoit un quart du prix total, prix constitué par un tiers des écus que l'organisateur a investi et des deux autres tiers d'un don de la Guilde des enthousiastes des tournois. Un personnage qui veut participer à un tournoi doit payer le prix d'inscription qui va à l'organisateur et faire l'action "tournoi".

Equipement

Il y a 6 catégories traditionnelles d'objets plus 2 catégories spéciales.

Catégories traditionnelles: arme, armure, bouclier, livre, bijou, vêtement.

Catégories spéciales: Titre, mythique.

Chaque objet a un bonus différent. Certains objets nécessitent une ou deux mains de libre pour être équipés. Plus le niveau d'armure est haut plus elle vous protège des dégâts que vous ne manquerez pas de recevoir.

Vous pouvez équiper un objet de chaque catégorie traditionnelle et autant d'objets mythiques que vous possédez. Les titres sont équipés automatiquement et ne peuvent pas être enlevés, ils ne peuvent pas être vendus. Les objets traditionnels s'usent chaque tour qu'ils sont équipés et deviennent peu à peu moins efficaces. Vous pouvez réparer vos objets dans chaque ville. Vous pouvez acheter des objets dans les villes s'il y en a. La procédure pour ce faire consiste à 1. Aller sur la case d'une ville. 2. Le tour suivant, vous allez voir la liste des objets proposés. Vous pouvez en acheter si vous le désirez. L'achat d'objets se fait avant votre déplacement et les autres actions du tour. Vous pouvez posséder et transporter autant d'objets non équipés que vous voulez. Vous pouvez jeter un objet normal (ni mythique ni un titre) mais il sera alors perdu à tout jamais.

Pour vendre un objet à un autre personnage qui se trouve sur le même territoire que vous, il suffit de mentionner le numéro et le prix que vous aurez convenu avec l'autre personnage. Pour le personnage qui achète l'objet: il vous faudra mentionner toutes les valeurs pour éviter de vous faire arnaquer par l'autre personnage et si toutes les valeurs ne correspondent pas la vente ne sera pas effectuée.