

Le système économique et géopolitique

- MONNAIE, RESSOURCES ET RESSOURCES RARE -

LA MONNAIE

Le système de monnaie d'Élude est relativement simple et uniforme à travers les différentes provenances. Il existe en tout 3 types de monnaie répandus dans l'ensemble du continent:

- Le Cors d'Étain (10 Cors d'Étain = 1 Couronne d'Argent)
- La Couronne d'Argent (10 Couronnes d'Argent = 1 Lys d'Or)
- Le Lys d'Or

LES RESSOURCES

Dans l'univers de Brumelance, les ressources sont divisées en cinq catégories distinctes: les composantes (ressources brutes), les ressources raffinées, les produits, les ressources rares et les ressources inédites. Celles-ci peuvent généralement être obtenues via le commerce, via certaines compétences et via la production des bâtiments d'une terre. Elles sont conservées d'un événement à l'autre si elles ne sont pas consommées. Elles sont représentées en jeu par des cartes ou des objets et sont volables.

Ressources disponibles

COMPOSANTES DE BASE ET ÉLÉMENTS SIMPLES :

- Composante animale
- Composante végétale
- Composante minérale
- Élément de sort simple
- Élément de foi
- Élément alchimique (alcalin, acide, corrosif, catalysant)

RESSOURCES RAFFINÉES OU ÉLÉMENT RÉACTIF :

- **Acier** (type minéral)
- **Joyaux** (type minéral)
- **Cuir** (type animal)
- **Ration** (type animal/végétal)
- **Alcool** (type animal/végétal)
- **Étoffe** (type animal/végétal)
- **Parchemin** (type animal/végétal)
- **Matériaux de construction** (type minéral/végétal)
- **Élément réactif**

PRODUITS :

- **Arme**
- **Armure**
- **Bouclier**
- **Déguisement**
- **Autres** (canon, etc.)

RESSOURCES RARES :

RESSOURCES MINÉRALES RARES

- **Cuivre noir** (Marche Exilée/Langegard)
- **Charbon blanc** (Stahl/Varn)
- **Fer argent** (Montagnes d'Argent)
- **• Hevnirite** (Al'sharaz/ Noc'tol)
- **Diamant** (Cyriande/Langegard/Montagnes d'Argent)
- **Rubis** (Drasilhelm/Vigmark)
- **Saphir** (Cyriande/Varn)
- **Émeraude** (Stahl/Drasilhelm)

RESSOURCES VÉGÉTALES RARES

- **Herbe de vie** (Stahl/Langegard)
- **Fleur d'Azure** (Marche Exilée/Al'sharaz/ Noc'tol)
- **Épine de Catharsis** (Cyriande/Drasilhelm)
- **Bois du Vindavell** (Varn/Vigmark)

RESSOURCES INÉDITES (inaccessibles)

- **Pierre de Brume** : Un minéral réputé pour être de la Brume condensée.

LES CARTES D'ACTION

Chacune de ces cartes nécessite une compétence particulière ou un coût associé à une action géopolitique. Celles-ci peuvent généralement être obtenues *via* certaines compétences et *via* la production des bâtiments d'une terre. Elles ne sont pas conservées d'un événement à l'autre. Elles sont représentées en jeu par des cartes et ne sont pas volables. Elles peuvent être échangées entre les joueurs.

CARTE MAIN-D'ŒUVRE

Les Mains-d'œuvre sont le moteur du système géopolitique : elles sont nécessaires pour la réalisation de l'ensemble des actions géopolitiques (construction, attaque, défense, expédition, etc.) Elles devront être mises dans le coffre de groupe à la fin de chaque activité afin d'être utilisées dans les actions géopolitiques du groupe. Les joueurs n'ayant pas accès à un coffre de groupe pourront offrir leur carte Main-d'œuvre auprès des groupes officiels en échange de paiement. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTE INGÉNIEUR

La carte Ingénieur est nécessaire à la construction et à l'amélioration des bâtiments d'un groupe en géopolitique (hors événement). La carte Ingénieur peut être échangée contre une ressource raffinée au choix selon le raffinement de l'ingénieur. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTE TRANSPORTEUR

La carte Transporteur permet de transporter une cohorte d'individus à l'extérieur de Rivesonge entre deux événements dans le cadre d'une action d'Expédition. Elle sera associée à une ou plusieurs nations. Une carte Transporteur peut substituer une carte Main-d'œuvre au besoin. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTE CONTREMAÎTRE

La carte Contremaître permet de faire des constructions ou des améliorations supplémentaires au-delà de la limite permise par événement. Chaque carte Contremaître permet une construction/amélioration supplémentaire par événement. Les coûts d'amélioration devront quand même être déboursés. Une carte Contremaître peut substituer une carte Main d'œuvre au besoin. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTES DU BRIGAND (PILLAGE, INFORMATEUR ET ESPIONNAGE)

Les compétences **PILLAGE, INFORMATEUR ET ESPIONNAGE** ont des effets différents. L'application de ces effets sur un pillage est déterminée par la présence des symboles suivant directement sur la carte de pillage.

- Informateur : « + I »
- Espionnage : « + E »

Cette mention doit être écrite par un membre de l'inscription qui distribue les ressources. Cela étant dit, prenons l'exemple d'un brigand qui possède les compétences Pillage 3x, Informateur 2x et Espionnage 1x pourra accomplir jusqu'à trois (3) méfaits.

- 2 de ses 3 cartes pillages auront la mention +I
- 1 de ses 3 cartes pillages auront la mention +E
- Une carte peut avoir +I et +E si le personnage désire activer 2 compétence au lieu d'une seule

Lorsque ce brigand « pille » un coffre, il choisit laquelle ou lesquelles de ses cartes d'action de pillage **il la déchire et la dépose dans le coffre de ce groupe.**

Le responsable du groupe devra déclarer les cartes d'actions utilisées et les groupes ciblés dans le formulaire d'action de leur groupe. Ces déclarations devront concorder avec la présence des cartes d'actions de pillage dans le coffre des groupes ciblés. Ces cartes ne peuvent pas être données ou échangées. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTE SACCAGE

Pour chaque carte Saccage déposée dans le coffre d'un groupe, celle-ci pourra aléatoirement nuire à la production de la terre du groupe ou endommager l'un des bâtiments. Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues

CARTE INFLUENCE

Les cartes d'Influence sont des cartes d'action géopolitique pouvant être acquises de diverses manières en jeu. Elles permettent d'augmenter l'efficacité des expéditions (substitue 5 mains d'œuvre + 5 ressources raffinées adéquate à l'action d'expédition). Ces cartes expirent à la fin de la ronde d'action géopolitique suivant l'événement durant lequel elles ont été obtenues.

GESTION DES BÂTIMENTS

LE CARREFOUR DES ASTRES

Chaque groupe devra verser une taxe au propriétaire du Carrefour au moment de venir chercher le coffre de groupe à l'inscription. Le propriétaire pourra taxer chaque groupe individuellement de 2, 4, 6 ou 8 Couronnes d'Argent.

DESTRUCTION DE BÂTIMENT

Une terre ne peut posséder plus de trois (3) bâtiments à la fois. Cela dit, il arrivera que les besoins de votre groupe changent et qu'un bâtiment ne soit plus nécessaire. Pour pouvoir bâtir un bâtiment plus approprié sur une terre déjà maximisée, il faudra commencer par détruire un bâtiment existant. Afin de détruire un bâtiment, il suffit d'indiquer sa destruction dans le formulaire d'action géopolitique. La destruction d'un bâtiment ne requiert la dépense d'aucune carte de ressource.

N.B. Il est possible de détruire un bâtiment et de construire son remplaçant dans le même événement d'action géopolitique.

Construction/Amélioration des bâtiments

(maximum 1 fois par événement + Contremaître) Il sera possible pour les groupes de construire et d'améliorer des bâtiments selon le tableau de coût des bâtiments. L'action est limitée à 1 fois par événement. Par contre, il est possible d'augmenter cette limite avec l'utilisation des cartes Contremaître.

TABLEAU DE COÛT DES BÂTIMENTS	
TIERS DU BÂTIMENT	COÛT DE L'AMÉLIORATION
I	1 ingénieur + 2 Mains-d'œuvre + 5 Matériaux de construction
II	1 ingénieur + 2 Mains-d'œuvre + 2 Matériaux de construction
III	1 ingénieur + 2 Mains-d'œuvre + 2 Matériaux de construction

Le revenu de la terre et de ses bâtiments sera obtenu immédiatement après les actions de construction.

LES BÂTIMENTS

Les bâtiments représentent les développements que l'on retrouve sur les terres d'un groupe. Il sera également possible d'améliorer des bâtiments déjà existants. Chaque bâtiment possède un effet qui lui est propre. L'état des bâtiments peut être influencé par des actions et des rituels utilisés contre la terre.

BÂTIMENTS	BÉNÉFICES (NIVEAU DE BÂTIMENT + 1) MULTIPLIÉ PAR LA PRODUCTION DU BÂTIMENT = BÉNÉFICE
Forge	Produit 3 aciers
Distillerie	Produit 3 alcools
Joaillerie	Produit 3 bijoux
Tannerie	Produit 3 cuirs
Cotonnerie	Produit 3 étoffes
Moulin	Produit 3 rations
Papeterie	Produit 3 parchemins
Charpenterie	Produit 3 matériaux de construction
Temple	Produit 6 éléments de foi
Armurerie	Produit 2 cartes produits (aléatoirement arme, armure ou bouclier)
Jardin	Produit 6 éléments alchimiques simples
Observatoire	Produit 6 éléments de sort simples
Verger	Produit 6 composantes végétales
Ferme	Produit 6 composantes animales
Mine	Produit 6 composantes minérales
Repaire	Produit 2 cartes Pillage
Baraque	Ajoute 4 points de défense à votre terre
Bastion	Ajoute 4 points d'attaque aux attaques ouvertes
Coterie	Ajoute 4 points d'attaque aux attaques sournoises



ATTAQUE GÉOPOLITIQUE

Attaque — Guerre ouverte

Il sera possible pour les groupes officiels d'effectuer des assauts sur les terres des autres résidents de Rivesongé à l'intérieur de la géopolitique entre les événements. Un groupe devra attaquer avec un minimum de 10 Mains-d'œuvre. Les groupes auront jusqu'au samedi soir 19 h durant l'événement précédant l'attaque pour déterminer et annoncer la cible attaquée. Pour ce faire, ils devront préalablement avertir l'immersion afin de s'assurer que le groupe visé ne soit pas déjà engagé dans une guerre ouverte. Ensuite, ils devront avertir en personne le chef et/ou au moins 3 membres du groupe en question. Si ce n'est pas possible, ils devront l'annoncer publiquement au village ainsi qu'à deux endroits publics occupés de leur choix n'étant pas leur campement (palissade, campement, auberge, etc.). Il est possible de faire plusieurs attaques par événement, mais aucun groupe ne peut être attaqué plus d'une fois par événement. Le premier à déclarer aura priorité.

Résolution d'une attaque

Les cartes Main-d'œuvre que les groupes auront mises dans leur action d'attaque ainsi que dans la défense de leur terre désigneront leur pointage pour la résolution d'une attaque. **Chaque carte Main-d'œuvre pourra être pairée avec une carte Ressource (arme, armure ou bouclier) pour doubler leur efficacité.** Chaque carte Main-d'œuvre vaut 1 point. Il y a aussi des cartes Armes de siège spéciales pouvant être utilisées. Certains bâtiments des terres ont une répercussion sur le résultat final du combat. Le groupe (attaquant ou défenseur) ayant essuyé la défaite pourra choisir une conséquence parmi trois choix offerts par le vainqueur. Le vainqueur pourra proposer une 4e conséquence de son cru s'il le souhaite, mais l'équipe d'immersion se réserve le droit de ne pas la présenter à l'autre groupe. La conséquence pourra être mineure ou majeure. Elle sera majeure si le défenseur a un pointage inférieur à 65 % de celui de l'attaquant. Les trois choix seront choisis dans le tableau ci-dessous.

Attaque — sournoise

Les attaques sournoises ont le même fonctionnement que les guerres ouvertes avec quelques différences :

- Il ne faut PAS aviser la cible de l'attaque
- Il faudra avoir une carte de « Déguisement » (Compétence TISSERAND propre à l'artisan) par tranche de 5 cartes Main-d'œuvre
- La force de frappe d'une attaque sournoise est divisée par deux
- Les conséquences majeures ne peuvent pas s'appliquer
- Si l'attaque échoue, l'identité de l'attaquant sera dévoilée
- Si le groupe reçoit déjà une attaque de guerre ouverte, l'attaque sournoise sera perdue

NOM	CONSÉQUENCE MINEURE	CONSÉQUENCE MAJEURE
La Dîme	Reçoit le revenu de la terre.	Reçoit le revenu de la terre et de ses bâtiments.
Le Vol Audacieux	Prend l'équivalent de 20 points de commerce dans les ressources du coffre (incluant 1 ressource rare maximum).	Prend l'équivalent de 40 points de commerce dans les ressources du coffre (ressources rares incluses).
Les Tonneaux Avariés	Tous les membres du groupe commenceront empoisonnés (1 PV maximum de moins pour la durée du prochain événement).	Tous les membres du groupe commenceront empoisonnés (Faiblesse -1 dégât sur toutes leurs attaques de mêlée pour la durée du prochain événement).
Le Vandalisme	Détruit le bâtiment le plus bas niveau.	Détruit le bâtiment le plus haut niveau.
Le Rétablissement	Ne peut pas faire d'attaque l'événement suivant la défaite.	Ne peut pas faire d'action l'événement suivant la défaite.
Matériel Détruit	Armes ou armures brisées dans le groupe au début du GN.	Armes et armures brisées dans le groupe au début du GN.
Le Prisonnier	Fait prisonnier un personnage du groupe adverse (l'immersion se garde le droit d'approuver ou de refuser le choix du groupe s'il le juge inadéquat).	Fait prisonnier un personnage important du groupe adverse (l'immersion se garde le droit d'approuver ou de refuser le choix du groupe s'il le juge inadéquat).
Limitation Commerciale	50% points de commerce par artisan.	Aucun commerce par artisan.
L'Affrontement	Engagement à participer à une bataille Mévôsienne (perdant qui commence les modalités).	Engagement à participer à une bataille Mévôsienne (gagnant qui commence les modalités).
La Charge	Le groupe perdant aura une réduction à la défense de sa terre de 10 points pour le prochain événement.	Le groupe perdant aura une réduction à sa défense de 20 points pour le prochain événement

COFFRE DE GROUPE

Le coffre de groupe est l'outil par lequel les groupes de joueurs devront passer pour faire des actions dans la géopolitique entourant l'ancien Duché de Valterne. C'est dans celui-ci que les avoirs et les richesses du groupe seront entreposés. Il sera possible d'interagir avec les coffres de groupe et la géopolitique de Valterne directement sur le terrain via certaines compétences (MESSE, PILLAGE, RITUEL, etc.). Pendant les activités, il sera impossible de déposer quoique ce soit à l'intérieur des coffres de groupe. Cela sera uniquement possible à la fin de chaque événement. Seuls le chef de groupe ou l'officier pourront les sortir lors de l'événement. Les coffres de groupe seront entreposés à l'intérieur du bâtiment du groupe et à la vue de tous aux emplacements indiqués par l'équipe d'immersion.

LA TERRE

Suivant le premier événement, un groupe de 12 joueurs et plus recevra une terre contenant deux bâtiments tiers à son choix. Une terre peut posséder au maximum 3 bâtiments. Lors de chaque événement, le groupe ayant la terre recevra 5 Couronnes d'Argent ainsi que les ressources et/ou cartes Pillage provenant des bâtiments présents (dès la construction de ceux-ci). Il sera possible pour les joueurs d'utiliser certaines messes et/ou rituels afin d'avoir un impact, positif ou négatif, sur des terres l'événement suivant la réalisation de ceux-ci.

Organisation du coffre de groupe

ORGANISATION DE VOS AVOIRS

Afin de réduire le temps de gestion des coffres de groupe, nous vous demandons de maintenir ce dernier en ordre. Les groupes nous remettant des coffres bordéliques seront très probablement pénalisés d'une quelconque manière.

PROJET ET REGROUPEMENT DES CARTES

Regroupez vos cartes en « projets » (ex. : construction, amélioration et expédition) afin d'accélérer le traitement de vos actions. Les groupes nous remettant des coffres bordéliques seront très probablement pénalisés d'une quelconque manière.

NOTES ÉCRITES SUR DU PAPIER

Malheureusement, celles-ci ne seront plus considérées. Ces notes étaient trop souvent imprécises et/ou illisibles. Si vous désirez nous faire parvenir une note, prière d'utiliser le formulaire d'action géopolitique.

RITUELS ET MESSES

Le formulaire inclut une section sur les rituels et les messes. Veuillez ne plus inclure dans vos coffres de mentions manuscrites « papier » de l'accomplissement de vos rituels et messes.

Missives

ANCIENNES MISSIVES ET DOCUMENTS

Pour faciliter la gestion de vos coffres, nous demandons à tous les groupes de retirer tous les documents inutiles à la gestion de notre équipe. Les documents inutiles ainsi que les anciennes missives laissées dans le coffre de groupe seront retirés à la fin de l'événement. Le mieux serait de les garder en jeu ou de les détruire durant l'événement si vous préférez n'en laisser aucune trace.

DEUX MISSIVES MAXIMUM

Afin de limiter le temps de traitement des actions de chaque groupe, nous limitons le nombre de missives envoyées à deux par groupe. Ces missives doivent être composées dans le formulaire et ne peuvent être envoyées par courriel.

Ressources

CARTES DE RESSOURCES RAFFINÉES

Les cartes de ressources raffinées qui se trouvent dans le coffre de groupe doivent toutes avoir été adéquatement échangées pour les cartes officielles de la ressource qu'elle représente. Toutes les cartes non officielles seront retirées des coffres de groupe à la fin de l'événement.

BROCHES DE NOUVEAUX

Ces broches peuvent se substituer par leurs valeurs monétaires (10 cors d'étains/1 couronne d'argent) durant les résolutions d'actions.

ARMES DE SIÈGE

Ces cartes de produits particuliers confèrent aux groupes qui les possèdent un avantage à l'attaque ET à la défense.

EXPÉDITION

Actions d'Expédition

(maximum 1 fois par événement)

Il sera possible de faire des Expéditions à travers Élude pour diverses raisons (recherche, exploration, projet, etc.) Le résultat de ces expéditions sera variable selon son type ainsi que la taille de l'investissement. Afin de réaliser une action d'Expédition à l'extérieur des terres du duché de Valterne, un groupe devra posséder une carte Transporteur de la nation appropriée (Compétence Transporteur). Il devra y avoir un minimum de 10 Mains- d'œuvre ainsi qu'au moins une ressource par Main- d'œuvre (la ressource est spécifiée par le type d'expédition). Plusieurs groupes pourront effectuer la même expédition. Cela augmentera les chances de réussite de celle-ci. Par contre, seul le groupe ayant fait le plus gros investissement recevra la récompense de l'expédition alors que les autres groupes seront strictement informés de la finalité. Il n'y a pas de limite maximale d'investissement possible pour faire une expédition, plus l'investissement sera grand et plus les chances de réussites seront grandes. Des cartes Influence pourront aussi être utilisées pour augmenter les chances de réussite de l'Expédition.

Ressources obligatoires minimales

Toute action d'expédition requiert **minimalement** l'investissement de dix cartes d'actions de mains-d'œuvre et autant d'un certain type de cartes de ressources raffinées. L'absence de ces cartes entrainera **directement l'échec de votre expédition**.

Usage de ressources supplémentaires

L'usage de cartes de ressources **non requises** par l'action d'expédition ne peut pas **remplacer** les cartes de ressources raffinées requises.

Collaborations entre groupes

Lorsqu'un groupe organise une action d'expédition, ce groupe est responsable d'obtenir toutes les cartes de ressources et cartes d'actions requises pour l'expédition pendant l'événement. Le groupe est aussi responsable d'entreposer ces cartes dans leur coffre. L'organisation ne procédera à **aucun** transfert de cartes entre les coffres de groupes participants et le coffre du groupe organisateur.

Types d'Expédition

- Exploration (Rations/Alcools)
- Diplomatique (Étoffes/Cuirs)
- Étude (Parchemins/Joyaux)
- Construction (Aciers/Matériaux de Construction)

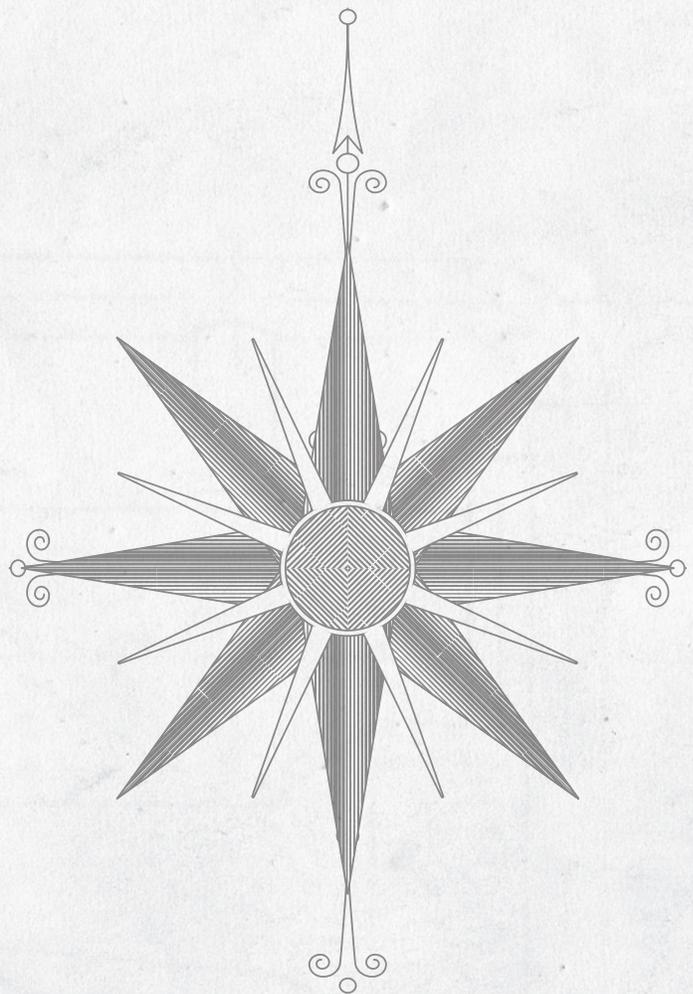
CALIBRE DES EXPÉDITIONS

CALIBRE	MAINS D'ŒUVRES	RESSOURCES RAFFINÉES ADÉQUATES
FACILE	10	10
MOYENNE	20	20
DIFFICILE	Plus de 29	Plus de 29

Actions de trame

(Aucune limite par événement)

Ce type d'action existe « en dehors » du système d'actions géopolitiques. Elles servent à accomplir des objectifs s'inscrivant dans la continuité d'une trame narrative. De ce fait, elles ont souvent un cadre et des conditions trop variables pour être cadrées comme le sont les expéditions. L'accès à une action de trame est expressément octroyé par un personnage d'immersion. Celui-ci le stipulera clairement lorsqu'il offrira cette option aux participants qu'il interpelle. Une nouvelle section a été ajoutée au formulaire d'action géopolitique afin de vous permettre d'inscrire l'action de trame dans laquelle votre groupe s'implique. **Les ressources qui doivent être investies dans le cadre de cette action doivent être remises aux personnages d'immersions à l'origine de l'action.** Si le personnage d'immersion ne peut pas se présenter de nouveau en jeu, vous serez responsable d'aller porter les ressources au membre de l'immersion responsable de votre action de trame, ou s'il est indisponible, à un organisateur disponible. Ces ressources ne seront pas administrées durant le traitement des actions géopolitiques.



UTILISATION SPÉCIALE (RESSOURCES RAFINÉES)

Lorsqu'une ressource sera consommée pour une tâche précise, le papier représentant celle-ci devra être déchiré hors-jeu pour représenter son usage. Chacune de ces ressources peut représenter un coût associé à l'utilisation de certaines compétences et l'accomplissement d'actions géopolitiques. Par contre, certaines d'entre elles peuvent être utilisées sans prérequis sur le jeu :

- **Armure** : Remplace une seule armure brisée pour un maximum de 10 PA physiques (ne peut pas être fait sur les armures magiques). Prends 10 min. à utiliser. N'est pas utilisable en combat. **Peut être ajoutée à une attaque/défense géopolitique pour doubler l'efficacité d'une main-d'œuvre.**
- **Bouclier** : Remplace un bouclier brisé (ne peut pas être fait sur les boucliers magiques). Prends 10 min. à utiliser. N'est pas utilisable en combat. **Peut être ajoutée à une attaque/défense géopolitique pour doubler l'efficacité d'une main-d'œuvre.**
- **Arme** : Remplace une arme brisée (ne peut pas être fait sur les armes magiques). Prends 10 min. à utiliser. N'est pas utilisable en combat. **Peut être ajoutée à une attaque/défense géopolitique pour doubler l'efficacité d'une main-d'œuvre.**
- **Ration** : Crée 10 repas récupérateurs qu'un individu pourra offrir ou vendre (guérison de 1 PV par repas). Ne peut pas être administré à un agonisant. Maximum de 1 repas par heure.
- **Alcool** : Crée 10 consommations qu'un individu pourra offrir ou vendre (augmente la guérison naturelle de +1PV par heure pour les 2 prochaines heures). Non cumulable.

RÉSOLUTION DES ACTIONS GÉOPOLITIQUE

LES ACTIONS GÉOPOLITIQUES

La majorité des actions géopolitiques se produisent par l'intermédiaire du coffre de groupe. Les joueurs pourront réaliser des opérations dans la géopolitique entourant leur terre entre les événements via des cartes Main-d'œuvre, des cartes d'Actions et les Bâtiments qu'ils possèdent. Les joueurs ayant accompli durant l'activité des rituels ou des messes visant la terre d'un groupe, pourront déposer leur carte Messe/Rituel dans leur propre coffre de groupe en indiquant la terre ou le groupe visé avec un bref descriptif de l'effet. Les actions géopolitiques seront résolues selon l'ordre suivant :

1. Décompte du nombre de broches de nouveaux
2. Calcul des taxes imposées par le Carrefour des Astres
3. Application des rituels et messes
4. Construction et/ou amélioration
5. Calcul et attribution des revenus
6. Défense de vos terres
7. Conséquences des visites d'engeances
8. Pillages et saccages
9. Attaques
10. Expéditions
11. Missives

