

Systeme de gestion de terre

Le système de gestion de terre se veut un complément au jeu, mais n'est pas l'élément central à notre GN. Pour cette raison, les seules personnes qui peuvent gérer une terre sont les joueurs qui prennent l'habileté SEIGNEUR (certaines conditions IN-game peuvent modifier ce terme).

Un joueur qui a cette habileté devra rencontrer durant le jeu le dirigeant de l'Île des Légendes. Il se verra remettre **un village** au sein d'une région qu'il va gérer pour ce dirigeant. Bien que la terre n'appartient pas au joueur, il peut en tirer divers avantages.

Il n'est pas possible de déclarer la guerre à une autre région ou villages sous peine d'une sanction pouvant aller jusqu'à la perte de la terre. Tous les seigneurs sont au service de la même personne. Le système est assez simple et fonctionne un peu comme un jeu de société avec des phases et des actions.

- **Phase de transfert:** à la fin d'un GN, le joueur peut envoyer des ressources vers sa terre pour accélérer sa progression. Il y a par contre des risques que la caravane soit attaquée selon la valeur de la cargaison.
- **Phase d'action:** le joueur choisit les actions qu'il désire faire faire aux gens sur sa terre. Par exemple, le camp de chasse permet de produire soit des rations ou du cuir. Pour les villes très peuplées, il est parfois possible d'obtenir des bonus directement pour le jeu. Par exemple, en débloquent le bâtiment bibliothèque, le joueur peut demander au bibliothécaire de sa terre de faire des recherches pour lui et potentiellement répondre à une question.
- **Phase de production et de consommation:** cette phase sert à la production de ressources (nourriture, bois, pierre, fer, famille, cuir et écu). Les bâtiments construits déterminent la quantité de ressources produites. Les habitants de la terre consomment également des ressources et leur bonheur est directement lié à la disponibilité des ressources.
- **Phase de construction:** avec les ressources produites lors de la phase précédente, le seigneur décide des bâtiments qu'il veut construire. La liste est disponible lors de l'acquisition de la terre.
- **Phase de transfert:** permet au joueur d'envoyer des ressources de sa terre vers le GN. Par exemple, le joueur peut envoyer des rations restantes vers le prochain événement du GN pour commencer avec ces ressources. Il y a par contre des risques que la caravane soit attaquée selon la valeur de la cargaison.
- **Phase de péripétie:** un événement aléatoire se produit sur la terre en fonction d'un d100. Cet événement peut influencer positivement ou négativement la terre ou le seigneur.
- **Phase de combat:** il est possible que la terre soit attaquée par des monstres. Les actions de combat sont résolues selon les soldats en place sur la terre.
- **Phase de bonheur:** selon les événements sur la terre ainsi que les actions du seigneur, le bonheur de sa population peut varier. Dans cette phase, le bonheur est ajusté en fonction de ces actions. Plus le bonheur est haut, plus la terre génère de ressources et inversement.