



Bienvenue en Egyptis,

Vous voici aux portes de la Princesse d'Afrique, véritable corne d'abondance et terre de bonheurs. Une chance ultime vous est offerte d'entrer en ce lieu magique, saisissez-là, bienvenue en Egypte Antique...

Egyptis est un jeu en ligne gratuit dans lequel vous incarnez un égyptien vivant à l'antiquité au rythme du Nil. Ainsi vous possédez votre propre champ et pouvez vivre de vos cultures afin peut-être de devenir artisan ou bien de vous impliquer dans la politique de votre cité.

Il est nécessaire de passer régulièrement sur Egyptis mais quelques minutes par jour suffisent.

NB : le jeu est en perpétuel développement, ne soyez donc pas surpris de découvrir les mois passant des nouveautés diverses et variées.

Visite guidée :

Egyptis est donc un jeu de gestion, gestion de votre égyptien, de ses possessions, de son domaine, de ses emplois et pourquoi pas de ses ambitions politiques ou autres...

Après avoir procédé à votre inscription et confirmé celle-ci via le mail que vous avez reçu, vous pouvez donc saisir votre login et votre mot de passe dans les cases prévues à cet effet sur la page d'accueil d'Egyptis.

Une fois validé (bouton OK), vous pénétrez en Egyptis et vous arrivez sur l'écran intitulé « Moi », qui résume tout ce qu'est votre Égyptien et la situation d'Egyptis lors de votre connexion.


La première barre indique de gauche à droite : votre [porte-debens](#) (500 au début), votre [activité](#) (ne fait rien ci-dessus), le [nilomètre](#) (la crue a lieu le dimanche) et l'[heure](#)...


Quand aux différents liens des menus Gauche et Droite, nous allons les passer en revue, du moins pour ceux qui peuvent vous être utile dans un premier temps, charge à vous lors de vos premières visites d'explorer tout le site...

à gauche 2 liens essentiels :

- ◆ **la Loi de Maat** : Les règles qui régissent le jeu, notamment une dont l'infraction est systématiquement punie : la création de plusieurs comptes pour un même joueur, le multi-compte !
- ◆ **le Forum** : nombreux sont les joueurs d'Egyptis qui se retrouvent sur le forum pour discuter des évolutions du jeu, débattre des campagnes électorales, passer des accords, ou tout simplement discuter. La preuve évidente de l'importance du forum, c'est que 90% du top50 des joueurs y ont participé, de là à penser que le forum peut jouer un rôle dans la réussite...

à droite, tous les liens permettant de contrôler votre égyptien, ses possessions, son domaine et de visualiser la situation de la cité, voir d'egyptis :

- ◆ **Moi** : nous n'y revenons pas nous sommes dessus.
 - ◆ **Marché** : c'est le lieu d'échange de denrées d'Egyptis, c'est là que les joueurs mettent en vente leurs possessions et achètent ce dont ils ont besoin.
 - ◆ **Foire aux bestiaux** : c'est le marché réservé aux propriétaires de fermes, on n'y trouve que des animaux.
 - ◆ **Mon domaine** : la liste de vos propriétés, au début vous n'avez qu'un champ offert par Pharaon, à vous
- 



d'en faire bon usage.

- ◆ **Mes possessions** : la liste de vos denrées alimentaires et autres, c'est là que vous décidez de mettre en vente ou pas vos denrées
- ◆ **Ma cité** : un menu très important, car vous y trouverez plusieurs zones essentielles à la vie de votre égypticien dans la cité, nous y reviendrons.
- ◆ **Courrier** : votre boîte aux lettres égypticienne, essentielle également car la communication est le maître mot de la réussite égypticienne.
- ◆ **Profil** : vous pouvez ici éditer le profil que verront les autres joueurs en cliquant sur votre nom
- ◆ **Historique** : la liste de toutes vos actions des deux derniers mois
- ◆ **Déconnexion** : et voilà, à demain donc ;-)

Bien ce premier aperçu rapide vous a donné envie ? Il ne vous reste plus qu'à vous inscrire pour découvrir la totalité par vous-même.

Avant de poursuivre par l'ensemble du guide du jeu, un petit point sur le parrainage :

Parrainage

Vous pouvez parrainer de nouveaux joueurs, le rôle de Parrain n'est pas seulement celui de faire venir de nouveaux égypticiens mais bel et bien de les accompagner dans la découverte d'Égyptis et dans l'apprentissage du jeu.

Pour devenir Parrain il suffit que de nouveaux joueurs indiquent votre login lors de leur inscription et vous toucherez 10 Db; 10 Db de plus vous seront reversés toutes les semaines durant lesquelles votre filleul jouera pendant 2 mois (ou plus exactement 8 semaines).

Si un de vos filleuls meurt les frais d'embaumement de 30 Db seront à votre charge.





le Guide d'Egyptis

Vos premiers pas	3
Généralités.....	4
Fonctionnement global du jeu :	4
Faim & Caractéristiques.....	4
Le guide des denrées.....	4
Les différents lieux.....	5
Moi.....	5
Marché.....	5
Foire aux Bestiaux.....	6
Mon Domaine.....	6
Mes Possessions.....	6
Ma Cité.....	6
Agence Pharaonique Pour l'Emploi (APPE).....	6
Statistiques (IPSEE).....	6
Bureau de Vote.....	6
Election du Nomarque.....	6
Bureau du Nomarque.....	6
Administrateur de la Cité.....	7
Extension.....	7
Centre de Formation.....	9
Tribunal.....	9
Caserne.....	9
Quitter la ville(les Déplacements).....	10
Courrier.....	10
Profil.....	10
Historique.....	10
L'Agriculture.....	10
Les Cultures.....	10
Les Fermes.....	11
L'Artisanat.....	11
Boucherie.....	12
Boulangerie.....	12
Briqueterie.....	12
Fromagerie.....	12
Maçonnerie.....	13
La dégradation des batiments :	13
Menuiserie.....	14
Poterie/Vannerie.....	14
Scierie.....	14
Taillerie de Pierres.....	14


Vos premiers pas


Lorsque vous arrivez pour la première fois sur Egyptis après inscription vous avez faim. Pour manger vous devez acheter de quoi vous nourrir au **Marché**.

Vous pouvez aussi acheter un sac de légumes (des lentilles par exemple) ou de céréales (orge, avoine ou blé) afin de lancer votre culture. Votre champ se trouve dans **Mon Domaine**, il est en friche (ou inondé si nous sommes dimanche, jour de crue, auquel cas vous ne pouvez rien faire avant le lendemain).

Si vous ne semez pas vous même votre champ vous pouvez aller à l'APPE (Agence Pharaonique Pour l'Emploi) dans **Ma Cité**, vous y trouverez peut être du boulot pour la journée.

Bien d'autres options s'offrent à vous mais les détailler toutes ici, gacherait le plaisir de nombres d'entre vous





à les découvrir seuls, si néanmoins vous êtes perdus, il y a sur le **Forum**, une **Bibliothèque Egypticienne** et une **FAQ** qui devrait vous permettre de sortir des impasses.

Généralités

Fonctionnement global du jeu :

Dans Egyptis il y a deux types d'actions :

- certaines sont instantanées et vous pouvez les faire autant de fois que vous le voulez dans la journée, comme acheter des denrées sur le marché.
- d'autres vous prennent la journée, ce sont des **travaux** tels que semer un champ ou fabriquer des objets dans un atelier que ce soit chez vous ou chez les autres. Vous ne pouvez fournir qu'un seul travail par jour (c'est l'activité indiquée sous votre nom dans la barre du haut).

Il est nécessaire de passer régulièrement sur Egyptis pour se nourrir et gérer son personnage mais quelques minutes par jour suffisent. (un petit peu plus si vous venez discuter sur le forum)

Important -> Afin de garantir l'équilibre du jeu nous n'hésitons pas à remettre à zéro sans pré-avis les joueurs utilisant plusieurs comptes.

cf. Loi de Maât

Faim & Caractéristiques

Il est nécessaire de manger chaque jour afin de rester en bonne santé.

Nous considérons la nourriture selon des Points de Nourriture, ainsi vous devez manger pour 5 PN par jour sinon vous perdrez 2% de Santé par PN manquant.

Si vous mangez 5PN vous ne touchez aucun % de santé supplémentaire, si vous mangez 6PN vous avez +5% de santé et si vous en mangez 7 vous avez encore 2% de plus (soit +7% au total).

La Santé supérieur à 100% entraîne des bonus de rendement, par contre à moins de 80% vous ne pouvez plus postuler chez les autres et en travaillant pour vous même vous risquez de produire moins.

Bien sûr 0% de Santé équivaut à être mort, vous pourrez revenir à la vie si cela vous arrive mais cela sera semblable à un reset de votre personnage.

Certaines denrées particulières vous apportent lorsque vous les mangez des caractéristiques (physiques et mentales) qui amélioreront vos travaux futurs.

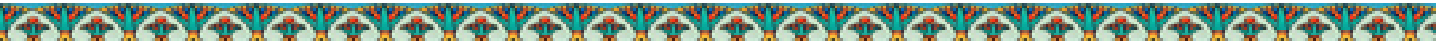
La dextérité s'acquiert à force de travail et la persuasion au nombre de transactions effectués.

Vos caractéristiques peuvent vous permettre d'améliorer votre rendement lorsque vous travaillez. Pour tout boulot les bonus sont de 1% pour 5 Pts dans la caractéristique concernée.

Vos scores sont indiqués en haut de l'écran « **Moi** »

Le guide des denrées

Denrées qui se mangent	Prix Conseillé	Apport de la denrée
Oignons	10	1PN
Dattes	15	1PN, 1% santé immédiate
Pain de blé	20	2PN
Lentilles	20	2PN
Oeuf	20	1PN, 1PPhysique
Fromage	20	1PN, 1PMental
Galette d'Orge	40	4PN
Morceau de Viande	60	3PN, 4PPhysique
Poisson	60	2PN, 3PMental, 2% santé





Semelles

Orge	30
Blé	15
Avoine	20

Débouchés

voir Boulanger
voir Boulanger
voir Fermes

Autres prix conseillés :

- ◆ Barque : 1 600db
- ◆ Botte de roseau : 8db
- ◆ Bloc de Grès : 16db
- ◆ Brique : 2,5db
- ◆ Esquif de papyrus : ? db
- ◆ Felouque : 3 200db
- ◆ Jarre vide : 4db
- ◆ Lait : 19db
- ◆ Panier d'Argile : 5db
- ◆ Panier vide : 6db
- ◆ Pierre : 10db
- ◆ Planche : 13db
- ◆ Tronc : 100db

Les différents lieux

Moi

Vous devez vous nourrir chaque jour et c'est ici que ca se passe, pour consommer des aliments il faut que vous les possédiez dans votre inventaire

Vous trouverez également ici l'état de vos caractéristiques, de votre santé, de vos formations d'apprentis et de vos diplômes si vous en avez; ainsi qu'un historique des derniers événements qui vous sont arrivés.

Marché

Sur le marché vous pouvez acheter des denrées mises en vente par d'autres joueurs.

Vous trouverez également en haut de la page un lien pour accéder aux *Cours des Denrée*, ceux-ci indiquent les prix moyens des divers produits ainsi que les fluctuations des cours depuis le matin.

Vous pouvez y afficher les denrées par catégorie.

À noter une particularité pour certaines denrées, à partir d'une certaine quantité elles nécessitent l'usage de paniers vides pour être mise en vente.

Le panier est un emballage perdu, comme les jarres qui contiennent le lait.

Les denrées concernées et les quantités sont :

- Le pain : 5 miches / panier
- La galette : 3 / panier
- Le fromage : 5 / panier
- Les oeufs : 8 / panier
- La viande : 3 / panier

Exemple : on peut mettre en vente 4 pains dans la journée sans paniers, mais à partir du cinquième il faudra posséder un panier par tranche de 5 pains mis en vente.


Foire aux Bestiaux

Toutes les ventes d'animaux se passent sur cette foire, pour acheter un animal vous devez posséder une boucherie ou une ferme (parcelle dédiée à l'élevage).

Le Pharaon, dans son infinie clémence, offre un stock inépuisable d'animaux nouveaux-nés à prix fixe.

Mon Domaine

C'est dans votre domaine que vous pouvez gérer vos différentes parcelles achetées chez l'administrateur, ainsi que consulter les offres d'emplois que vous avez passées mais qui n'ont pas trouvé preneurs.





Mes Possessions

Tout ce que vous achèterez sur le marché arrivera ici, dans votre inventaire. Vous pourrez alors les vendre et les denrées que vous aurez mis en vente apparaîtront au bas de la page.

Vous pouvez également choisir ici quelles denrées prendre sur vous pour les emporter en voyage (cf. déplacements).

Ma Cité

En centre-ville :

Agence Pharaonique Pour l'Emploi (APPE)

Les offres d'emplois proposées par vous ainsi que les autres égyptiens apparaissent ici, si vous avez une santé supérieure à 80%, les compétences requises et aucun autre travail pour la journée vous pouvez postuler à leurs offres.

Statistiques (IPSEE)

Ici sont affichées les statistiques de votre Nome, ainsi que de l'Égypte entière selon les critères de votre choix (parcelles, portefeuilles, domaines).

Bureau de Vote

C'est dans ce Bureau que vous pouvez élire tous les hauts dignitaires d'Égyptis.

Election du Nomarque

Le Nomarque est élu pour une durée de 3 semaines.

Lorsque la dernière semaine arrive les candidatures sont ouvertes pendant 4 jours au cours desquels tous les aspirants Nomarque qui ont au moins une parcelle dans la cité, 10 Points de physique, 10 de mental et 20 de persuasion peuvent se présenter.

Lors des trois jours restants tous ceux qui ont au moins un terrain dans la ville peuvent voter, le Nomarque élu est celui qui réunit le plus de voix. En cas d'égalité parfaite un second tour est organisé afin de départager les deux ex-aequo.

Bureau du Nomarque

Le Nomarque représente et gère les affaires de la Cité

Ici vous pouvez lui laisser un message et payer vos impôts si vous en avez à payer.

Vous pouvez également essayer de bénéficier de l'aide sociale (aide financée par la ville pour vous nourrir) si vous entrez dans les critères qu'exige votre nomarque.

C'est de là que le Nomarque gère les affaires de la ville, il peut laisser des messages à l'intention de ses administrés dans divers lieux de la Cité, c'est lui qui définit les fourchettes des salaires d'embauches possibles ainsi que les prix de vente qui vous sont proposés.

Il a, en outre, la possibilité de prélever des impôts fonciers toutes les semaines et peut avec l'argent ainsi récolté embaucher des Gardes de la Cité et acheter/vendre sur le marché.

Il gère également l'extension de la cité, son achat son entretien, etc.


Administrateur de la Cité

L'Administrateur fixe les prix des parcelles que vous pouvez acheter.

Les différents types de parcelles sont :

- les parcelles constructibles (pour faire des ateliers ou des fermes)
- les champs





Vous pouvez revendre la parcelle que vous avez reçue à votre arrivée, ainsi que celles que vous avez pu acheter depuis à l'Administrateur.

En périphérie :

Extension

Chaque cité possède une extension qui lui permet de proposer des emplois et surtout de produire des denrées uniquement disponibles via ces extensions.

Vous pouvez soit y travailler pour votre compte moyennant un droit d'entrée, votre récolte vous appartient, soit travailler pour la cité moyennant un salaire mais votre récolte appartient à la cité.

Résumé des extensions actuelles :

Rappelons que les extensions sont des "industries" possédées par la cité dans laquelle elles sont ; ce qui fait d'elles, la principale source de revenus de la cité avec les impôts.

C'est Pharaon qui décide quand et où il implante une extension, en générale c'est pour répondre à un besoin de matière première...


Memphis : Port de pêche


- * Chaque unité peut accueillir 1 pêcheur.
 - * Elle coûte 500 Db à l'achat + 25 par jour d'exploitation
 - * Pour pêcher un citoyen doit posséder une barque et s'acquitter d'un droit d'exploitation à la ville, le produit de sa pêche lui appartient
 - * La ville a la possibilité de louer des barques. Pour cela, elle doit simplement en acheter et les garder dans son inventaire. Les utilisateurs du port pourront dans ce cas louer une barque et aller pêcher, le produit de leur pêche leur appartenant.
- Le montant de la location (incluant le droit d'entrée) sera versé par le pêcheur à la ville.
- * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour location et droit
 - * Chaque pêcheur va pouvoir pêcher 4 poissons majorés par la santé et le mental et corrigé par un pourcentage aléatoire et d'un coefficient d'influence de crue. Il vaut 80% le dimanche, 90 le samedi et lundi et 100% le reste de la semaine.
 - * Le cours de départ du poisson à été fixé à 50 Db (ou 60 je sais plus ce qu'on avait décidé), il apporte 2PN, 3 de mental + 2% de santé immédiate

Minieh : Roselière

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
- * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
- * Chaque travailleur choisit de travailler :
 - pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
 - pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
- * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
- * Chaque travailleur va ramener 10 bottes de roseaux par jour.
- * Le cours de départ de la botte de roseaux a été fixé à 8 Db
- * Le potier/vannier transformera 1 botte de roseaux en 6 paniers.
- * Le cours de départ du panier est fixé à 6 db.

Assiout : Carrière de grès

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
 - * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
 - * Chaque travailleur choisit de travailler :
 - pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
- 

- 
- pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
 - * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
 - * Chaque travailleur va extraire 14 fagots de lin par jour majoré par ses points de physique et de santé.
 - * Le cours de départ du fagot à été fixé à 6 Db
 - * Le fileur transformera 1 fagot de lin en bobine de fil utilisable dans l'atelier du tisserand. La production maximale par personne et par jour est de 24 bobine , l'apprenti en fera 12.
 - * Le cours de départ de la bobine est fixé à 5 Db
 - * Le fileur ne pourra s'établir à Assiout.

Abydos : **Puit d'argile**

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
- * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
- * Chaque travailleur choisit de travailler :
 - pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
 - pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
- * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
- * Chaque travailleur va extraire 20 paniers d'argile par jour majoré par ses points de physique et de santé.
- * Le cours de départ du panier à été fixé à 5 Db
- * Le briquetier transformera 1 panier d'argile en 5 briques utilisable en construction et le potier un panier en 5 jarres vides.
- * Le cours de départ de la brique est fixé entre 2 et 2,5 db et celui de la jarre à 4 db.

Thèbes : **Palmeraie**

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
- * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
- * Chaque travailleur choisit de travailler :
 - pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
 - pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
- * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
- * Chaque travailleur va extraire 5 panier de dattes par jour majoré par ses points de physique et de santé.
- * Le cours de départ du panier à été fixé à 15 Db
- * Manger un panier de datte rapport 1Pn + 1% de santé immédiat.


Edfou : **Carrière de grès**

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
- * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
- * Chaque travailleur choisit de travailler :
 - pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
 - pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
- * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
- * Chaque travailleur va extraire 5 Blocs de Pierre par jour majoré par ses points de physique et de santé.
- * Le cours de départ du bloc à été fixé à 16 Db
- * Le tailleur de pierre transformera 1 Bloc en 5 pierres de taille utilisable en construction. La production maximale par personne et par jour est de 25 pierres taillées (majoré par physique), l'apprenti en fera 12.
- * Le cours de départ de la pierre taillée est fixé à 10 Db
- * Le tailleur de pierre ne pourra s'établir dans les villes des carrières

Eléphantine : **Expédition en Nubie**

- * Chaque unité peut accueillir 10 travailleurs.
- * Elle coûte 5000 Db à l'achat + 250 par jour d'exploitation
- * Chaque travailleur choisit de travailler :



- 
- pour le nome : il recoit le salaire que vous avez fixé dans 'Extension', le produit de son travail appartient à la ville
 - pour son compte : il doit payer un droit d'exploitation à la ville, le produit de son travail lui appartient
 - * C'est le Nomarque qui détermine les montants pour salaire et droit
 - * Chaque travailleur va abattre et ramener 1 Tronc d'arbre par jour.
 - * Le cours de départ du tronc à été fixé à 100 Db
 - * Le scieur débitera 1 tronc en 10 planches de bois qui serviront à la construction de bateaux (au moins au début). La production maximale par personne et par jour est de 50 planches (majoré par physique), l'apprenti en fera 25.
 - * Le cours de départ de la planche est fixé à 13 Db.
 - * Il ne peut y avoir de scierie à Eléphantine.

Centre de Formation

C'est un lieu où vous pouvez trouver si vous n'y êtes pas parvenu à l'appe des places d'apprenti (nombre fixées par le nomarque), mais très faiblement rémunéré : 12db

Tribunal

Le tribunal d'Egyptis vient d'ouvrir ses portes. Dans un premier temps il tentera de régler les problèmes liés à la construction, ensuite ses fonctions seront étendues.

Si, une semaine après avoir accepté le devis d'un maçon et donc versé 50% d'acompte, votre atelier n'est toujours pas terminé (ou si votre maçon disparaît du jeu), le lien [Saisir le Tribunal](#) apparaît dans votre atelier en cours de construction.

En cliquant sur ce lien, vous allez constituer un dossier qui sera présenté au juge. Dans le même temps, l'artisan mis en cause reçoit, via le courrier d'Egyptis, une convocation au tribunal lui demandant de venir s'expliquer.

Les débats ont lieu au tribunal et peuvent être suivis par tous en se rendant dans 'Ma cité' puis 'Tribunal'.

Que vous soyez plaignant ou mis en cause, il vous appartient de suivre le déroulement de votre dossier en vous rendant régulièrement au tribunal.

En fonction des réponses données par l'artisan et son client, le juge statuera et rendra son jugement en appliquant et en faisant appliquer la Règle de Maât :

"Distinguons la vérité du mensonge et protégeons les faibles pour les sauver des puissants."

Caserne

Gardes de la Cité : Le Nomarque embauche chaque jours, au salaire de son choix, des Gardes de la Cité afin de protéger celle-ci contre d'éventuels fauteurs de troubles.

Retraite : Si vous vous absentez quelques temps et ne pourrez donc plus vous nourrir, il est possible de rejoindre l'armée. Tant que vous ne démissionnerez pas votre santé sera figée mais vous ne pourrez plus intéragir dans le jeu. En plus de cela vous toucherez un solde quotidien, bien que relativement basse.

Attention les comptes en retraite plus de 2 mois consécutifs sont supprimés avec préavis.

Quitter la ville(les Déplacements)


Si vous n'avez pas d'activité dans la ville dans laquelle vous vous trouvez vous pouvez vous déplacer.


Pensez à prendre des objets sur vous si vous souhaitez en emmener (cf. Mes Possessions).

A pied (option « marcher ») : vous ne pouvez vous rendre, en une seule journée, que dans une ville voisine de la votre. Vous arriverez instantanément dans celle-ci mais ne pourrez travailler le jour même.

En Felouque : (option « naviguer ») : vous pouvez grâce au nil majestueux vous déplacer plus rapidement.

Cela revient à faire 2 déplacements dans la même journée, toujours de ville voisine en ville voisine. Quand vous choisissez Naviguer (il faut posséder une felouque dans vos possessions), vous sélectionnez ensuite votre ville de destination et votre activité devient « Naviguer 1/2 », vous faites vos affaires dans cette ville





« étape » et vous pouvez ensuite retourner sur « Quitter la ville », choisir votre deuxième ville et vous y rendre. Votre activité est devenu « Naviguer 2/2 » et vous ne pouvez plus faire d'autre déplacement.

Il est possible de mettre en vente des objets à distance, si vous en possédez dans l'inventaire de la ville en question (distincte de celle dans laquelle vous vous trouvez), seulement vous ne pouvez prendre connaissance de l'état du marché local.

Vous pouvez posséder des terrains dans deux cités différentes et les gérer de la même façon, mais les achats sur le marché d'une ville dans laquelle vous n'êtes pas sont impossibles, pensez donc à avoir sur place les stocks nécessaires pour faire tourner votre parcelle.

Courrier

D'ici vous pouvez envoyer des courriers à d'autres égyptiens, quelque soit l'endroit où ils se trouvent. Veuillez remercier Pharaon qui offre gracieusement les papyrus.

Profil

C'est ici que vous pouvez changer de mot de pass, vous désinscrire, remplir votre profil etc...

Historique

Tous les événements qui vous sont arrivés ces deux derniers mois sont conservés ici.

L'Agriculture

Les Cultures

A votre arrivée en Egypte, le Vizir vous offre un terrain inondable, ce terrain subit donc les crues annuelles (tous les dimanches) et sert aux cultures. Pour entreprendre une culture il faut bien sûr commencer par planter, pour cela vous pouvez soit embaucher quelqu'un, soit le faire vous même.

Dans les deux cas vous devez avoir dans *Vos possessions* (et dans la même ville que votre terrain) un sac de la culture souhaitée, sac que vous pouvez acheter au *Marché*. Ainsi pour planter du blé vous devez posséder un sac de blé.

Après avoir semé votre culture pousse de 20% par jour, récoltez quand vous voulez (par embauche ou en fournissant le travail vous même) mais sachez que si vous n'avez toujours pas récolté lorsque la crue arrive votre récolte est perdue.

Le système de semaille/récolte est le même pour toutes les denrées qui se cultivent, la seule différence est le rendement, pour 100% de pousse vous aurez :

- 20 sacs de Blé
- 10 sacs d'Orge
- 15 sacs d'Avoine
- 15 sacs de Lentilles
- 30 sacs d'Oignons

Ce rendement est diminué par la valeur de la crue de la semaine, si la crue est 78%, votre champ de blé produira par exemple non pas 20 mais seulement 15.

La personne qui récolte votre champ (ou vous même) vous fait gagner 1% de récolte en plus tous les 5Pts de Mental (le bonus maximum disponible étant de 20%, soit 100 points de Mental).


Vous pouvez rencontrer dans *Ma Cité* l'administrateur de la cité qui vend des terrains cultivables pour la modique somme de 1000Db, tant qu'il reste des parcelles libres dans la ville.

Il est aussi possible de vendre votre Parcelle à la ville.

Les Fermes

Vous pouvez obtenir une ferme (ou parcelle permettant de pratiquer l'élevage) en la faisant construire par un





maçon sur un terrain constructible à 300 Db (acheté chez l'Administrateur de la Cité). Une fois que vous possédez votre ferme vous pouvez accéder à la *Foire aux Bestiaux* afin d'acheter des animaux et les élever.

Il existe 3 types d'animaux différents et dont on peut toujours trouver des spécimens nouveaux nés à la foire :

- les poules qui coutent 40Db, produisent un Oeuf par jour et ont une espérance de vie de 5 jours
- les chèvres qui coutent 65Db, produisent 5 Jarres de Lait tous les 4 jours et ont une espérance de vie de 12 jours
- les cochons qui coutent 150Db et ont une espérance de vie de 20 jours

Les espérances de vie indiquées ci-dessus ne sont que des moyennes.

Les poules et les cochons doivent être nourris chaque jour pour ne pas perdre de poids. Ils mangent tous les deux de l'Avoine : ½ sac par poule et 1 sac par cochon (par jour).

Les animaux prennent de la place et nous considérons que les fermes ont une capacité de 120. Un cochon occupe un espace de 20, une chèvre 15 et une poule 8. Je vous laisse faire les calculs ;)

Vous pouvez à tout moment embaucher quelqu'un pour travailler dans votre ferme (ou le faire vous même), cette personne fera tous les travaux nécessaires : ramasser les oeufs qui ont été pondus si vous avez des poules (il n'est pas nécessaire de ramasser tous les jours) et traire vos chèvres. Une chèvre produit en moyenne une jarre par jour, mais lorsqu'elle est pleine bien sûr elle n'en produit plus et attend en bêlant que vous veniez la traire.

La personne qui travaille dans votre ferme (ou vous même) vous fait gagner 1% de production en plus tous les 5Pts de Dextérité (le bonus maximum disponible étant de 20%, soit 100 points de Dextérité).

Les cochons ne produisent rien mais vous pouvez les vendre via la *Foire aux Bestiaux* à un boucher qui les tuera afin de produire des morceaux de viande. Notez cependant que vos animaux une fois morts sont irrécupérables, pensez à les vendre avant que cela n'arrive. Les animaux en vente sur la foire n'ont pas besoin d'être nourris (et leur poids reste fixe), mais ils continuent de vieillir et donc peuvent mourir.

Important : il est nécessaire de posséder des **jarres vides** pour pouvoir traire les chèvres. Bien évidemment, il faut une jarre VIDE pour chaque jarre de LAIT à produire. Si vous possédez moins de jarres vides que de lait à produire, le surplus sera perdu.

L'Artisanat

Pour devenir artisan il vous faut obtenir votre diplôme de compagnon et pour ce faire vous devez effectuer votre apprentissage. Pour cela il faut que vous soyez embauché comme apprenti par un artisan du secteur que vous visez (boulangier, boucher, etc.) quatre fois, une journée d'apprentissage vous apportant 25% du diplôme.

Vous pouvez aussi vous rabattre sur le centre de formation de votre cité si vous ne trouvez pas d'offres d'apprentis.

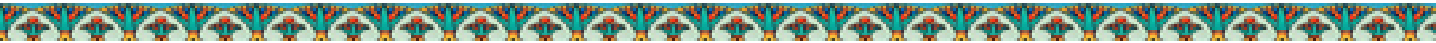
L'apprenti est payé et la matière d'oeuvre est fournie par l'artisan mais l'ensemble de vos productions reviennent au compagnon qui vous apprend son métier.

Vous trouverez des offres d'apprentissages à l' *Agence Pharaonique Pour l'Emploi* (APPE) dans *Ma Cité*. Cependant sachez que les salaires sont laissés à libre appréciation des artisans.

Les apprentis ne peuvent produire que 50% de la production qu'arrive à fournir un compagnon.

Au maximum dans un atelier il peut y avoir 3 personnes : l'artisan qui le détient + un apprenti et un compagnon embauchés. Ainsi il est possible de produire 250% de production à répartir en une ou plusieurs fabrications (selon le métier) à définir dans l'atelier.

Vous pouvez acheter un terrain constructible à l'Administrateur de la Cité (tant qu'il reste des parcelles libres dans la ville) au prix de 300 Db. Il vous sera à ce moment possible de construire dessus un atelier correspondant aux diplômes que vous possédez, pour cela il faudra faire appel à un [maçon](#).





Boucherie

Le **Boucher** peut abattre deux cochons au maximum par jour s'il est seul.

Sa production dépend exclusivement du Poids des animaux (aucun bonus via les caractéristiques) à valeur d'un Morceau de Viande tous les 30kg.

Boulangerie

Le **Boulangier** peut produire 10 Pains de Blé ou 6 Galettes d'Orge au maximum par jour s'il est seul.

Un Pain de Blé est composé d'un demi sac de Blé et une Galette d'Orge d'un tiers de sac d'Orge et d'un quart de Jarre de Lait.

Tous les 5Pts de Mental qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Mental).

Briqueterie

Le **Briquetier** peut produire 100 briques par jour au maximum s'il est seul à travailler dans sa briqueterie. Une brique est composée de 0.2 panier d'argile, autrement dit vous pouvez faire 5 briques avec 1 panier.

Tous les 5pts de Force qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Force).

Fromagerie

Le **Fromager** peut produire 10 Fromages au maximum par jour s'il est seul.

Un Fromage est composé d'une demie Jarre de Lait.

Tous les 5Pts de Mental qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Mental).

Maçonnerie

Le **maçon** est indispensable pour la construction des ateliers, des fermes et des futurs batiments.

Celui qui a un bâtiment à construire peut fournir lui même une partie des matériaux (voire l'ensemble), ou laisser la totalité à charge du maçon. Ensuite il envoie un Appel d'Offre - visible à l'APPE - auquel des maçons vont répondre et proposer leur prix, il peut refuser (en expliquant pourquoi s'il le désire) ou accepter, voir retirer son Appel d'Offre ce qui annulera automatiquement l'ensemble des devis proposés.

Une fois qu'un maçon a obtenu le chantier (par acceptation de son devis par le client), il reçoit un acompte équivalent à la moitié du solde du devis. Pour démarrer un chantier le maçon doit d'abord y déposer des matériaux (sauf dans le cas où le client fournit toutes les briques), afin que **tous** les matériaux nécessaires à l'achèvement du chantier y soient entreposés. L'artisan peut alors embaucher le personnel nécessaire (toujours un compagnon et un apprenti au maximum pour une maçonnerie) et l'attribuer au chantier pour faire avancer les travaux.

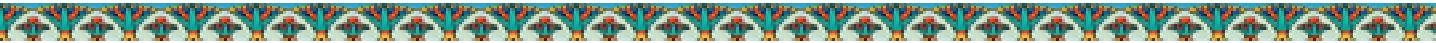
Lorsque le chantier est terminé le solde du montant du devis est prélevé au client & reversé à l'artisan.

Il est nécessaire de posséder une maçonnerie pour travailler sur des chantiers en tant qu'artisan cependant les maçons peuvent construire eux même leur première maçonnerie.

Construction en Briques :

Les constructions peuvent être réalisées en briques, elles sont peu solides et nécessitent plus d'entretien. Les briques sont réalisées par le briquetier.

L'artisan et son compagnon peuvent poser 100 briques par jour, l'apprenti 50. Tous les 5 Pts de Force possédés par l'artisan et le compagnon, ceux-ci posent +1% de brique en plus par jour (le bonus maximum





disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Force).

Besoins en Briques :

atelier : 300

ferme : 250

Construction en Pierres :

Les constructions peuvent aussi être réalisées en pierre, elles sont plus solides et nécessitent moins d'entretien. Les pierres sont taillées par le tailleur de pierres.

Le maçon et son compagnon peuvent bâtir 25 pierres par jour (+bonus lié à la force), l'apprenti 12.

Besoins en Pierres :

atelier : 75

ferme : 62

C'est au moment de faire votre appel d'offre que vous pourrez choisir le type de construction (ferme ou atelier) et le matériaux à utiliser (brique ou pierre).

La dégradation des bâtiments :

la production dans un atelier (ou la présence d'animaux dans une ferme) entraîne une usure du bâtiment qui dépend du nombre de personnes y travaillant et qui se manifeste par une disparition du nombre de briques (ou pierres) du bâtiment. Les pierres étant plus solides que les briques leur dégradation est plus lente.

Le rendement de l'atelier est égal au nombre de briques (ou pierres) restantes par rapport au nombre total nécessaire lors de la construction. Tant que le rendement reste supérieur ou égal à 95%, la production de l'atelier n'est pas affectée. En dessous de cette valeur le % de rendement est appliqué à votre production, entraînant donc un malus.

Si le rendement devient inférieur à 50%, l'atelier ne peut plus produire et doit être rénové. Il faut dans ce cas faire appel à une maçonnerie pour bâtir les matériaux manquants. L'atelier retrouve alors son plein rendement à la fin des travaux.

La dégradation d'une ferme n'entraîne pas une baisse de production mais une baisse de l'espace utilisable pour y mettre des animaux.

Remarque : cette rénovation peut être demandée à tout moment par l'artisan (dès que le lien apparaît dans l'atelier) mais il faut savoir que toute production deviendra impossible de l'appel d'offre à la fin des travaux.

Menuiserie

Le **Menuisier** peut assembler 50 planches au maximum par jour s'il est seul.

Il faut assembler 100 planches pour faire une barque et 200 planches pour faire une felouque.

Tous les 5Pts de Dextérité qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Dextérité).

Poterie/Vannerie

Le **Potier** peut produire 30 jarres vides au maximum par jour s'il est seul.


30 jarres sont composées de 4 paniers d'argile, soit 7,5 jarres par panier d'argile.

Tous les 5Pts de Dextérité qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Dextérité).

Le **Vannier** peut produire 24 paniers au maximum par jour s'il est seul.

Un panier est composé d'un sixième de bottes de roseaux, vous pouvez donc faire 6 paniers avec une botte





de roseaux.

Tous les 5Pts de Dextérité qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Dextérité).

Scierie

Le **Scieur** peut produire 10 planches au maximum par jour s'il est seul.

Une planche représente un dixième de troncs, vous pouvez donc faire 10 planches avec un tronc.

Tous les 5Pts de Force qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Force).

Taillerie de Pierres

Le **Tailleur de pierre** peut produire 25 pierres par jour au maximum s'il est seul à travailler dans son atelier. Une pierre est faite à partir de 0.2 blocs de pierre, autrement dit vous pouvez faire 5 pierres taillées avec 1 bloc.

Tous les 5pts de Force qu'il possède il gagne 1% de production en plus, sans pour autant consommer plus de matière première. Ce bonus s'applique aussi au compagnon embauché (s'il y en a un) mais pas aux apprentis (le bonus maximum disponible étant de 20% par personne, soit 100 points de Force).

