



Grandeur Nature **Le Monde de Ryok : Opus 3**

Livret de règles : Jeu des Faubourgs

Association les Chroniques de Ryok

Table des matières

01

Règles du jeu des
Faubourgs

02

Cambrioler un
bâtiment

05

Attaquer un
bâtiment

07

Bâtiments
d'habitation

09

Bâtiments de
divertissement

13

Bâtiments
administratifs

21

Bâtiments
d'artisanat

26

Bâtiments de
production

32

Bâtiments militaires

Règles du jeu des faubourgs

Chaque bâtiment dispose de différents scores :

La solidité, qui correspond aux PV du bâtiment, et à la quantité de dégâts qu'il peut subir (feu, catastrophe naturelle ou attaque) avant d'être totalement démoli. Noter que chaque point perdu nécessite des matériaux et du temps pour être réparé.

La sécurité, qui correspond à la facilité d'accès pour des personnes mal intentionnées. Plus elle est élevée, moins il est facile de rentrer par effraction.

La rentabilité, qui n'est pas disponible pour les bâtiments d'habitation, correspond aux recettes que vous recevrez chaque matin. 1 point en rentabilité correspond à 15 écus. Certains bâtiments ont des règles spéciales de rentabilité qui s'ajoutent à celles de base.

Le stockage, qui permet de garder à l'abri vos objets, ressources et argent, en dehors de la zone de jeu. 1 point de stockage représente la capacité de stocker 50 écus, 5 objets et 10 ressources. Les objets stockés sont à donner aux orgas connaissances.

L'emplacement, qui définit le nombre d'emplacement d'amélioration possible pour chaque bâtiment. Noter que le nombre d'emplacement maximum est défini par la taille de la parcelle. Les améliorations qui ne peuvent être prises qu'une fois sont signalées en italique. Les améliorations suivi d'un * ne comptent que pour l'opus suivant, et devront être rachetées pour celui encore d'après.

Avant de pouvoir construire, il faut acheter le terrain.

- Petite parcelle : 100 écus
- Moyenne parcelle : 150 écus
- Grande parcelle : 200 écus
- Très grande parcelle : 250 écus

Toutes les parcelles adjacentes au centre du village coûtent +50 écus.

Une fois le terrain acheté, plusieurs types de bâtiments peuvent être construits (lorsqu'une construction est entamée, elle n'est pas terminée et fonctionnelle avant le prochain opus).

Taille de parcelle	Emplacements maximum
Petite	6
Moyenne	10
Grande	14
Très grande	18

Cambrioler un bâtiment

Pour cambrioler un bâtiment, vous devez déclarer quels joueurs s'en chargent (ils doivent être présents avec l'orga au moment de se désigner, avec le matériel prévu), et obtenir un score supérieur (de base 0) à celui de la sécurité du bâtiment que vous souhaitez cambrioler. Pour savoir le score de l'équipe envoyée pour le cambriolage, regardez le tableau ci-dessous :

Compétences/Sorts/Matériel/Maîtrise du corps/Classe	Score de l'équipe
Repérage	+1
Serrurerie	+2
Désamorcer pièges mécaniques	+2
Désamorcer pièges magiques	+2
Espionnage	+2
Déclencheur	+2
Identification mécanisme	+1
Téléportation	+3

Cambrioler un bâtiment

Compétences/Sorts/Matériel/Maîtrise du corps/Classe	Score de l'équipe
Arme longue	-1
Arme extra-longue	-2
Arme de combat lourde	-4
Arme à feu lourde	-2
Arc/Arbalète	-1
Armure moyenne	-1
Armure lourde	-2
Petit bouclier	-1
Grand bouclier	-2
Bannière	-5
Kit de crochetage	+3
Kit de désamorçage	+2
Canne à pêche	-2
Torche/Lanterne	-1
Vêtements sombres	+1

Cambrioler un bâtiment

Compétences/Sorts/Matériel/Maîtrise du corps/Climat/Classe	Score de l'équipe
Visage masqué	+1
Environnement prédilection : Urbain	+1
Déplacement du rat	+2
Esquive des pièges	+1
Destruction de mécanisme	+2
Pugiliste de l'ombre	+1
En plein jour	-3 (pour l'équipe)
De nuit	+2 (pour l'équipe)
Pendant une averse/Brouillard	+1 (pour l'équipe)
Chasseur	+1
Guerrier	-2
Voyou	+2
Chroniqueur/Mage/Érudit/Cultiste	-1

Si le score de l'équipe est égal à celui du bâtiment, les personnages n'ont pas réussi à rentrer mais personne ne les a vu. **Si le score est inférieur**, des témoins auront vu les personnages, mais sans les reconnaître. **Si le score est inférieur d'au moins 5 points**, alors les personnages sont reconnus. **Si le score est inférieur de 8 points ou plus**, les personnages vont subir de lourds malus en plus d'avoir été reconnus. Chaque membre de l'équipe participant à un cambriolage réussi peut emporter jusqu'à 30 écus, 2 ressources et 2 objets de jeu.

Attaquer un bâtiment

Pour attaquer un bâtiment, vous devez déclarer quels joueurs s'en chargent (ils doivent être présents avec l'orga au moment de se désigner, avec le matériel prévu), et obtenir un score supérieur (de base 0) à celui de la solidité du bâtiment que vous souhaitez attaquer. Lors d'une attaque d'un bâtiment, vous serez forcément vu et identifié. Pour savoir le score de l'équipe envoyée pour l'attaque, regardez le tableau ci-dessous :

Sorts/Matériel/Maîtrise du corps/Climat/Classe	Score de l'équipe
Lance mystique	+1
Boule de feu	+3
Furie de masse	+2
Arme courte	-1
Arme de combat lourde	+3
Armure légère	-1
Petit bouclier	-1
Arme de siège	+5
Arme de maître	+1
Canon	+5
Environnement de prédilection : Urbain	+1
Destruction de mécanisme	+1
Frappe fracassante	+1

Attaquer un bâtiment

Sorts/Matériel/Maîtrise du corps/Climat/Classe	Score de l'équipe
En plein jour	+2 (pour l'équipe)
De nuit	-3 (pour l'équipe)
Pendant une averse/Brouillard	-1 (pour l'équipe)
Guerrier/Artilleur	+2
Mage/Chasseur	+1
Chroniqueur/Érudit/Cultiste	-1

Dans le cas où le score de l'équipe est inférieur ou égal à celui du bâtiment, les personnages n'ont pas réussi à rentrer. **Si le score est inférieur de 8 points ou plus** de celui du bâtiment, les personnages vont subir de lourds malus. Chaque membre de l'équipe participant à une attaque réussit peut emporter jusqu'à 30 écus, 2 ressources et 2 objets de jeu.

Bâtiments d'habitation

Ces bâtiments sont prévus pour 4 personnes à la base et ne sont pas taxés.

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage
Maison en bois	15 bois	Petite +	2	1	1
Maison à colombage	10 bois 5 argiles 5 pailles	Petite +	4	1	2
Maison en pierres	10 bois 10 pierres	Moyenne +	8	2	4
Maison en briques	5 bois 10 argiles 5 pierres	Moyenne +	8	4	2
Manoir	15 bois 10 pierres 15 argiles	Grande +	10	8	6

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets
Chambre supplémentaire	5 bois 2 pailles 2 tissus	2	+2 personnes
Porte renforcée	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1
Fenêtres renforcées	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2

Bâtiments d'habitation

Ces bâtiments sont prévus pour 4 personnes à la base et ne sont pas taxés.

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets
<i>Cave</i>	<i>4 bois 4 pierres 4 pailles</i>	2	<i>Stockage +2</i>
<i>Coffre</i>	<i>1 bois 1 acier 2 cuirs</i>	1	<i>Sécurité +2</i>
<i>Potager</i>	<i>2 bois 4 pailles 2 cordes</i>	1	<i>Produit 2 nourritures/jour</i>
<i>Puit</i>	<i>4 pierres 2 bois 1 corde</i>	1	<i>Produit 2 eaux/jour</i>
<i>Salle secrète</i>	<i>4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes</i>	2	<i>Sécurité +2 Stockage +1</i>
<i>Charpente renforcée</i>	<i>6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers</i>	2	<i>Solidité +2</i>
<i>Domestique</i>	20 écus	1	<i>Sécurité +2 Solidité +1</i>

Bâtiments de divertissement

Les bâtiments de divertissements ont besoin d'employés pour fonctionner ! Chaque employé coûte 5 écus à chaque début de GN. Tant que le score de rentabilité est strictement supérieur au nombre d'employés, la rentabilité est diminuée de 15%. Chaque bâtiment commence avec 1 employé.

Chaque autre même bâtiment à moins de 2 cases dans les faubourgs fait baisser la rentabilité de 1.

Les bâtiments de divertissements doivent verser une taxe de 20% de leur rentabilité à chaque milieu de GN (l'heure exacte sera annoncée en début de GN). Si ce n'est pas possible, le bâtiment perd 1 en rentabilité.

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage	Rentabilité
Théâtre	10 bois 10 pierres 5 argiles 5 pailles	Moyenne +	2	1	1	1
Arène	15 bois 5 pierres	Moyenne +	6	1	1	1
Auberge	10 bois 10 pierres 10 pailles	Grande +	8	6	4	2
Taverne	5 bois 10 pierres 5 argiles 5 pailles	Moyenne +	8	4	6	4

Bâtiments de divertissement

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Obstacles	4 bois 4 fers 2 cordes	1	Rentabilité +1	Arène
Gradins renforcés	8 bois 4 fers 4 cuirs	2	Solidité +1	Arène
Vendeur de boissons et sucreries	10 écus	0	Rentabilité +1 Employé +1	Arène
Gladiateur célèbre*	10 écus	0	Rentabilité +1	Arène
Chambre supplémentaire	5 bois 2 pailles 2 tissus	2	Rentabilité +1	Auberge
Dortoir supplémentaire	8 bois 4 pailles 4 tissus	3	Rentabilité +3 Sécurité -1	Auberge
Vestiaire	4 bois 2 tissus	1	Sécurité +1	Auberge
Chambre avec salle de bain	5 bois 3 pailles 3 tissus 2 aciers 2 argiles	2	Rentabilité +2	Auberge
Menu varié	6 nourritures	0	Rentabilité +1	Auberge Taverne
Scène	4 bois 4 tissus	1	Rentabilité +1	Auberge Taverne

Bâtiments de divertissement

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Jeux	2 bois	1	Rentabilité +1 Sécurité -1	Auberge Taverne
Salon privé	5 bois 4 tissus 4 cuirs	2	Rentabilité +2	Taverne
Loge supplémentaire	3 bois 2 tissus 1 cuir	1	Rentabilité +1	Théâtre
Décorateur émérite*	10 écus 2 bois 2 cuir 2 tissus	0	Rentabilité +1	Théâtre
Metteur en scène célèbre*	15 écus	0	Rentabilité +1	Théâtre
Employé supplémentaire	10 écus	0	Employé +1	Tous
Porte renforcée	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1	Tous
Fenêtres renforcées	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2	Tous
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2	Tous
Cave	4 bois 4 pierres 4 pailles	2	Stockage +2	Tous

Bâtiments de divertissement

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Coffre	1 bois 1 acier 2 cuirs	1	Sécurité +2	Tous
Salle secrète	4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes	2	Sécurité +2 Stockage +1	Tous
Charpente renforcée	6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers	2	Solidité +2	Tous
Registre	25 écus	0	Rentabilité +1	Tous
Prospectus et affiches*	10 écus	0	Rentabilité +1	Tous
Belle enseigne	2 bois 1 cuir 1 tissu 2 cordes	1	Rentabilité +1	Tous
Videur	1 bois 5 écus	0	Sécurité +1 Employé +1	Tous
Troupe connue*	100 écus	0	Rentabilité +5	Tous

Bâtiments administratifs

Les bâtiments administratifs ont besoin d'employés pour fonctionner ! Chaque employé coûte 5 écus à chaque début de GN. Tant que le score de rentabilité est strictement supérieur au nombre d'employés, la rentabilité est diminuée de 15%. Chaque bâtiment commence avec 1 employé.

Chaque autre même bâtiment à moins de 3 cases dans les faubourgs fait baisser la rentabilité de 2, sauf pour les cimetières et les hôpitaux.

Les bâtiments administratifs doivent verser une taxe de 15% de leur rentabilité à chaque milieu de GN (l'heure exacte sera annoncée en début de GN). Si ce n'est pas possible, le bâtiment perd 1 en rentabilité.

Spécificités de la rentabilité des bâtiments administratifs :

Temple : +1 par divinité représentée. Le temple commence avec une statuette de divinité (à choisir), soit 1 en rentabilité.

Hôpital : +1 par type de soin proposé. L'hôpital commence avec une salle de soin et une salle de repos, soit 2 en rentabilité. *Noter que les compétences du propriétaire de l'hôpital ne rentrent pas en compte dans le calcul de la rentabilité.*

Cimetière : +1 par emplacement de tombe réservé. +1 supplémentaire par personne enterrée. Le cimetière commence avec 2 emplacements libres (1 emplacement pouvant contenir jusqu'à 6 cercueils), soit 0 en rentabilité. *Noter qu'un emplacement réservé par le propriétaire du cimetière ne rentre pas en compte dans le calcul de la rentabilité.*

Banque : +1 par coffre-fort utilisé. +2 par chambre forte utilisée. La banque commence avec 4 coffre-fort, soit 0 en rentabilité. *Noter qu'un coffre-fort ou une chambre forte utilisé par le propriétaire de la banque ne compte pas dans le calcul de la rentabilité.*

Maison de guilde : +1 par guilde/confrérie/culte ayant un bureau. La maison de guilde commence avec un bureau disponible, soit 0 en rentabilité. *La guilde/confrérie/culte du propriétaire peut être utilisée dans le décompte de la rentabilité si un bureau lui est alloué.*

Comptoir de commerce : +1 par type de produit proposé. Pour proposer un type de produit, il faut en apporter au moins 5 exemplaires à un orga connaissance. Le comptoir sera considéré comme proposant 5 de ces produits par jour désormais (qui pourront être achetés par les autres joueurs).

Bâtiments administratifs

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage
Temple	15 pierres 5 argiles	Grande +	10	8	6
Hôpital	15 pierres 10 argiles 5 bois	Grande +	10	4	6
Cimetière	5 pierres 5 bois 5 fers	Moyenne +	1	1	2
Banque	15 pierres 10 argiles 5 fers 5 aciers	Moyenne +	10	10	8
Maison de guilde	10 pierres 5 argiles 5 bois	Moyenne +	8	6	8
Comptoir de commerce	10 pierres 10 bois	Moyenne +	6	8	8

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
2 coffres-forts	4 aciers 2 pierres 2 fers	1	Stockage +2 Coffres-forts louables +2	Banque
Chambre forte	10 aciers 4 fers 4 pierres	1	Stockage +3 Chambre forte louable +1	Banque
<i>Comptoir protégé</i>	<i>4 fers 4 aciers 2 pierres 2 bois</i>	<i>1</i>	<i>Sécurité +1</i>	<i>Banque</i>
Gardien	10 écus 2 fers 2 bois	0	Employé +1 Sécurité +1	Banque
Comptable	15 écus	0	Rentabilité +1 Employé +1	Banque
<i>Protocole de sécurité</i>	<i>20 écus</i>	<i>0</i>	<i>Sécurité +2</i>	<i>Banque</i>
Protections magiques	2 charbons 4 gemmes	2	Sécurité +2 Solidité +1	Banque
<i>Jardinier</i>	<i>1 bois 1 fer 5 écus</i>	<i>0</i>	<i>Employé +1 Rentabilité +1</i>	<i>Cimetière</i>
Emplacement de tombe	2 pierres	1	Emplacement de tombe à louer +1	Cimetière
Tombeau	4 pierres 2 fers	2	Sécurité +1 Emplacement de tomber à louer +1	Cimetière

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Grand portail	4 fers 2 aciers	1	Sécurité +1	Cimetière
Atelier de fossoyeur	4 bois 2 argiles 2 fers	2	Stockage +2 Sécurité +1	Cimetière
Murs d'enceinte	6 pierres 4 argiles	2	Solidité +1 Sécurité +2	Cimetière
Arrière-boutique	2 pierres 2 bois 2 argiles	2	Stockage +2 Sécurité +1	Comptoir de commerce
Convoi*	25 écus	0	Permet de commander 10 produits	Comptoir de commerce
Négociant	20 écus	0	Employé +1 Rentabilité +1	Comptoir de commerce
Porteur	5 écus 1 nourriture	0	Employé +1 Stockage +1	Comptoir de commerce
Devanture travaillée	4 bois 2 fers 2 cuirs 2 cordes	1	Stockage +1 Sécurité +1	Comptoir de commerce
Caisse renforcée	2 fers 1 acier	1	Sécurité +2	Comptoir de commerce
Laboratoire d'alchimie	2 argiles 4 pierres 2 aciers 2 charbons 5 ingrédients 2 gemmes	1	+2 potions/jour (aléatoire)	Hôpital

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Chirurgien	15 écus 1 acier	0	Employé +1	Hôpital
Dentiste	15 écus 1 acier	0	Employé +1	Hôpital
Hypnotiseur	10 écus 1 gemme	0	Employé +1	Hôpital
Aliéniste	10 écus 1 gemme	0	Employé +1	Hôpital
Zone de quarantaine	4 argiles 4 tissus 2 cordes	2	Sécurité +1	Hôpital
Chambre d'isolement	6 pierres 4 pailles 2 tissus	2	Sécurité +1	Hôpital
Protocole de soin	3 employés 20 écus	0	Sécurité +1 Rentabilité +1	Hôpital
Bureau supplémentaire	6 bois 1 cuir 1 tissu	1	Bureau louable +1	Maison de guilde
Salle du trésor	6 pierres 4 aciers 2 fers	2	Stockage +2 Sécurité +1	Maison de guilde
Majordome	15 écus	0	Employé +1 Sécurité +1	Maison de guilde
Gestionnaire	15 écus	0	Employé +1 Stockage +1	Maison de guilde

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Pigeonnier	4 bois 4 argiles 4 pierres	2	Solidité +1 Sécurité +1	Maison de guilde
<i>Tour de garde</i>	4 bois 4 argiles 4 pierres 2 fers	0	Sécurité +2	<i>Maison de guilde</i>
Statuette de divinité	2 pierres 1 tissu 1 cuir 1 gemme	1	Divinité à choisir	Temple
Statue de divinité	4 pierres 1 tissu 2 cuirs 2 gemmes	2	Divinité à choisir	Temple
<i>Maître théologien</i>	20 écus	0	Rentabilité +1 Employé +1	<i>Temple</i>
<i>Autel gravé</i>	6 pierres 2 argiles 4 gemmes	1	Rentabilité +1	<i>Temple</i>
Employé supplémentaire	10 écus	0	Employé +1	Tous
<i>Porte renforcée</i>	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1	<i>Tous</i>
<i>Fenêtres renforcées</i>	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2	<i>Tous</i>

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2	Tous
Cave	4 bois 4 pierres 4 pailles	2	Stockage +2	Tous
Coffre	1 bois 1 acier 2 cuirs	1	Sécurité +2	Tous
Salle secrète	4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes	2	Sécurité +2 Stockage +1	Tous
Charpente renforcée	6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers	2	Solidité +2	Tous
Registre	25 écus	0	Rentabilité +1	Tous
Belle enseigne	2 bois 1 cuir 1 tissu 2 cordes	1	Rentabilité +1	Tous
Videur	1 bois 5 écus	0	Sécurité +1 Employé +1	Tous
Jardins	4 bois 2 pailles 2 cordes	1	Rentabilité +1 Solidité -1	Tous

Bâtiments administratifs

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Logis de voyageur	4 bois 2 pierres	2	Rentabilité +1 Sécurité -1	Tous
Zone d'entrée	2 bois 2 tissus 2 cuirs 4 fers 2 aciers	1	Sécurité +1	Tous

Bâtiments d'artisanat

Les bâtiments d'artisanat ont besoin d'employés pour fonctionner ! Chaque employé coûte 5 écus à chaque début de GN. Tant que le score de rentabilité est strictement supérieur au nombre d'employés, la rentabilité est diminuée de 15%. Chaque bâtiment commence avec 1 employé.

Chaque autre même bâtiment à moins de 2 cases dans les faubourgs fait baisser la rentabilité de 1.

Les bâtiments d'artisanat doivent verser une taxe de 10% de leur rentabilité à chaque milieu de GN (l'heure exacte sera annoncée en début de GN). Si ce n'est pas possible, le bâtiment perd 1 en rentabilité.

Spécificités de la rentabilité des bâtiments d'artisanat :

Boulangerie : Permet de produire 4 nourriture en combinant 1 eau et 1 farine. La nourriture produite peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Fonderie : Permet de produire 2 acier en combinant 1 fer et un charbon. L'acier produit peut ensuite être vendu et acheté directement via l'orga connaissance.

Charbonnier : Permet de produire 4 charbon avec 1 bois. Le charbon produit peut ensuite être vendu et acheté directement via l'orga connaissance.

Tisserand : Permet de produire 2 tissus avec 1 laine. Le tissu produit peut ensuite être vendu et acheté directement via l'orga connaissance.

Briquetier : Permet de produire 3 argiles en combinant 1 eau et 1 pierre. L'argile produite peut ensuite être vendue et achetée via l'orga connaissance.

Entrepôt : Permet de louer des emplacements de stockage directement via l'orga connaissance.

Les propriétaires des bâtiments fixent les prix de vente.

Bâtiments d'artisanat

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage
Boulangerie	10 pierres 5 argiles	Moyenne +	6	6	6
Fonderie	10 pierres 10 argiles	Moyenne +	8	4	6
Charbonnier	15 pierres	Moyenne +	8	4	6
Tisserand	10 argiles 5 bois	Moyenne +	6	6	6
Briquetier	15 pierres	Moyenne +	8	4	6
Entrpôt	5 pierres 10 argiles	PEtite +	6	8	8

Bâtiments d'artisanat

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Chef pâtissier	15 écus	0	Employé +1 Rentabilité +1	Boulangerie
Four en pierre	4 pierres 2 charbons	1	Solidité +1	Boulangerie
Salle de préparation	4 pierres 4 argiles 2 bois	2	Solidité +1	Boulangerie
Grand puit	2 pierres 2 bois 1 corde	1	Stockage +1 Rentabilité +1	Briquetier
Moules	2 bois	1	Rentabilité +1	Briquetier
Zone de séchage	4 tissus 4 bois	2	Stockage +2	Briquetier
Four lent	4 pierres 4 argiles	1	Solidité +1 Rentabilité +1	Charbonnier
Cave sèche	6 argiles 4 pailles	3	Solidité +2 Rentabilité +1	Charbonnier
Emplacement de stockage	4 bois 2 pierres	1	Stockage +2	Entrepôt
Grand fourneau	8 pierres	2	Sécurité +1 Solidité +1	Fonderie
Chaudronnier	15 écus	0	Employé +1 Solidité +1	Fonderie
Moule	2 pierres 2 argiles	1	Solidité +1 Rentabilité +1	Fonderie

Bâtiments d'artisanat

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Couturière	15 écus	0	Employé +1 Rentabilité +1	Tisserand
Rouleau de stockage	2 bois	1	Stockage +1	Tisserand
Employé supplémentaire	10 écus	0	Employé +1	Tous
Porte renforcée	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1	Tous
Fenêtres renforcées	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2	Tous
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2	Tous
Cave	4 bois 4 pierres 4 pailles	2	Stockage +2	Tous
Coffre	1 bois 1 acier 2 cuirs	1	Sécurité +2	Tous
Salle secrète	4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes	2	Sécurité +2 Stockage +1	Tous
Charpente renforcée	6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers	2	Solidité +2	Tous

Bâtiments d'artisanat

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Registre	25 écus	0	Rentabilité +1	Tous
Belle enseigne	2 bois 1 cuir 1 tissu 2 cordes	1	Rentabilité +1	Tous
Peinture ignifugée	5 ingrédients 1 gemme	1	Solidité +1	Tous
Salle de vente	4 bois 2 argiles 2 pierres 2 cuirs 2 tissus	3	Sécurité +1 Solidité +1 Stockage +1	Tous
Salle d'exposition	4 bois 2 argiles 4 cuirs 4 tissus	3	Sécurité +1 Stockage +1 Rentabilité +1	Tous
Salle de stockage	4 pierres 4 argiles 2 cordes	2	Stockage +2	Tous

Bâtiments de production

Les bâtiments de production de ressources ont besoin d'employés pour fonctionner ! Chaque employé coûte 5 écus à chaque début de GN. Tant que le score de rentabilité est strictement supérieur au nombre d'employés, la rentabilité est diminuée de 15%. Chaque bâtiment commence avec 1 employé.

Les bâtiments de production de ressources doivent verser une taxe de 10% de leur rentabilité à chaque milieu de GN (l'heure exacte sera annoncée en début de GN). Si ce n'est pas possible, le bâtiment perd 1 en rentabilité.

Spécificités de la rentabilité des bâtiments de production de ressources :

Ferme d'élevage : Permet de produire 2 nourritures/jour ou 2 laines/jour par point de rentabilité. La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Ferme agricole : Permet de produire 2 nourritures/jour ou 2 grains/jour par point de rentabilité. La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Maison de pêche : Permet de produire 2 nourritures/jour par point de rentabilité (3 si il pleut). La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Moulin : Permet de produire 3 farines avec 1 grain. La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Maison de chasse : Permet de produire 2 nourritures/jour ou 2 cuirs/jour par point de rentabilité. La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Hutte de bûcheron : Permet de produire 2 bois/jour par point de rentabilité (1 si il pleut). La production peut ensuite être vendue et achetée directement via l'orga connaissance.

Les propriétaires des bâtiments fixent les prix de vente.

Bâtiments de production

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage	Rentabilité
Ferme d'élevage	15 bois	Moyenne +	4	2	6	1
Ferme agricole	15 bois	Moyenne +	4	2	6	1
Maison de pêche	10 bois 5 pailles	Petite +	2	2	4	1
Moulin	20 bois	Moyenne +	6	4	6	1
Maison de chasse	10 bois 5 pailles	Petite +	2	2	4	1
Hutte de bûcheron	10 bois	Petite +	4	2	6	1

Bâtiments de production

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Machines agricoles	4 aciers 4 bois 4 fers 2 cordes	1	Rentabilité +1	Ferme agricole
Culture rationalisée	4 cordes 2 bois 10 écus	0	Rentabilité +1 Solidité +1	Ferme agricole
Fermier	15 écus 1 nourriture	0	Employé +1 Solidité +1	Ferme agricole
Animal supplémentaire	5 écus 1 paille	1	Rentabilité +1	Ferme d'élevage
Stockage de foin	2 bois 2 pierres	1	Stockage +2 Solidité -1	Ferme d'élevage
Chien de berger	10 écus 1 bois 1 paille	0	Sécurité +2 Nécessite 1 employé/chien	Ferme d'élevage
Berger	20 écus	0	Employé +1 Sécurité +1	Ferme d'élevage
Grange de séchage	4 pierres 4 argiles 2 pailles	3	Stockage +3 Solidité +2	Hutte de bûcheron
Bûcheron	15 écus 1 bois 1 acier	0	Employé +1 Sécurité +1	Hutte de bûcheron
Cochon truffier	25 écus	0	Produit 1 nourriture/jour Nécessite 1 employé/cochon	Hutte de bûcheron

Bâtiments de production

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Scierie	4 bois 2 argiles 4 fers 2 aciers 2 pierres	4	Stockage +3 Sécurité +1 Solidité +2 Rentabilité +1	Hutte de bûcheron
Tanneur	15 écus 1 bois 1 fer	0	Employé +1 Solidité +1	Maison de chasse
Chasseur	15 écus 1 bois 1 fer	0	Employé +1 Sécurité +1	Maison de chasse
Chien de chasse	5 écus 1 bois 1 paille	0	Sécurité +1 Rentabilité +1 Nécessite 1 employé/chien	Maison de chasse
Cage de pêche	1 bois 1 corde	1	Rentabilité +1	Maison de pêche
Barque	3 bois	1	Rentabilité +1 Nécessite 1 employé/barque	Maison de pêche
Pêcheur	15 écus 1 bois 1 corde	0	Employé +1 Solidité +1	Maison de pêche
Sellier	4 bois 4 pierres 2 argiles	2	Stockage +1 Solidité +1	Maison de pêche/de chasse
Fumoir	4 pierres 2 argiles 4 charbons	1	Solidité +1 Rentabilité +1	Maison de pêche/de chasse

Bâtiments de production

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Meule en pierre	4 pierres 2 bois 2 cordes	1	Rentabilité +1 Solidité +2	Moulin
Meunier	15 écus	0	Employé +1 Sécurité +1	Moulin
Employé supplémentaire	10 écus	0	Employé +1	Tous
Porte renforcée	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1	Tous
Fenêtres renforcées	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2	Tous
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2	Tous
Cave	4 bois 4 pierres 4 pailles	2	Stockage +2	Tous
Coffre	1 bois 1 acier 2 cuirs	1	Sécurité +2	Tous
Salle secrète	4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes	2	Sécurité +2 Stockage +1	Tous

Bâtiments de production

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Charpente renforcée	6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers	2	Solidité +2	Tous
Registre	25 écus	0	Rentabilité +1	Tous
Salle de stockage	4 pierres 4 argiles 2 cordes	2	Stockage +2	Tous
Grande haie	4 ingrédients 2 charbons	2	Sécurité +1	Tous
Barrière en bois	4 bois	2	Sécurité +1	Tous
Grange de stockage	4 bois 4 pierres 4 argiles 2 aciers	3	Stockage +4 Solidité +1 Sécurité +1	Tous

Bâtiments militaires

Les bâtiments militaires ne paient pas de taxe, puisqu'ils sont gérés par la mairie.

Les bâtiments militaires sont construits et améliorés par les joueurs ou les PNJs, et sont dirigés et gérés par la mairie. Il s'agit de bâtiments utiles à tous, principalement de protection de la région.

Bâtiment	Coût	Parcelle	Solidité	Sécurité	Stockage	Effets
Caserne de gardes	15 pierres 10 bois 10 pailles	Moyenne +	10	10	4	+40% de son score de sécurité pour les parcelles adjacentes
Tour de gardes	10 pierres 5 bois	Petite +	8	8	2	+20% de son score de sécurité aux parcelles adjacentes

Les bâtiments militaires donnent 1 de rentabilité à toutes les parcelles adjacentes.

Bâtiments militaires

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
Murs d'enceinte	6 pierres 4 argiles	2	Solidité +1 Sécurité +2	Caserne de garde
Employé supplémentaire	10 écus	0	Employé +1	Tous
Porte renforcée	2 bois 2 fers 1 acier	1	Sécurité +1	Tous
Fenêtres renforcées	2 bois 1 fer 1 acier	1	Sécurité +2	Tous
Murs renforcés	5 pierres 5 bois 2 argiles	2	Solidité +2	Tous
Cave	4 bois 4 pierres 4 pailles	2	Stockage +2	Tous
Coffre	1 bois 1 acier 2 cuirs	1	Sécurité +2	Tous
Salle secrète	4 bois 4 argiles 4 pailles 2 cordes	2	Sécurité +2	Tous
Charpente renforcée	6 bois 4 pailles 4 aciers 2 fers	2	Solidité +2	Tous
Garde	15 écus 2 fers	0	Sécurité +1 Employé +1	Tous

Bâtiments militaires

Amélioration	Coût	Emplacements	Effets	Bâtiment
<i>Capitaine</i>	<i>25 écus 1 fer 1 acier</i>	<i>0</i>	<i>Employé +1 Sécurité +2</i>	<i>Tous</i>
<i>Protections magiques</i>	<i>2 charbons 4 gemmes</i>	<i>2</i>	<i>Sécurité +2 Solidité +1</i>	<i>Tous</i>
<i>Pigeonnier</i>	<i>4 bois 4 argiles 4 pierres</i>	<i>2</i>	<i>Solidité +1 Sécurité +1</i>	<i>Tous</i>