

1. FAQ Recueil 8.1

Table des matières

1.	FAQ Recueil 8.1	1
1.1	Bâtiments de protection contre les attaques surnaturelles	2
1.2	L'affectation sur les navires faisant du commerce	2
1.3	Améliorer les unités déjà déployées sur la carte	2
1.4	Entretien des navires	2
1.5	Réparation des navires	2
1.6	L'affectation de main d'œuvre dans une taverne	2
1.7	Dernière journée pour envoyer vos FAV	2
1.8	Valeur des provinces maritimes	3
1.9	Distance qu'un navire de commerce peut faire	3
1.10	Chartes de région	3
1.11	Enquêter sur une nuisance maritime	3
1.12	Transition d'emplacement des navires	3
1.13	Tour de magie	3
1.14	Le recueil surnaturel – Attaques surnaturelles	4
1.15	Château	4
1.16	Mage et Grand prêtre	4
1.17	Entretenir un grimoire	4
1.18	Titre de propriété perdu	4
1.19	Les Hommes-Rats	4
1.20	Collèges occultes et collèges arcanniques	4
1.21	Musée	4
1.22	Castel	4
1.23	Lingot	5
1.24	Bâtiments de croyance	5
1.25	Apprenti et maître	5
1.26	Construire un port	5

1.1 Bâtiments de protection contre les attaques surnaturelles

Le Glyphe de protection, le Temple, le Quartier des pratiquants peuvent recevoir des scribes ou des croyants pour les protéger des prochaines attaques surnaturelles. Il faut noter que les cartes affectées à ces bâtiments doivent être renouvelées chaque année. L'effet de la protection est maintenu jusqu'à la fin de la saison automne de l'année suivante.

Notez qu'il est possible, au cas où, d'y affecter des scribes ou croyants à chaque saison. Bien sûr, ceux-ci sont perdus si aucune attaque surnaturelle arrive. Donc, saison donnée, un domaine serait attaqué par une attaque surnaturelle et à la fin de saison, le domaine serait à nouveau protégé pour la saison suivante. Les affectations arrivant après les attaques surnaturelles.

1.2 L'affectation sur les navires faisant du commerce

Il est possible d'affecter des cartes sur les navires qui feront des routes de commerce. Un navire qui part sa route de commerce à la saison automne, reviendra au même port à la fin de la saison Été, il est donc possible de l'attaquer à la saison Automne suivante.

1.3 Améliorer les unités déjà déployées sur la carte

Il n'est pas possible d'améliorer les unités déjà déployées sur la carte. Il y aura à partir de la saison hiver des quêtes de la sphère militaire ou maritime permettant de le faire !

1.4 Entretien des navires

Il n'y a pas d'entretien à faire pour les navires pour la Bataille 1022, les points de structure à réparer le sont toujours par contre !

1.5 Réparation des navires

Tous les navires en mouillage sur le même hexagone qu'un chantier naval peuvent être réparés par la guilde propriétaire du chantier naval à l'aide des cartes de leur coffre virtuel à l'aide d'une FAV. Un navire ne peut faire qu'une seule action par saison. Donc un navire qui se fait réparer ne peut rien faire d'autre. Si un capitaine donne l'ordre de se déplacer la même saison, les réparations n'auront pas lieu.

La réparation de fortune se fait n'importe où par la guilde propriétaire du navire et est un ordre utilisant un sceau donc donné directement à la Banque de l'Hippocampe avec les cartes nécessaires.

Un navire ne peut pas se faire réparer et se déplacer dans la même saison.

1.6 L'affectation de main d'œuvre dans une taverne

La capacité maximale d'une Taverne est 10 et non 5 comme il est écrit présentement.

1.7 Dernière journée pour envoyer vos FAV

La dernière journée pour envoyer vos FAV sera le dimanche 13 novembre à 23h59 à l'aide du courriel du chef de guilde. Des « modèles » de FAV seront disponibles sous peu

Bien qu'il soit possible et encouragé de remettre vos Ordres dès présentement à la Banque de l'Hippocampe, des « modèles » d'Ordre vous sera bientôt offert.

1.8 Valeur des provinces maritimes

Celle-ci sera publiée sur le site internet, dans l'onglet Propriété Province.

1.9 Distance qu'un navire de commerce peut faire

Le maximum qu'un navire de commerce peut faire en un an est 4 segments maritimes.

Saison 1 : Le navire de commerce quitte son hexagone côtier pour rejoindre la haute mer 1

Saison 2 : Le navire passe de la haute mer 1 à la haute mer 2

Saison 3 Le navire passe de la haute mer 2 à la haute mer 3

Saison 4 : Le navire accoste dans un port de la haute mer 3 et reviens illico à son port de départ à la fin de la saison Été.

Autrement dit, un navire débutant sa route de commerce à la saison automne peut toucher à 3 mers. Si le navire quitte à la saison hiver, il pourra toucher à 2 mers.

-Les navires ont une capacité de déplacement de base d'un (1) segment maritime. Le segment maritime représente soit le passage de la haute mer d'une province à la haute mer d'une province adjacente, soit le passage d'un hexagone côtier vers la haute mer ou le passage de la haute mer à un hexagone côtier.

Un navire « en commerce » ne peut pas être attaqué d'aucune façon jusqu'à son retour au port de départ. Il pourra habituellement être attaqué à la saison Automne.

1.10 Chartes de région

Pour relancer le jeu rapidement, nous avons pas travailler les chartes de région, au cours de l'année et avec l'aide du maître de jeu de la sphère politique, nous regarderons ce qu'on peut faire.

1.11 Enquêter sur une nuisance maritime

L'équivalent de l'action Éclaireur, la Patrouille demande à la guilde d'avoir un navire dans la province maritime de la nuisance. Le coût est de 1 sceau maritime et 1 tirailleur

1.12 Transition d'emplacement des navires

Suite aux modifications des règles annoncées, nous avons remis le formulaire pour changer l'emplacement de votre navire. Ceux qui sont déjà satisfait de leur précédente demande, n'avez pas à remplir à nouveau le formulaire.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScm1vs2PK5yz4uaDwYG-mjoOaE1a-D42dED3WvWh8Wn7r6Shq/viewform?fbclid=IwAR3X8qi6nZJLnxHJhLXGXF3snujxVWj6p6yZHXwTTIqHm4L3aw-DyCaTw>

1.13 Tour de magie

Si vous ne voulez pas vous faire rembourser votre tour de magie, veuillez me remettre le focus approprié ou l'équivalent (1 énergie pure, 10 énergie, 10 influences de la région) lors de la Ducasse du 15 octobre. Ensuite les tours sans focus seront remboursés.

1.14 Le recueil surnaturel – Attaques surnaturelles

Bien que le recueil surnaturel sortira avant la fin de la saison Automne, aucun sort d'attaques surnaturelles ne pourra être lancé cette saison.

1.15 Château

Si il y a deux châteaux dans le même fief, la somme des intendants sera utilisé pour calculer le nombre paysans produits. Donc pour produire les 75 mains d'œuvres possibles, il doit y avoir 150 fiches de population dans le fief. Un second château ne rapporterait que si il y a plus de 150 fiches dans le fief.

1.16 Mage et Grand prêtre

Un personnage étant Mage et Grand Prêtre voulant se résider doit le faire sur le même domaine.

1.17 Entretenir un grimoire

Il n'y a pas d'entretien au grimoire pour l'instant.

1.18 Titre de propriété perdu

Un titre perdu ne sera jamais réémis immédiatement. Le propriétaire ou son chef de guildes doit se rendre au Greffes politiques pour déclarer le titre perdu et payer les frais inerrants. Après une période d'au moins 3 mois, si celui-ci ne refait pas surface, le titre sera réémis.

1.19 Les Hommes-Rats

Les hommes-rats peuvent remplacer les tirailleurs en tout point !

1.20 Collèges occultes et collèges arcanniques

Une demande peut être fait à gestion.jeu@bicolline.org pour changer votre collège occulte en collège arcannique. La date limite sera le 13 novembre 2022.

1.21 Musée

L'effet : Augmente la limite d'influence de la province de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur

1.22 Castel

Augmente la limite d'influence de la province de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur

1.23 Lingot

Lors de la transition il est possible de transférer des valeurs en lingots des castels vers un autre Castel ou Citadelle de la même région.

Lors de la transition il est possible de demander le retrait gratuitement d'une partie de ce qui a été déposé dans les castels. Les lingots ou solars seront remis à la saison hiver.

1.24 Bâtiments de croyance

Les bâtiments de croyance ne demande aucune autorisation à être construit et n'appartiennent à aucune croyance par défaut. Il n'y a pas de limite aux bâtiments qu'une guilde peut construire.

1.25 Apprenti et maître

L'apprenti et le maître n'ont plus à résider sur le même domaine pour Apprendre un sort.

1.26 Construire un port

Le coût de construction est mi à jour avec 50 lots de ressources et 25 lots d'équipement