

LA GESTION DES FIEFS

1- Utilisation de la feuille de gestion

Ici, vous trouverez l'année de gestion (en haut), dans la colonne de gauche est inscrit les bâtiments non économique que vous possédez ainsi que la religion de votre baronnie. Sur la colonne de gauche sera inscrit le nom de votre baronnie et en dessous l'état de ses dépenses.

Année	
Académie (créée en 808)	Baronnie de l'année
temple	défense de 100%
religion: Tenebran	
revenus	dépenses
Impôts des paysans au lieu de 2400	enceinte 130 deniers pour 10%
Hôtel de la monnaie	militaire
	crédit
commerce	commerce
Titre de conseiller	temple
	atelier de siège 100 deniers
	espionnage
	bateau 300 deniers
	Taille
autres	autres
Total	total
Intendance 7,5 %	
Total caisse avant 800	
crédit ou débit	
Total Crédit ou débit	6046 deniers

Dans ce cadre bleu à gauche est inscrit vos bâtiments économiques ainsi que vos revenus divers. Sur la partie gauche les dépenses que vous avez.

En dessous de ces deux cadres, vous aurez une ligne concernant que vous avez à payer si vous avez un Intendant. Suivie d'une ligne comportant les deniers qu'il vous restait à la dernière gestion puis deux lignes servant de récapitulatif des revenus et dépenses vous permettant de connaître les deniers qu'il vous reste.

Armée	0	soldats
Soldats tués		soldats
Total	0	armée

Au dessus ce trouve l'état de votre armée : les soldats que vous avez, les soldats tués et le coût total de votre armée.

Ci-dessous est inscrit le tableau récapitulatif de vos espions. En fonction du nombre et du niveau de vos espions vous verrez les dépenses en espionnages que vous avez par gestion.

nombre espion	Espionnage			
	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4
0	40	50		0
0	80	100		0
0	160	200		
2	320	400		640
Formation				1500

1 bateau à Cherbourg	
Soldats à Coutances	0
Soldats Coutances en mouvements	0
Soldats Coutances en mouvements	0
Total Armée	0

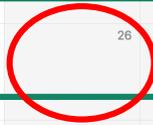
Ce tableau vous permettra de voir où se trouve vos soldats, bateaux et armes de sièges.

2- Quand faire ma gestion ?

Le gestion des fiefs se gère tous les deux ans de jeux soit deux mois de notre calendrier réel. Il est donc à envoyer par mail le 14 tout les deux mois et sera valable jusqu'au 15 du mois précédent chaque partie.

septembre 2020

lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
31	1 sept.	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1 oct.	2	3	4



Hors exception, les assemblées d'Intrigomatie se déroulent le samedi, du dernier week-end de chaque mois. (date entourée en Rouge dans cet exemple)

octobre 2020

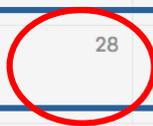
lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
28	29	30	1 oct.	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1 nov.

En vert la date d'envoi de la gestion de fief et la durée d'effet de cette gestion. Vous avez une semaine avant cette date pour envoyer votre gestion.

En Violet la fin d'effet de la gestion. Si vous n'avez pas envoyé votre gestion pour les deux mois dans le temps imparti dans ce cas, ça sera votre dernière gestion qui sera valable pour les deux mois suivants.

novembre 2020

lun.	mar.	mer.	jeu.	ven.	sam.	dim.
26	27	28	29	30	31	1 nov.
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	1 déc.	2	3	4	5	6



La ligne Bleu représente une autre gestion.

3- Si vous avez plusieurs baronnies

Il est important de savoir que plus vous avez de baronnies moins elles vous rapporteront (Les revenus des bâtiments sont compris dans ces calculs).

La baronnie principale rapportera 100 % de ses revenus.

La baronnie secondaire rapportera 50 % de ses revenus.

La troisième baronnie rapportera 25 % de ses revenus.

La quatrième baronnie et les suivantes ne rapporteront rien.

Lorsqu'un joueur à plusieurs baronnies, celui-ci doit indiquer aux Mjs l'ordre dans lequel il souhaite placer ses baronnies. Si rien n'est dit dans ce cas tout cela sera décidé aléatoirement.

4- Construction des bâtiments

Construire un bâtiment nécessite un plan que vous pouvez rechercher dans votre académie. Il est donc nécessaire de construire une académie pour rechercher les plans de ces bâtiment (hors le plan de l'académie) ou d'acheter un plan à un joueur.

RECAPITULATIF BÂTIMENTS ECONOMIQUES				
Bâtiments	Avantages par gestion	Coût de construction	Coût de recherche	Entretien par gestion
Académie	Permet la recherche de plan	Construction : 300	200 Deniers	0
Garnison	permet de passer de 8 à 6 deniers le soldat	1000 deniers	200 Deniers	300
Atelier	400 deniers supplémentaires	800 deniers	200 Deniers	0
Marché	1000 deniers supplémentaires	2000 deniers	200 Deniers	0
Place du commerce	2000 deniers supplémentaires	4000 deniers	200 Deniers	0
Hôtel de la monnaie	3500 deniers supplémentaires	7000 deniers	200 Deniers	0
Palais (unique aux intendants)	3000 deniers supplémentaires	5000 deniers	200 Deniers	0
Port commercial (unique aux baronies portuaires)	3000 deniers supplémentaires	6000 deniers	200 Deniers	0

Le recherche d'un plan dure 1 An et coûte 200 deniers. Vous êtes limité à une recherche par an. Lors de la construction d'un bâtiment, qui dure un 1 an, celui-ci vous rapportera 25 % du revenus la première année qui suit sa construction et 100 % l'année suivante.

A partir de votre plan vous pouvez en faire une copie et vendre celle-ci. La copie ne peut-etre dupliquée.

Le temple permet au peuple de se recueillir et de prier les Dieux. Il permet aussi de faire des célébrations comme un baptême ou un mariage. Si la baronnie n'a pas de temple, le moral de la population baisse.

5- Passage secret

Vous pouvez construire un passage secret dans votre château. Cela coûtera 100 deniers et vous donne 50 % de chances de réussir à fuir.

6- Les impôts

Les impôts de votre baronnie sont variable selon votre bon vouloir. Si il taxe normalement, cette valeur ne changera pas.

Vous pouvez choisir de taxer plus, peu importe la raison, mais cela aura un impact (-20 % de la surtaxe sur la prochaine gestions).

Vous pouvez également choisir de taxer moins, ce qui influera également sur vos prochaines gestions (+20 % de la baisse sur vos prochaines gestions).

Lorsqu'un château est assiégé, il est impossible pour le noble de prélever ces impôts auprès de ses paysans.

Attention, uniquement vous peut faire cette demarche pendant votre gestion. Si aucune modification est faites alors l'impôt sera identique à la gestion précédente.

7- L'enceinte de votre château

Votre château possède, à la fin de sa construction, des remparts ajoutant ainsi un bonus défensif de 30 %. Ce bonus permet de diminuer les pertes d'une attaque suivant son pourcentage.

Si la défense du château tombe à 0 % lors d'un assaut, il faudra payer 230 deniers pour récupérer le bonus perdu.

Exemple :

Mon château à 70 % de défense, je me fais attaquer et ma défense tombe. Si je paie 230 deniers mon château retrouve une défense de 70 %

.Le bonus maximum des remparts est **bloqué à 100 %**

Pour augmenter le bonus des remparts, cela ce fait par tranche de 10 %. **Augmenter de 10 % coûte 130 deniers.**

8- Création d'une nouvelle baronnie

Pour créer une baronnie, il faut placer un joueur noble sans terre pour créer une baronnie, il est impossible de placer un PNJ ou de destituer un de ses vassaux pour que celui-ci devienne noble sans terre et le placer sur une nouvelle baronnie pour la construire.

Il faut également que le joueur noble sans terre dépense 1000 deniers pour construire cette baronnie.

Si un joueur détruit un baronnie pour se replacer dessus directement (si il ne possède pas de baronnie), il ne percevra que 50 % des revenus de la baronnie pendant 4 ans.

L'obtention du titre de baron, est uniquement possible après deux années complètes (d'une assemblée à l'autre) de gestion de la baronnie conquise, c'est au bout de ces deux ans que les points de compétences se gagnent.

A noter que deux années sont également nécessaire pour l'obtention des points de compétences lorsque l'on devient Comte ou Roy.