

# PROMITERRA

## *Chapitre 7*

### *Les cités*

*« Une forteresse n'est qu'un tas de pierre sans ses hommes »  
Sorgar 7, 2*

# Table des matières

Table des matières.....	2
Les cités .....	3
Temps de voyage .....	4
L'offre et la demande.....	5
Produits commerciaux .....	7
Cités.....	8

## Les cités

Promiterra est composée de milliers de cités, villages et hameaux. Afin de simplifier les voyages, seules les villes les plus importantes de chaque région sont répertoriées. Les autres villages existent un peu partout mais sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Chaque cité a son caractère unique et ses mœurs. Afin de bien découvrir et comprendre une ville, vous devez avoir habité dans celle-ci pendant au moins 30 jours, consécutifs ou non. Si vous avez séjourné pendant cette période dans une cité précise, demandez au maître de jeu qu'il vous remette la fiche détaillée de celle-ci.

Afin de rendre intéressante la visite de chaque cité, le maître de jeu vous remettra la fiche de la ville seulement si l'avez visitée pendant le jeu et non dans votre historique. Ceci afin de garder la surprise et la magie de chaque cité intactes. Le maître pourra quand même vous donner certains détails si votre personnage connaît déjà la ville.

La fiche de la cité se décompose comme suit.

Donnée	Description
Nom	Le nom français de la cité, le nom d'origine peut être différent
Maison	La Maison qui possède la cité (en l'an 831)
Fondation	L'année de fondation de la cité (si connue)
Taille	Dans l'ordre : Capitale, Métropole, Cité, Ville, Village ou Hameau
Climat	La température typique locale
Accent régional	L'accent typique de la population locale
Population urbaine	Le nombre d'habitants de la cité elle-même
Pop. régionale	Le nombre d'habitants de la région, hors de la cité
Commerce maximal	Le maximum de pièces d'or transigé en marchandise commerciale
Spécialité locale	La nourriture locale la plus répandue ou la plus réputée
Boisson locale	L'alcool ou le breuvage le plus populaire
Maire ou mairesse	Le nom du régent de la cité (en l'an 831)
Économie	Les meilleures sources d'économies de la cité
Offre	Les marchandises commerciales offertes par la ville
Demande	Les marchandises commerciales demandées par la ville
Offre voisine	Les marchandises commerciales offertes par les villes voisines
Demande voisine	Les marchandises commerciales demandées par les villes voisines

De plus, cinq notes de 1 à 10 sont attribuées à la cité sur divers points.

Note	Description
Éducation	Le niveau de scolarité moyen et la qualité de l'enseignement
Fortification	La solidité des murailles et la difficulté tactique à prendre la cité
Loi et ordre	Le respect de l'autorité en place et le contrôle sur le crime
Technologie	Mesure le modernisme et la disponibilité d'objets et services
Richesse	Représente le revenu moyen et la capacité de prospérer

## Temps de voyage

Le temps de voyage entre deux villes est relié à votre vitesse de mouvement à pied ou sur monture. Afin de connaître le nombre de jours requis pour effectuer le déplacement entre deux cités reliées par une route sur la carte, consultez le tableau ci-dessous :

Mouvement	Nombre de jour à pied	Nombre de jour sur monture
0	Voyage impossible	Voyage impossible
1	45	30
2	30	20
3	24	15
4	20	12
5	17	10
6	15	9
7	14	9
8	13	8
9	12	8
10	12	8
11	11	7
12	11	7
13	10	7
14	10	7
15 et plus	9	6

La caractéristique de mouvement inclut tous les bonus permanents au mouvement donné par les talents de votre personnage. Les actions et les talents non permanents ne sont pas calculés pour accélérer le temps de voyage.

Pour les voyages en navire, vous pouvez utiliser la vitesse du bateau que vous considérez comme une monture. Bien sûr, la forme de la berge peut allonger ou raccourcir le voyage. Le maître de jeu peut donc ajouter ou enlever un pourcentage au nombre de jour.

## L'offre et la demande

Certaines cités offrent ou demandent des produits commerciaux particuliers. Acheter dans une cité dont l'offre est grande et vendre dans une cité où la demande est grande signifie un bon potentiel de profit. La proximité des cités influence également l'offre et la demande, une cité voisine d'une autre est déterminée par la route qui les connecte sur la carte de Promiterra. Si une route connecte, la cité est considérée comme voisine.

### Acheter des produits commerciaux

Un produit commercial peut être acheté uniquement si la cité ou une cité voisine offre ce produit. Si la cité offre le produit, il est acheté à 75% de sa valeur. Si une cité voisine offre le produit, il est acheté à sa valeur normale (100%). Un jet de marchandage peut également réduire le prix à l'achat uniquement, ajoutez ce multiplicateur au calcul.

### Vendre des produits commerciaux

Un produit commercial peut être vendu dans n'importe quelle cité. Si la cité offre déjà ce produit, il sera vendu à 25% de sa valeur. Si une cité voisine offre ce produit, il sera vendu à 50% de sa valeur. Si une cité demande ce produit, il sera vendu à 200% de sa valeur. Si une cité voisine demande ce produit, il sera vendu à 150% de sa valeur. S'il n'y a aucune offre et aucune demande, il sera vendu à sa valeur normale.

Offre ou demande	Prix à l'achat	Prix à la vente
Offre	75%	25%
Offre voisine	Prix normal (100%)	50%
Ni offre, ni demande	Ne peut pas être acheté	Prix normal (100%)
Demande voisine	Ne peut pas être acheté	150%
Demande	Ne peut pas être acheté	200%

### Commerce maximal

L'économie et la taille de la cité limite sa capacité d'acheter ou de vendre un produit commercial. À chaque mois, la cité va accepter d'acheter ou de vendre un montant maximal pour chaque type de marchandise, déterminé par sa richesse additionnée à sa taille (+1 si village, +2 si ville, +3 si cité et +4 si capitale ou métropole)

Richesse + Taille	Montant maximal	Richesse + Taille	Montant maximal
1	200	8	4000
2	400	9	5000
3	700	10	6500
4	1000	11	8000
5	1500	12	10000
6	2000	13	12000
7	3000	14	15000

Donc une cité ayant un facteur (richesse + taille) de 5 va accepter d'acheter ou de vendre chaque marchandise pour un montant maximal de 1500 pièces d'or. Elle peut acheter 2 marchandises différentes pour 1500 pièces d'or chacune mais ne dépensera pas plus de 1500 pièces d'or par type de marchandise.

## Taxes

Les taxes sont inévitables, elles s'appliquent uniquement à la vente et réduisent la marge de profit. Les taxes varient selon la nation de la Maison qui commerce et la nation de la ville où la transaction est effectuée. Voici les différents taux de taxes applicables :

10% si la nation de la ville est la même que celle du commerçant

15% si la nation de la ville est alliée avec celle du commerçant

20% si la nation de la ville est neutre avec celle du commerçant

25% si la nation de la ville est hostile avec celle du commerçant

Aucun commerce si la nation de la ville impose un embargo à celle du commerçant

Les marginaux qui n'ont pas de Maison sont toujours considérés comme hostiles, donc le 25% de taxes s'applique en tout temps. Voici un tableau qui démontre le taux de taxe selon la situation actuelle sur Promiterra :

Maisons	Valmont	Berrouve	Duloir	Arcadis	Komeidai	Savie	Harlog	Balgarde	Aravas
Valmont	10 %	Embargo	15 %	25 %	25 %	20 %	20 %	15 %	25 %
Berrouve	Embargo	10 %	25 %	15 %	25 %	15 %	20 %	20 %	20 %
Duloir	15 %	25 %	10 %	25 %	Embargo	20 %	25 %	15 %	25 %
Arcadis	25 %	15 %	25 %	10 %	25 %	20 %	15 %	20 %	25 %
Komeidai	25 %	25 %	Embargo	25 %	10 %	15 %	20 %	25 %	20 %
Savie	20 %	15 %	20 %	20 %	15 %	10 %	25 %	20 %	25 %
Harlog	20 %	20 %	25 %	15 %	20 %	25 %	10 %	25 %	Embargo
Balgarde	15 %	20 %	15 %	20 %	25 %	20 %	25 %	10 %	20 %
Aravas	25 %	20 %	25 %	25 %	20 %	25 %	Embargo	20 %	10 %

### Exemple d'achat

Un commerçant naval accoste dans un village portuaire (facteur de richesse + taille de 4, maximum de pièces d'or transigé de 1000). Il veut acheter le produit local offert par la ville (75% de la valeur à l'achat) et investir le maximum possible de 1000 pièces d'or. Voici le calcul pour connaître la valeur réelle de la marchandise qu'il achète :

$(1000 \text{ pièces d'or}) / (\text{Facteur à l'achat } 75\%) / (\text{Jet de marchandage à l'achat } 86\%)$

$1000 / 0.75 / 0.86 = 1550$

Le commerçant a payé 1000 pièces d'or pour obtenir 1550 pièces d'or de marchandise

### Exemple de vente

Le même commerçant se rend dans une autre ville (facteur de richesse + taille de 6, maximum de pièces d'or transigé de 2000), neutre avec sa nation (20% de taxe). Cette ville demande le produit qu'il a acheté dans l'autre ville (200% de la valeur à la vente). Voici le calcul pour calculer le nombre de pièces d'or qu'il va recevoir à la vente :

$(1550 \text{ pièces d'or de marchandise}) * (\text{Facteur à la vente } 200\%) * (100\% - \text{taxe de } 20\%)$

$1550 * 2 * 0.8 = 2480$  (2000 est le maximum)

Le commerçant reçoit donc 2000 pièces d'or et conserve 300  $((2480 - 2000) / 2 / 0.8)$  pièces d'or de marchandise qu'il pourra vendre au prochain mois ou dans une autre ville. Les 1000 pièces d'or du commerçant sont devenues 2000 et il lui reste de la marchandise.

## Produits commerciaux

Voici tous les produits existants ainsi que le poids en kilogramme par pièce d'or pour calculer la cargaison maximale d'un navire ou d'une charrette.

<b>Matières minérales</b>	<b>Kilo.</b>	<b>Matières minérales</b>	<b>Kilo.</b>
Argent	0.5	Or	0.05
Cuivre	5	Pierre de construction	30
Fer	1	Pierres précieuses	0.01
Marbre	2	Salpêtre	0.5
Mercuré	0.05	Sel	5

<b>Matières végétales</b>	<b>Kilo.</b>	<b>Matières végétales</b>	<b>Kilo.</b>
Bois de construction	10	Fruits séchés	15
Blé	15	Plantes médicinales	0.1
Café	1	Tabac	2
Cotton	5	Thé	5
Épices exotiques	0.05	Riz	10

<b>Matières animales</b>	<b>Kilo.</b>	<b>Matières végétales</b>	<b>Kilo.</b>
Cire	10	Miel	2
Cuir	2	Poisson séché	5
Fourrure	5	Trophée de monstre	1
Ivoire	0.1	Soie	0.05
Laine	5	Viande séchée	5

<b>Produits de consommation</b>	<b>Kilo.</b>	<b>Produits de consommation</b>	<b>Kilo.</b>
Alcool fort	0.2	Médicaments	0.1
Bière	1	Parfum	2
Chocolat	0.1	Sucre	1
Encens	0.2	Teinture	2
Huile	0.5	Vin	0.5

<b>Produits durables</b>	<b>Kilo.</b>	<b>Produits durables</b>	<b>Kilo.</b>
Bijoux	0.01	Poteries	10
Céramique	2	Objets d'arts	0.1
Haute couture	0.2	Objets religieux	0.5
Papier	0.5	Tissu	2
Porcelaine	1	Verre	0.2

Pour calculer le poids d'une marchandise, multipliez la valeur de cette marchandise par le facteur en kilogramme et vous obtiendrez un poids en kilogrammes. Par exemple, 500 pièces d'or de marbre pèsent 1000 kilogrammes (500 \* 2).