

PROJET VENTURIS



↳↳↳↳↳↳↳↳



↳↳↳↳↳↳↳↳



↳↳↳↳↳↳↳↳



↳↳↳↳↳↳↳↳



↳↳↳↳↳↳↳↳

Systeme Économique V1.0

Saison 2018

Table des matières

1- Introduction	3
1.1- Concepts de base	3
1.1.A- Avantages et désavantages	3
1.1.B- Entraide entre entreprises	3
1.2- Survol des types d'entreprises	4
1.2.A- Science	4
1.2.B- Production	4
1.2.C- Lobbyisme	5
1.2.D- Mercenariat	5
1.2.E- Transport	5
2- Règles	6
2.1- Fondation d'entreprise	6
2.1.A- Prérequis et coûts	6
2.1.B- Gestionnaires : Qu'est-ce que c'est?	6
2.1.C- Demande de démarrage d'entreprise	6
2.2- Niveaux d'entreprise et de colonie	7
2.2.A- Exigences pour monter de niveau	7
2.2.B- Avantages de monter de niveau	8
2.3- Filiales & juridiction économique	8
2.4- Actions économiques et profits	9
2.4.A- Actions économiques	9
2.4.B- Profit passif	9
2.4.C- Achats et échanges entre entreprises	10
2.4.D- Formation des employés	10
3- Entreprises, spécialisations et avantages	11
3.1- Science	11
SPÉCIAL : Équipes scientifiques	11
SPÉCIAL : Installations (Laboratoires & Ateliers)	11
3.1.A- Pharmaceutique	12
3.1.B- Technologie	12
3.1.C- Biotechnologie	13
3.1.D- Académique	13
3.2- Production	14
SPÉCIAL : Entrepôt	14
SPÉCIAL : Équipes d'ouvriers	14
3.2.A- Exploitation	15
3.2.B- Manufacture	15
3.2.C- Construction	16
3.2.D- Aérospatial	16
3.3- Lobbyisme	17
SPÉCIAL : Champ d'expertise	17
SPÉCIAL : Clients	17
3.3.A- Réseautage	18
3.3.B- Gestion & Administration	19
3.3.C- Multimédia	20
3.3.D- Relationnisme d'affaire	20
3.4- Mercenariat	21
SPÉCIAL : Escouades	21
SPÉCIAL : Niveau de sécurité & Prime de risque	21
3.4.A- Renseignement	22
3.4.B- Sabotage	23
3.4.C- Sécurité	24
3.4.D- Exploration planétaire	24
3.5- Transport	25
SPÉCIAL : Vaisseaux / Hangars	25
3.5.A- Import-Export	26
3.5.B- Livraison privée (a.k.a. Contrebande)	26
3.5.C- Relai	27
3.5.D- Exploration spatiale	28

1- Introduction

Le système économique de *PROJET VENTURIS* a été développé dans le but de permettre aux joueurs d'aller plus loin dans leur concept d'entrepreneur sur Venturis : fonder leur entreprise, faire plus d'argent et entretenir une compétition commerciale avec leurs rivaux.

Notez bien, ce système *N'EST PAS OBLIGATOIRE pour accomplir une mission commerciale*. Une troupe de mercenaires peut toujours obtenir des missions et aller sur le terrain directement comme un contrebandier peut faire des livraisons illicites et un marchand peut vendre des objets divers sans avoir besoin du système économique, ce dernier permet simplement d'accomplir cette même mission commerciale à grande échelle en échange d'une gestion plus complexe.

1.1- Concepts de base

1.1.A- AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Un personnage utilisant le système économique prendra généralement plus une place de gestionnaire pour son entreprise, ce qui amène plusieurs avantages : le personnage peut envoyer ses employés au travail sans se salir les mains, les contrats seront plus faciles à obtenir (contrairement au personnage seul qui doit activement chercher ses opportunités d'emploi) et les revenus seront plus stables et plus grands.

Cependant, avoir une entreprise amène aussi certains désavantages : en plus d'être très coûteux, le gestionnaire est soumis à plusieurs restrictions de Czerka (comme des quotas à respecter afin de ne pas avoir de pénalités administratives, par exemple) et sera traité comme compétiteur par ses rivaux économiques (joueurs et NPCs), ce qui pourrait amener des représailles de leur part.

Bref, même si le système économique facilite l'ouverture de certaines portes, il amène aussi certaines complications. À vous de juger ce que vous préférez : avoir plus de ressources à votre disposition avec un niveau de complexité supplémentaire à gérer ou un jeu plus simple, mais qui plafonne plus facilement.

1.1.B- ENTRAIDE ENTRE ENTREPRISES

Le système économique de *PROJET VENTURIS* est fait pour favoriser la coopération entre personnages. En exemple:

-Des entreprises de science veulent vendre leurs designs à des producteurs pour pouvoir manufacturer et vendre leurs produits.

-Des manufactures ont besoin de transport pour exporter leur cargaison outre-mer et la vendre

-Des lobbyistes s'assurent que la publicité coure sur le produit et qu'il soit en demande.

-Des mercenaires s'assurent de la sécurité du cargo pour que d'autres ne puissent pas voler les designs et/ou faire foirer la mise en marché.

Ce n'est qu'un exemple montrant le besoin de coopération entre les différentes entreprises, il en existe des dizaines et des dizaines d'autres. À vous de les trouver!



1.2- Survol des types d'entreprises

Un personnage créant sa propre entreprise choisira d'abord une des cinq branches du système économique de Venturis dans laquelle elle évoluera : Science, Production, Lobbyisme, Mercenariat et Transport. Il devra ensuite choisir une spécialisation de cette branche afin de définir son champ d'action.

Si le gestionnaire de cette entreprise tire bien ses cartes et fait suffisamment de profits, il pourra faire grandir son entreprise en la faisant monter de niveau, ce qui débloquera certaines options et certaines capacités, voir même débloquer d'autres spécialités (le tout sera développé plus bas).

Voici une courte description des buts et concepts de chaque branche d'entreprise.

1.2.A- SCIENCE

Les entreprises de science ont un but commun : la découverte.

Alors qu'une compagnie de production créera en masse les produits, c'est l'entreprise de science qui fera la recherche afin de créer l'invention de base. Les entreprises de science créeront des « designs » qui pourront être utilisés par d'autres compagnies. La compagnie pourra alors décider si elle perçoit un pourcentage des ventes des produits utilisant sa propriété intellectuelle ou si elle vend la propriété elle-même pour une somme substantielle.

Spécialisations :

- Pharmaceutique (Drogues, médicaments, etc...)
- Technologie (Électronique, mécanique, énergie, etc...)
- Biotechnologie (Traitements génétiques, implants, traitements médicaux, etc...)
- Académique (Découverte de nouveaux éléments et comment les exploiter, documentation de Venturis et de ses espèces, etc...)

1.2.B- PRODUCTION

Les entreprises de production ont comme but la production massive de produits, quels qu'ils soient.

Contrairement aux entreprises de SCIENCE, eux n'inventent rien. Au contraire, ils achètent des designs aux entreprises de science et manufacturent le produit final pour le revendre.

Spécialisations :

- Exploitation (Récolte et raffinage de matières premières pour la vente)
- Manufacture (Transformation de matières premières en produits variés)
- Aérospatiale (Transf. matières 1eres en vaisseaux et/ou de pièces de vaisseaux)
- Construction (Aménagement urbain, création de structures et de bâtiments pour des colonies et des entreprises, etc...)

1.2.C- LOBBYISME

Les entreprises de lobbyisme ne créent pas un produit, mais fournissent plutôt des services. Elles aident les autres entreprises à gonfler leurs profits en organisant des meetings entre partenaires, en améliorant leur apparence auprès de la population et en les guidant à travers la structure bureaucratique de Czerka. Elles peuvent également influencer l'opinion publique. Le tout pour un certain tarif, bien sûr.

Spécialisations :

- Réseautage (Connaître tout le monde et recruter des spécialistes en temps record)
- Gestion & Admin (Aide aux entreprises, gestion de bureaucratie, réduction de coûts)
- Multimédia (Production de films, émissions, journaux et médias, publicité, etc...)
- Relations publiques (Gestion de l'apparence publique d'une personne ou entreprise)

1.2.D- MERCENARIAT

Qu'elles causent les conflits ou les empêchent, les entreprises de mercenariat sont souvent au cœur de l'action. Cette branche du système économique prospère en étant engagée par d'autres entreprises et servir de bras armé lors de conflits.

La seule exception est la compagnie d'exploration qui a pour travail de faire du repérage et du sondage de territoire pour des colonies ou des entreprises qui voudraient s'étendre dans des terres inexplorées.

Spécialisations :

- Renseignement (Savoir ce qu'un compétiteur fait et possède en tout temps)
- Sabotage (Nuire aux actions d'un compétiteur et lui causer des problèmes)
- Sécurité (Empêcher les agissements des espions, saboteurs, contrebandiers, etc)
- Exploration (Découvrir les trésors et ressources des territoires inexplorés de la planète)

1.2.E- TRANSPORT

Les entreprises de transport utilisent des navettes et/ou des vaisseaux spatiaux afin de faire leur travail, que ce soit du transport de cargo, voler sous le radar des sécurités coloniales ou bien l'exploration spatiale. La seule exception est la compagnie de relai qui permet de créer un endroit où les vaisseaux & navettes peuvent s'arrêter lorsqu'elles en ont besoin.

Spécialisations :

- Import / Export (Transport de cargo/passagers pour une compagnie ou faire de la spéculation)
- Livraison privée (Faire des livraisons qui doivent rester secrètes)
- Relai (Réparation, entretien de vaisseaux et offre de services aux passagers)
- Exploration (Découvrir les secrets des systèmes aux alentours de Venturis)

2- Règles

2.1- Fondation d'entreprise

2.1.A- PRÉREQUIS ET COÛTS

N'importe qui voulant démarrer une entreprise devra remplir les obligations suivantes auprès de Czerka Corporation :

- 1- *Avoir été passé aux douanes et enregistré dans le système administratif de Czerka*
- 2- *Ne pas être officiellement déclaré hors-la-loi par Czerka*
- 3- *Remplir une demande de démarrage d'entreprise auprès de Czerka contenant toutes les informations administratives (voir 2.1.C) et payer la somme de 90 000 crédits en frais d'administration et de recrutement de personnel.*
- 4- *Obtenir un bâtiment pour servir de locaux à la compagnie (une construction niv 1 qui coûtera 20 000 crédits)*

2.1.B- GESTIONNAIRES : QU'EST-CE QUE C'EST?

Les gestionnaires d'entreprise sont les personnages (joueurs ou PNJs) prenant des décisions sur le futur de la compagnie pour laquelle ils travaillent. Lorsqu'un personnage démarre une entreprise, il en devient le gestionnaire principal et doit obligatoirement être conforme aux deux premières restrictions mentionnées dans 2.1.A (NB : TOUS les gestionnaires d'une entreprise doivent remplir ces exigences pour que cette dernière soit légitime).

Lorsqu'une entreprise monte de niveau, son fondateur doit engager un gestionnaire supplémentaire afin d'être capable de continuer à gérer les opérations.

Bien que chaque gestionnaire ait son mot à dire lors des décisions affectant une entreprise, la balance de pouvoir lors de ces décisions est décidée par le fondateur lors de l'embauche d'autres gestionnaires. Bien que plusieurs fondateurs s'arrangent généralement pour posséder un pouvoir décisionnel supérieur aux autres, il arrive parfois que ce ne soit pas le cas : c'est lors des négociations d'embauche que cette décision est prise.

2.1.C- DEMANDE DE DÉMARRAGE D'ENTREPRISE

Lorsqu'un coloniste veut démarrer son entreprise, il doit remplir une demande pour Czerka Corporation, soit par une action virtuelle, soit en jeu au responsable de la colonie (généralement l'animateur/trice s'occupant de la cantine)

Cette demande devra contenir les informations suivantes :

- Nom du P.D.G (personnage fondateur et gestionnaire principal, le responsable de l'entreprise)
- Colonie d'établissement (la colonie en jeu, c'est-à-dire la C5-N1-43)
- Nom de l'entreprise
- Devise pour l'entreprise (courte phrase de 15 mots ou moins vendant les services de l'entreprise)
- La branche d'entreprise et la spécialisation de base choisies
- Courte explication du but commercial de l'entreprise

Une fois cette demande soumise et les différentes exigences remplies, l'entreprise sera démarrée dès que Czerka Corporation aura traité la demande (délais variables). L'entreprise de construction contractée par le fondateur de la nouvelle entreprise amorcera sa construction dès l'approbation de Czerka.

2.2- Niveaux d'entreprise et de colonie

2.2.A- EXIGENCES POUR MONTER DE NIVEAU

Niv	Colonie (Doit posséder pour atteindre le niveau...)	Entreprise (Doit posséder pour atteindre le niveau...)
1	<ul style="list-style-type: none"> - Faible population (moins de 500 habitants) - Production suffisante pour soutenir la colonie - Infrastructures de base - Possède un spatioport et une entreprise de niveau 1 dont les revenus combinés serviront à maintenir la colonie. <u>Ces deux sont nommés « Entreprises fondatrices ».</u> <p>Ex : Petit village minier formé d'une route bordée de quelques maisons</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Approbation de la demande par Czerka - Construction d'installations niv 1 (via une entreprise de construction de niv 1) - Mise de fond de 90 000 crédits - Un gestionnaire fondateur <p>Ex : Un bar, un garage à un espace, une mine d'une dizaine d'employés, une compagnie de transport possédant un seul vaisseau. L'entreprise possède entre 10 et 25 employés.</p>
2	<ul style="list-style-type: none"> - Population dans les environs de 2000 habitants - Entreprises fondatrices nv2 - Production suffisante pour soutenir la colonie nv2 - 5 entreprises niveau 2 établies dans la colonie - 10 entreprises niveau 1 établies dans la colonie - Station holonet - Services civils de base offerts aux colons (pompiers à temps plein, force policière, etc...) <p>Ex : Village possédant quelques rues, quelques petits commerces et un quartier résidentiel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construction d'installations niv 2 (via une entreprise de construction de niv 2) - Colonie niv 1 - Demande d'amélioration acceptée par Czerka (Le verdict est basé sur le chiffre d'affaires de l'entreprise) - Un fondateur + 1 gestionnaire <p>Ex : Une microbrasserie, un garage de bonne taille et un équipement complet, une firme de publicité bien établie. L'entreprise possède une 50aine d'employés.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> - Population dans les environs de 10,000 habitants - Entreprises fondatrices nv3 - Production suffisante pour soutenir la colonie nv3 - 10 entreprises niveau 3 établies dans la colonie - 15 entreprises niveau 2 établies dans la colonie - Relai holonet - Des Infrastructures de luxe se rajoutent au reste (Pour le confort des habitants et le tourisme) <p>Ex : Petite ville avec quelques entreprises qui emploient une majorité des habitants et plusieurs petits commerces offrant une myriade de services aux habitants.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construction d'installations niv 3 (via une entreprise de construction de niv 3) - Colonie niv 2 - Demande d'amélioration acceptée par Czerka (Le verdict est basé sur le chiffre d'affaires de l'entreprise) - Un fondateur + 2 gestionnaires - Tous les employés doivent posséder un niveau de formation avancé ou mieux - Doit posséder au minimum une filiale sur un autre continent <p>Ex : Un centre de villégiature, un garage de customisation, un groupe de navettes-taxi avec plusieurs transports. L'entreprise possède une centaine d'employés.</p>
4	<ul style="list-style-type: none"> - Population dépassant 150,000 habitants - Entreprises fondatrices nv4 - Production suffisante pour soutenir la colonie nv4 - 10 entreprises niveau 4 établies dans la colonie - 20 entreprises niveau 3 établies dans la colonie - Doit dépasser le profit brut de la colonie niveau 4 actuelle du continent et lui prendre le titre (une seule colonie de niveau 4 est permise par continent) <p>Ex : Ville complète avec des infrastructures variées et de qualité, la colonie est active 24/7.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construction d'installations niv 4 (via une entreprise de construction de niv 4) - Colonie niv 3 - Demande d'amélioration acceptée par Czerka (Le verdict est basé sur le chiffre d'affaires de l'entreprise) - Un fondateur + 3 gestionnaires - Tous les employés doivent posséder un niveau de formation élite - Doit avoir au minimum une filiale sur chaque continent <p>Ex : Un casino de luxe, une grande société minière, un réseau d'enseignement mondial. L'entreprise possède plusieurs centaines d'employés.</p>

2.2.B- AVANTAGES DE MONTER DE NIVEAU

Lorsqu'une entreprise monte de niveau, elle accède aux avantages du niveau supérieur de sa spécialisation. De plus, à chaque niveau, une entreprise a deux choix :

- **Elle peut se diversifier** en obtenant une spécialisation de niveau 1 qui progressera au même rythme que l'entreprise (ex : une entreprise de transport spécialisée en import-export monte de niveau et se diversifie en livraison privée. Elle sera donc : Import-export niv 2, livraison privée niv 1. Les niveaux progressent ensuite au même rythme : Import-Export niv 3, livraison privée niv 2, etc...)

- Sinon, elle peut au contraire **installer une amélioration d'entreprise**. Ces améliorations sont propres aux branches d'entreprises, ce qui fait que n'importe quelle spécialisation de TRANSPORT (ex : livraison privée, relai, exploration...) peut utiliser les améliorations de TRANSPORT. Les améliorations sont listées avec leur branche d'entreprise, plus bas.

Lorsque ce choix est fait, il est final, alors choisissez bien!

2.3- Filiales & juridiction économique

Chaque entreprise ouvrant ses portes sous la bannière de Czerka Corporation est obligée d'observer certaines closes. La **juridiction économique** fait partie de ces closes. Cette juridiction indique sommairement qu'une entreprise ne peut exploiter le commerce que sur un continent sur lequel elle possède des installations approuvées par Czerka. Donc, une entreprise mercenaire d'exploration basée sur le continent 5 ne peut explorer que sur le continent 5.

C'est à ce moment qu'entrent en jeu les filiales. Lorsqu'une entreprise veut étendre son champ d'action, elle peut installer une filiale sur un autre continent. Cette filiale a donc juridiction économique sur ce nouveau continent pour y faire affaire et y vendre ses produits/services.

En termes de jeu, une filiale permet à une entreprise d'accomplir ses actions économiques sur plus de territoires (limitées au niveau de la filiale locale). De plus, chaque filiale donne (de manière passive) un XX% de profit supplémentaire par niveau de filiale.

Pour fonder une filiale, il faut observer les restrictions suivantes :

1- L'installation d'une filiale est l'équivalent de la fondation d'une entreprise et donc sa fondation doit être approuvée par Czerka (voir sections 2.1.A & 2.1.C)

2-Le nom de la filiale doit contenir (ou copier) le nom de son entreprise d'origine

(Ex : « Groupe Riastradh » sur le C3 pourrait installer une filiale sur le C1 sous le nom de « Groupe Riastradh », « Groupe Riastradh Nord » ou « Groupe Riastradh junior » selon le choix des gestionnaires, tant que le nom original reste évident)

3-Un fondateur doit engager un gestionnaire qui s'occupera de la filiale

(La balance de pouvoir en le fondateur et le nouvel entrant se répartit comme avec n'importe quel autre gestionnaire)

4-La filiale ne peut jamais être de niveau supérieur à l'entreprise d'origine

5-La filiale bénéficie à sa création des améliorations et des spécialisations de l'entreprise-mère

6-La filiale doit respecter la limite de niveau imposée par la colonie où elle est installée

Attention : L'entreprise d'origine ne peut pas faire affaire sur le territoire de ses filiales, c'est la filiale qui garde la juridiction. Cependant, le gestionnaire fondateur, ayant le contrôle sur la filiale, peut faire affaire sur le nouveau continent à travers cette même filiale.

2.4- Actions économiques et profits

2.4.A- ACTIONS ÉCONOMIQUES

À chaque séquence d'actions virtuelles, le gestionnaire fondateur d'une entreprise peut GRATUITEMENT distribuer ses employés sur les différents contrats/projets de son entreprise, comme amorcer un chantier de construction, débiter l'étude d'un design ou envoyer un de ses vaisseaux sur une livraison.

De plus, tous les gestionnaires d'une entreprise (incluant le fondateur) gagnent une « action économique ». Cette action se rajoute aux actions virtuelles des gestionnaires et servira exclusivement à définir ce que l'entreprise fait durant la séquence d'actions.

Notez bien, c'est la seule action qui peut être utilisée pour contrôler les agissements de l'entreprise. Un gestionnaire ne pourrait pas, par exemple, utiliser de ses actions virtuelles personnelles pour que son entreprise effectue plusieurs projets en même temps.

Un gestionnaire peut utiliser son action économique pour:

- **Officialiser un contrat avec une autre entreprise**
- **Recruter un formateur pour ses employés**
- **Acheter des ressources sur le marché**
- **Etc...**

Si jamais aucune action économique n'est utilisée, l'entreprise est considérée comme fonctionnant comme à son habitude et ne produit que son profit passif pour la séquence (voir plus bas).

Exemple : Une entreprise de manufacture niv 2 reçoit une commande spéciale pour un projet qui risque de causer la convoitise de d'autres. Le gestionnaire fondateur utilise son action économique pour acheter les ressources nécessaires pour le projet et, vu qu'il est le fondateur, en profite pour assigner ses ouvriers à la tâche immédiatement. Le 2^e gestionnaire de l'entreprise, lui, va profiter de ce temps pour engager une entreprise de sécurité mercenaire qui protégera les installations durant la fabrication du projet...

2.4.B- PROFIT PASSIF

D'abord, une entreprise est considérée dès sa fondation comme générant un « Profit passif ». Ce profit représente le travail que les gestionnaires mettent hors des activités pour faire fonctionner leur compagnie, trouver des contrats et continuer à faire tourner la roue de l'industrie.

Les actions économiques d'un gestionnaire fondateur sont considérées comme étant des contrats exceptionnels / spéciaux qui prennent place EN PLUS des actions habituelles de l'entreprise et, sauf avis contraire, n'influencent pas et n'annulent pas le profit passif.

Le profit passif est considéré comme le profit net d'une entreprise pendant une séquence d'actions virtuelles. Les profits bruts et dépenses sont pré-calculés afin de garder le système léger et simple d'utilisation. Ceci dit, des actions de personnages et des événements spéciaux (comme la syndicalisation d'employés, par exemple) pourraient affecter le profit passif d'une entreprise.

Le profit passif d'une entreprise est calculé comme suit :

**(niv d'entreprise x modificateur de formation) x 3 000 crédits
+ 5% par personnage joueur employé par l'entreprise
+ Circonstances bénéfiques spéciales
- Circonstances négatives spéciales**

Profit passif

Joueur employé

Un joueur employé par une entreprise gagne 500 crédits par séquence d'actions. Ces crédits seront remis au gestionnaire qui, lui, pourra payer ses employés. Ce salaire n'a pas à être déduit du profit passif vu qu'il est déjà comptabilisé dans le salaire des employés. Bref, tout le monde y gagne!

NB : C'est la responsabilité du gestionnaire de mentionner qui travaille pour lui lors des séquences d'actions virtuelles.

Pour pouvoir bénéficier d'employés joueurs, le gestionnaire devra soumettre une liste signée par ses employés lors de l'activité.

2.4.C- ACHATS ET ÉCHANGES ENTRE ENTREPRISES

Les entreprises vendant leurs produits et services vont généralement charger un surplus afin de faire du profit. Ce surplus est décidé par les gestionnaires de l'entreprise lorsqu'ils offrent leurs services; il n'existe aucune loi fixant ce montant.

Toutes les valeurs notées plus bas sont les coûts qui sont engendrés à l'entreprise pour fournir le produit ou service. À vous de décider le prix que vous chargerez à vos clients : qu'il soit profitable, au « cost » ou que vous offriez le service gratuitement, c'est votre choix!

Attention de ne pas exagérer, cependant. Des prix trop hauts peuvent nuire à la vente et des prix trop bas peuvent enrager la compétition. Évidemment, il y a toujours moyen de vendre directement à Czerka, dépendant du produit.

2.4.D- FORMATION DES EMPLOYÉS

Les employés ont 3 niveaux de formation : **Base**, **Avancé** et **Élite**. Chaque niveau de formation acquis augmente le profit passif de l'entreprise, vu la qualité de leur travail. Il est d'ailleurs nécessaire d'atteindre un certain niveau de formation pour élever son entreprise jusqu'à certains niveaux (voir le tableau 2.2.A).

Toutes les entreprises commencent avec des employés possédant une formation de base. Il est possible de monter le niveau de formation en engageant un formateur/entraîneur qui s'occupera de raffiner les compétences des ouvriers.

Pour cela, un certain nombre de séquences d'actions virtuelles seront nécessaires pendant lesquelles le formateur prend de son temps pour entraîner les employés de l'entreprise. Notez bien que vu que les employés prennent du temps de travail pour leur entraînement, le profit passif d'une entreprise est coupé de moitié pour toute la durée d'une formation.

Si jamais l'entreprise monte de niveau et/ou augmente son nombre d'employés, les nouveaux employés sont considérés comme possédant les compétences pour atteindre les standards de l'entreprise (soit grâce à leurs compétences plus élevées ou à un programme de formation d'entrée).

	Multiplicateur pour le profit passif	Nombre de séquences d'actions nécessaires à l'entraînement
Base	x1	Obtenu de base
Avancé	x1.5	3
Élite	x2	6

3- Entreprises, spécialisations et avantages

3.1- Science

Chaque objet, chaque matière possède des propriétés qui lui est propre. Maintenant, savoir comment utiliser le monde qui nous entoure et ses propriétés à leur plein potentiel, leur pleine utilité, voici le travail d'un scientifique. Via la branche de science du présent système, il est possible de contribuer à l'effort industriel comme suit :

- Découvrir les propriétés de substances nouvelles propres à Venturis*
- Designer de nouvelles technologies*
- Créer des drogues poussant le système à son maximum*
- Élaborer de nouvelles techniques médicales*



SPÉCIAL : ÉQUIPES SCIENTIFIQUES

Toute action économique faite par une entreprise de science est effectuée par des équipes de scientifiques. À chaque niveau, l'entreprise obtient une équipe supplémentaire et elle peut assigner ces équipes à un projet de design. Chaque projet requiert un certain nombre d'actions économiques pour être complété. Chaque équipe de scientifiques utilise une « action » qu'elle utilise pour faire progresser le projet auquel elle est assignée.

Une entreprise peut mettre un nombre maximum d'équipes égal à son niveau sur un projet. Une entreprise niveau 3 peut donc mettre un maximum de 3 équipes sur un même design (ce qui fait que 3 « actions » seront investies dans le projet). Il serait également possible cependant de mettre 2 équipes sur un projet de design et 1 équipe sur un autre projet.

NB : Choisir une nouvelle spécialisation en montant de niveau ne donne pas plus d'équipes scientifiques. L'entreprise garde le nombre d'équipes du niveau le plus haut entre ses spécialisations, mais peut maintenant les distribuer à son bon vouloir sur les projets des différentes spécialisations.

SPÉCIAL : INSTALLATIONS (LABORATOIRES & ATELIERS)

Chaque entreprise scientifique bénéficie "d'installations". Celles-ci sont représentées en jeu par des outils et accessoires qui peuvent être utilisés en jeu et permettent d'accomplir certaines actions comme indiqué plus bas. Ces outils peuvent être transportés mais, pour pouvoir être utilisés, un gestionnaire doit passer 5 minutes à installer son équipement dans un endroit adéquatement aménagé. Les outils et différents équipements obtenus pour les installations doivent être représentés par des accessoires (le tout fourni par les joueurs).

Améliorations

Génie un peu fou

L'entreprise peut choisir de créer des designs du niveau de l'entreprise +1. Cependant, l'aspect expérimental de ces projets risque de créer un effet secondaire (défini par l'équipe). Ce choix est optionnel et doit être défini au début de chaque projet.

Personnel supplémentaire

L'entreprise possède une équipe de scientifiques supplémentaire qu'elle peut assigner à des projets. Notez bien que le nombre d'équipes maximum par projet reste égal au niveau de l'entreprise.

Expansion des installations

Les laboratoires / ateliers de l'entreprise ont suffisamment d'espace pour pouvoir installer une pièce d'équipement supplémentaire.

Subventions Czerka

L'entreprise a réussi à obtenir des bourses et des fonds pour la recherche et le développement. Lorsqu'elle ne vend pas de designs lors d'une séquence d'actions virtuelles, l'entreprise augmente son revenu passif de **30%**.

Visionnaire

En regardant les tendances et les rumeurs dans la communauté scientifique, l'entreprise peut se renseigner sur les projets et les designs qui vont bientôt être en demande et ainsi garder une longueur d'avance sur le marché scientifique.

3.1.A- PHARMACEUTIQUE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il peut alors rechercher pour créer des médicaments, des stimulants, des drogues et toute autre substance qu'il juge bon à créer.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 1 Elle possède une équipe de scientifiques à attribuer</p> <p>L'entreprise possède comme installations un comptoir de pharmacie qui permet l'analyse de substances en jeu. De plus, le(s) gestionnaire(s) possèdent un inventaire drogues obtenu au début du jeu</p> <p><i><u>NB : Les pilules et leurs contenants doivent être fournis par les joueurs. De plus, les contenants devront être clairement identifiés pour la substance à l'intérieur. L'inventaire est défini par l'animation et peut varier.</u></i></p>	<p><u>Coût d'une recherche à l'entreprise:</u> 1 500 crédits x nombre d'actions nécessaire</p> <p><u>Nombre d'actions par projet (design) :</u> Niveau 1 : 2 actions Niveau 2 : 3 actions Niveau 3 : 5 actions Niveau 4 : 8 actions</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 2 Elle possède deux équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Une pièce d'équipement peut être obtenue, achetée ou fabriquée et ajoutée aux installations de l'entreprise afin de donner un bonus ou de remplir un rôle précis (ex : cuve de bacta, fonderie, etc)</p>	
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 3 Elle possède trois équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations</p>	
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 4 Elle possède quatre équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations</p>	

3.1.B- TECHNOLOGIE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il peut alors rechercher pour créer de nouveaux designs d'armes, de machineries, de vaisseaux et d'autres merveilles technologiques.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 1 Elle possède une équipe de scientifiques à attribuer</p> <p>L'entreprise possède comme installations un atelier et des outils permettant d'accomplir des tâches techniques complexes, l'analyse/désassemblage de machinerie et de la réparation d'urgence (a.k.a « jury-rigging ») sur des appareils complexes.</p>	<p><u>Coût d'une recherche à l'entreprise:</u> 1 500 crédits x nombre d'actions nécessaire</p> <p><u>Nombre d'actions par projet (design) :</u> Niveau 1 : 2 actions Niveau 2 : 3 actions Niveau 3 : 5 actions Niveau 4 : 8 actions</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 2 Elle possède deux équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Une pièce d'équipement peut être obtenue, achetée ou fabriquée et ajoutée aux installations de l'entreprise afin de donner un bonus ou de remplir un rôle précis (ex : cuve de bacta, fonderie, etc)</p>	
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 3 Elle possède trois équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations</p>	
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise peut créer des designs de niveau 4 Elle possède quatre équipes de scientifiques à attribuer</p> <p>Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations</p>	

3.1.C- BIOTECHNOLOGIE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il devient possible pour lui d'étudier le fonctionnement de n'importe quel système biologique et de trouver le moyen de le soigner de maladies, de réparer des dégâts autrement irréversibles de le pousser au maximum de ses capacités, voir même au-delà. Parallèlement, il est également possible d'étudier les faiblesses de ces mêmes organismes...

Niveau 1	L'entreprise peut créer des designs de niveau 1 Elle possède une équipe de scientifiques à attribuer L'entreprise possède comme installations une clinique et des outils permettant de performer des chirurgies complexes et d'analyser des échantillons biologiques.	<p>Coût d'une recherche à l'entreprise: 1 500 crédits x nombre d'actions nécessaire</p> <p>Nombre d'actions par projet (design) : Niveau 1 : 2 actions Niveau 2 : 3 actions Niveau 3 : 5 actions Niveau 4 : 8 actions</p>
Niveau 2	L'entreprise peut créer des designs de niveau 2 Elle possède deux équipes de scientifiques à attribuer Une pièce d'équipement peut être obtenue, achetée ou fabriquée et ajoutée aux installations de l'entreprise afin de donner un bonus ou de remplir un rôle précis (ex : cuve de bacta, fonderie, etc)	
Niveau 3	L'entreprise peut créer des designs de niveau 3 Elle possède trois équipes de scientifiques à attribuer Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations	
Niveau 4	L'entreprise peut créer des designs de niveau 4 Elle possède quatre équipes de scientifiques à attribuer Un équipement supplémentaire peut être obtenu et ajouté aux installations	

3.1.D- ACADÉMIQUE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il devient possible pour lui d'étudier l'ensemble des secrets scientifiques de Venturis. Que ce soient des matières premières ou des designs complexes, l'entreprise peut en étudier le fonctionnement pour reproduire les capacités spéciales de ce qu'elle recherche (a.k.a. faire du « reverse-engineering »).

Niveau 1	L'entreprise possède une équipe de scientifiques à attribuer. Elle peut analyser une technologie ou une substance inconnue de n'importe quel niveau et IDENTIFIER ses effets ou capacités. Elle peut également débloquent les capacités de ressources inconnues de niveau 1 pour l'utilisation dans des designs. Elle peut ensuite « vendre » ces capacités aux clients de son choix. L'entreprise possède comme installations un laboratoire pour pouvoir analyser des substances ou des technologies en jeu.	<p>Coût d'une recherche à l'entreprise: 1 500 crédits x nombre d'actions nécessaire</p> <p>Nombre d'actions pour analyser un produit ou un design : Niveau 1 : 1 action Niveau 2 : 2 action Niveau 3 : 3 actions Niveau 4 : 4 actions</p> <p>Nombre d'actions pour débloquent les capacités d'une substance ou d'un design : Niveau 1 : 2 actions Niveau 2 : 3 actions Niveau 3 : 4 actions Niveau 4 : 6 actions</p>
Niveau 2	L'entreprise possède deux équipes de scientifiques à attribuer. Elle peut débloquent les capacités de ressources inconnues de niveau 2 pour l'utilisation dans des designs. De plus, l'entreprise peut débloquent une caractéristique d'un design déjà créé qu'elle étudie (de niveau 2 ou moins). Elle pourra ensuite « vendre » cette capacité aux clients de son choix.	
Niveau 3	L'entreprise possède trois équipes de scientifiques à attribuer. Analyser un produit ou un design (ou débloquent ses capacités) demande maintenant moitié moins d'actions. L'entreprise peut débloquent les capacités de ressources inconnues de niveau 3 et une capacité de design déjà créé de niveau 3.	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre équipes de scientifiques à attribuer Elle peut analyser une ressource pour trouver un moyen de la synthétiser, ce qui permet de diviser de moitié le coût d'exploitation de cette ressource et réduit grandement les difficultés liées à la rareté de la ressource. L'entreprise peut débloquent les capacités de ressources inconnues de niveau 4 et une capacité de design déjà créé de niveau 4.	

3.2- Production

Nous sommes entourés d'une myriade d'objets et de constructions auxquels nous sommes tant habitués que nous ne les voyons plus. Tous ces biens sont les fruits du labeur d'entrepreneurs et de producteurs dédiés. Via la branche de production du présent système, il est possible de contribuer à l'effort industriel comme suit :

- Construire des bâtiments et des aménagements coloniaux**
- Miner et exploiter des ressources naturelles**
- Manufacturer équipement médical, armes et objets de toute sorte**
- Construire des vaisseaux spatiaux ainsi que leurs différentes pièces**



SPÉCIAL : ENTREPÔT

Une entreprise de production obtient automatiquement un entrepôt dans lequel elle peut stocker ses ressources et ses produits jusqu'à ce qu'elle en ait besoin. Un entrepôt peut contenir jusqu'à 15 cargaisons, toutes catégories confondues. Il est également possible de faire bâtir plusieurs entrepôts.

SPÉCIAL : ÉQUIPES D'OUVRIERS

Toute action économique faite par une entreprise de production est effectuée par des équipes d'ouvriers. À chaque niveau, l'entreprise obtient une équipe supplémentaire et elle peut assigner ces équipes à un chantier ou à une ligne d'assemblage. Chaque projet requiert un certain nombre d'actions économiques pour être complété. Chaque équipe d'ouvriers utilise une « action » qu'elle utilise pour faire progresser le projet auquel elle est assignée.

NB : Choisir une nouvelle spécialisation en montant de niveau ne donne pas plus d'équipes ouvrières. L'entreprise garde le nombre d'équipes du niveau le plus haut entre ses spécialisations, mais peut maintenant les distribuer à son bon vouloir sur les projets des différentes spécialisations.

Améliorations
<p>Production de masse Augmente les <i>profits passifs</i> de l'entreprise de 20% et diminue le coût de production de 20%</p>
<p>Production expérimentale Pendant une séquence d'actions, l'entreprise peut décider de créer un produit du niveau de l'entreprise +1. En contrepartie, un produit ainsi créé risque de posséder une faille... <i><u>NB : À chaque séquence d'actions virtuelles, un entrepreneur doit spécifier s'il désire utiliser cette amélioration. Si aucune mention n'est faite, il sera considéré par défaut qu'elle ne sera pas utilisée. Une production expérimentale demande une action supplémentaire à créer.</u></i></p>
<p>Faveur politique Donne la possibilité d'utiliser son action économique pour favoriser une faction politique. Cette action remplace tout profit (et toute production) durant cette séquence d'action.</p>
<p>Produits de luxe Donne la possibilité de produire des biens de luxe au lieu de la production habituelle. Ceux-ci ont comme seule utilité leur beauté visuelle et se vendent cher au marché, soit + 50% de la valeur qu'ils auraient autrement. Par exemple, une mine de pierre pourrait extraire du marbre qui donnerait un cachet supplémentaire à un hôtel, mais il serait impossible de l'utiliser pour faire un bâtiment complet. <i><u>NB : Fabriquer un tel produit rajoute une action à son temps de production</u></i></p>
<p>Produit diversifiés Donne un avantage dépendant de la spécialité. Si jamais l'entreprise a plusieurs spécialités, le fondateur doit choisir un seul des avantages :</p> <ul style="list-style-type: none">-<i><u>Manufacture</u></i> : Accorde deux champs d'expertise supplémentaires parmi les différents types de produits fabricables.-<i><u>Exploitation</u></i> : L'entreprise peut maintenant exploiter un type de ressource supplémentaire (Minerai, Gaz ou Échantillons Biologiques)-<i><u>Aerospatial</u></i> : Permet de construire un type de vaisseau supplémentaire-<i><u>Construction</u></i> : N/A

3.2.A- EXPLOITATION

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il doit choisir un champ d'expertise, *c'est-à-dire le type de ressources qu'il produira : Gaz, minéraux ou échantillons biologiques*. L'entreprise se devra d'acquérir des zones riches avec la ressource convoitée et y construire des installations de récolte (fermes d'élevage, mines, puits d'extraction, etc...). Lors d'actions économiques, le fondateur gère le produit qui est récolté et à qui il veut le vendre (ou s'il veut l'entreposer).

D'autres territoires peuvent être obtenus par l'entreprise, accordant à celle-ci une plus grande variété et une meilleure quantité de ressources exploitables (tant que celles-ci restent dans le champ de spécialité de l'entreprise). Chaque nouveau territoire acquis se devra d'être équipé de matériel de récolte avant de pouvoir être exploité.

Niveau 1	L'entreprise possède une équipe d'ouvriers Une équipe collecte 2 cargaisons d'une ressource niveau 1 exploitée	<p>Coût d'une récolte à l'entreprise: Nombre de cargaisons de ressource x Niveau de la ressource x 2 500 crédits</p> <p><i>NB : Chaque récolte ne prend qu'une action à accomplir (sauf pour les produits de luxe qui nécessitent 2 actions)</i></p>
Niveau 2	L'entreprise possède deux équipes d'ouvriers Une équipe collecte 2 cargaisons d'une ressource niveau 1 exploitée parmi les différents territoires que l'entreprise possède - Ou - Collecte 1 cargaison d'une ressource niveau 2 exploitée	
Niveau 3	L'entreprise possède trois équipes d'ouvriers Une équipe collecte 2 cargaisons d'une ressource niveau 1 exploitée parmi les différents territoires que l'entreprise possède - Ou - Collecte 1 cargaison d'une ressource niveau 2 exploitée Deux équipes peuvent à eux tous collecter 1 cargaison d'une ressource niveau 3 exploitée	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre équipes d'ouvriers Une équipe collecte 2 cargaisons d'une ressource niveau 1 ou 2 exploitée parmi les différents territoires que l'entreprise possède - Ou - Collecte 1 cargaison d'une ressource niveau 3 exploitée	

3.2B- MANUFACTURE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il doit choisir son champ d'expertise (armes, armures, drogues, nourriture, etc). Ses installations seront désignées afin de pouvoir créer ce type de produits. Pour créer leur marchandise, les manufacturiers doivent obtenir deux choses.

D'abord, il faut des designs à manufacturer (généralement développés par des scientifiques). Ces mêmes designs sont séparés en niveaux que l'entreprise pourra débloquer au fil de sa progression. Il faut également de la matière première pour la fabrication. Chaque produit nécessite différents éléments (listés dans chaque design), il s'agit donc de négocier avec des compagnies d'exploitation pour obtenir ce dont l'entreprise a besoin.

Niveau 1	L'entreprise possède une équipe d'ouvriers Permet de fabriquer des produits venant de l'annexe « <i>Manufacture Niv 1</i> ». De plus, Czerka Corporation fournit 3 designs de niveau 1 (au choix de l'entreprise dans une liste préparée).	<p>Coût d'un chargement à l'entreprise: 2 500 crédits x nombre d'actions nécessaire + Coût des ressources utilisées</p> <p>Nombre d'actions par chargement de produits: Niveau 1 : 1 actions Niveau 2 : 2 actions Niveau 3 : 4 actions Niveau 4 : 6 actions +1 action pour produit expérimental +1 action pour produit de luxe</p>
Niveau 2	L'entreprise possède deux équipes d'ouvriers Permet de fabriquer des produits venant de l'annexe « <i>Manufacture Niv 2</i> ». De plus, Czerka Corporation fournit 2 designs de niveau 2 (au choix de l'entreprise dans une liste préparée).	
Niveau 3	L'entreprise possède trois équipes d'ouvriers Permet de fabriquer des produits venant de l'annexe « <i>Manufacture Niv 3</i> ». De plus, Czerka Corporation fournit 1 design de niveau 3 (au choix de l'entreprise dans une liste préparée).	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre équipes d'ouvriers Permet de fabriquer des produits venant de l'annexe « <i>Manufacture Niv 4</i> ». Aucun design supplémentaire n'est fourni par Czerka	

3.2.C- CONSTRUCTION

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il devient une partie intégrante des littérales fondations de Venturis car n'importe quelle entreprise fournissant un produit ou un service y arrivent grâce aux installations bâties pour elles par des entreprises de construction. Les colonies utilisent également les services de constructeurs, dépendant de leurs besoins. Pour pouvoir effectuer ces constructions, l'entreprise doit simplement être de niveau égal ou supérieur au niveau du chantier commandé.

Les actions économiques définissent sur quel chantier les ouvriers travaillent. Dépendant du projet, il est possible qu'un chantier prenne plus qu'une séquence d'actions virtuelles à terminer.

NB : Lorsqu'une compagnie de construction monte de niveau, elle peut elle-même bâtir ses installations du niveau supérieur et n'a donc pas besoin d'engager quelqu'un d'autre pour le faire. C'est la seule exception à la règle.

Niveau 1	L'entreprise possède une équipe d'ouvriers Permet de construire des bâtiments de niveau 1 L'entreprise peut également réparer les dégâts faits à un bâtiment ou à une mine par des saboteurs.	<u>Coût pour réparer les dégâts à une entreprise :</u> Nombre d'actions nécessaire pour terminer le chantier (1 / niveau perdu) x 4 000 crédits
Niveau 2	L'entreprise possède deux équipes d'ouvriers Permet de construire des bâtiments de niveau 2 De plus, un chantier nécessite une action de moins à finir (minimum 1) <u>NB : Ceci influence aussi le prix de production</u>	<u>Coût d'un chantier à l'entreprise :</u> 10 000 crédits x Nombre d'actions nécessaire + Coût des ressources utilisées
Niveau 3	L'entreprise possède trois équipes d'ouvriers Permet de construire des bâtiments de niveau 3	<u>Nombre d'actions par chantier:</u> Niveau 1 : 2 actions Niveau 2 : 4 actions Niveau 3 : 6 actions Niveau 4 : 8 actions +1 action pour produit expérimental +1 action pour produit de luxe -1 action à partir du niv. 2 -2 actions (total) au niv. 4
Niveau 4	L'entreprise possède quatre équipes d'ouvriers Permet de construire des bâtiments de niveau 4 De plus, un chantier nécessite maintenant un total de deux actions de moins à finir (minimum 1) <u>NB : Ceci influence aussi le prix de production</u>	

3.2.D- AEROSPATIAL

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il choisit son champ d'expertise parmi différents types de vaisseau : Chasseur, Cargo, Coursier ou Explorateur longue-distance. L'entreprise commencera avec le savoir-faire nécessaire à la création de ce type de vaisseau. De plus, il sera possible à l'entreprise d'acquérir des designs pour des pièces et des améliorations pour des vaisseaux dans son champ d'expertise.

Un producteur aérospatial ne peut également créer des véhicules planétaires (ex : navettes) ou des véhicules terrestres (ex : speeders) dans son champ d'expertise. Cette alternative coûte moins cher, mais le produit ne pourra pas sortir de l'atmosphère (ou devra rester au sol).

Niveau 1	L'entreprise possède une équipe d'ouvriers Permet de créer un vaisseau ou une pièce (niv 1) du type spécifié. Permet également d'installer une pièce niveau 1 sur un vaisseau	<u>Coût d'un vaisseau à l'entreprise:</u> 20 000 crédits x Nombre d'actions nécessaire X 0.5 Véhicule planétaire (navette) -OU- X0.25 Véhicule planétaire (speeder) + Coût des ressources utilisées
Niveau 2	L'entreprise possède deux équipes d'ouvriers Permet de créer un vaisseau ou une pièce (niv 2) du type spécifié. Permet également d'installer une pièce niveau 2 sur un vaisseau	<u>Nb d'actions par vaisseau / navette / speeder:</u> Niveau 1 : 1 action Niveau 2 : 2 actions Niveau 3 : 4 actions Niveau 4 : 6 actions +1 action pour produit expérimental +1 action pour produit de luxe
Niveau 3	L'entreprise possède trois équipes d'ouvriers Permet de créer un vaisseau ou une pièce (niv 3) du type spécifié. Permet également d'installer une pièce niveau 3 sur un vaisseau	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre équipes d'ouvriers Permet de créer un vaisseau ou une pièce (niv 4) du type spécifié. Permet également d'installer une pièce niveau 4 sur un vaisseau	

3.3- Lobbyisme

Les entreprises de lobbyisme sont le centre névralgique de Venturis. Dès qu'il est question de gérer une crise administrative, de faire passer un message au public ou bien de traiter avec les ressources humaines, avoir un lobbyiste aguerri à ses côtés devient plus que profitable. Via l'entreprise de lobbyisme, il sera possible de contribuer à l'effort industriel comme suit :

- Mettre en contact des spécialistes et recruter de la main d'oeuvre
- Accélérer le processus bureaucratique et s'en servir mieux que tous
- Créer des publicités, courts/longs métrages et messages d'intérêt public
- Utiliser le système pour aider (ou ralentir) d'autres gestionnaires



SPÉCIAL : CHAMP D'EXPERTISE

L'entreprise de lobbyisme doit choisir un champ d'expertise à sa création: Production, Science, Mercenariat, Lobbyisme ou Transport. ***NB : Dans le case d'une entreprise de multimédia, ces champs d'expertises sont : sports, films & séries, reportages, publicité, documentaires, jeux, etc... (confirmer avec l'animation à la création de l'entreprise)***

Ce champ d'expertise indique les cibles avec lesquelles l'entreprise est le mieux équipée pour s'entendre et celles qu'elle aura le plus de facilité à gérer. Il sera plus difficile de faire des contrats hors du champ d'expertise, représenté par des prix plus élevés, des délais ou simplement une impossibilité de réussir le contrat. Référez-vous aux entreprises elles-mêmes (plus bas) pour voir les différences.

SPÉCIAL : CLIENTS

Une entreprise de Lobbyisme (contrairement aux autres entreprises) ne fonctionne pas en termes de personnel mais plutôt en termes du nombre de clients qu'elle peut gérer en même temps. L'entreprise peut gérer à la fois un nombre de clients égal à son niveau, même si elle possède plusieurs spécialisations (auquel cas elle utilise la spécialisation la plus élevée).

La seule exception est l'entreprise de multimédia. Si jamais une entreprise possédant plusieurs spécialisations (dont multimédia) est en cours de production, celle-ci compte comme un client. Donc, l'entreprise pourra gérer un client de moins lorsqu'elle produit du contenu multimédia.

Améliorations

Diversification

L'entreprise peut choisir un champ d'expertise supplémentaire pour son entreprise (voir plus haut)

Public cible

Lorsque cette amélioration est choisie, l'entreprise doit choisir une des factions principales galactiques : République, Empire, Cartels criminels ou Czerka. Lorsque l'entreprise voudra faire des actions économiques bénéfiques ciblant cette faction (ou désavantageuses envers son opposition), l'effet en sera maximisé vu les bonnes relations que l'entreprise entretient avec le parti.

Cotes avantageuses

Lorsqu'une entreprise de lobbyisme est employée pour gonfler les profits d'une autre entreprise (en faisant la publicité d'un produit, ou grâce à la fonction de Gestion & Admin), elle gagne automatiquement un profit bonus équivalent à 30% des profits de son clients qui ont été générés grâce à l'action de l'entreprise.

Brevet

Cette amélioration fait qu'une entreprise de Lobbyisme possédant la spécialité de Gestion & Administration est maintenant autorisée par Czerka Corporation à créer des contrats d'exclusivité (a.k.a Copyright). En faisant la demande à Czerka, l'entreprise peut faire qu'un produit ne peut être vendu librement que par son ou ses clients (ex : Une entreprise de science demande à une entreprise de lobbyisme de créer un contrat d'exclusivité pour son design). Une entreprise peut obtenir de cette façon soit une exclusivité complète (personne d'autre ne peut vendre/profiter du produit) ou une exclusivité partielle (n'importe qui d'autre doit payer une cote au propriétaire de l'exclusivité). La difficulté pour obtenir un brevet dépend du produit, du prix et de certaines autres circonstances.

Serveurs de sauvegarde

Lorsque cette amélioration est choisie, l'entreprise peut faire en sorte que si ses clients actuels subissent un assaut qui leur ferait perdre des designs leur appartenant, ces données ne sont pas perdues. L'entreprise ne peut faire de sauvegarde que pour un client à la fois, mais ces données peuvent rester sauvegardées jusqu'à avis contraire. ***NB : Ces serveurs, entreposés au QG de Czerka, sont virtuellement intouchables par les entreprises de mercenariat***

3.3.A- RÉSEAUTAGE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il devient alors un répertoire pour des contacts en tout genre. Une firme de réseautage qui réfère un employé sert de garantie pour les capacités de cet employé. De ce fait, les différentes entreprises de Venturis seront plus enthousiastes à l'embauche du dit employé. Parallèlement, ces firmes seront également les premières contactées lorsqu'une entreprise cherche un employé ayant certaines compétences. Sinon, une bonne entreprise de réseautage est très utile pour contacter des acheteurs potentiels pour un nouveau produit.

Connaître tout le monde et garder une bonne réputation est ce que fait une bonne entreprise de réseautage.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise obtient une liste (mise à jour lorsque nécessaire) des entreprises dans son champ d'expertise sur le continent où elle est située. Elle possède une liste sommaire des autres entreprises.</p> <p>Elle peut tenter de trouver des acheteurs pour un produit du client. Elle peut également recruter un contact du même niveau que l'entreprise (ou moins) la durée d'un contrat.</p> <p>Peut contracter deux contacts par séquence d'actions (Trouver des acheteurs, malgré leur nombre, ne compte que comme un contact pour ce calcul)</p>	<p><u>Coût à l'entreprise pour référer un contact:</u> Niveau du contact x 1 000 crédits x 0.5 pour le champ d'expertise x Durée du contrat (nombre d'actions virtuelles)</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise peut proposer la candidature de son client à des recruteurs et actuellement trouver un contrat pour son client (la durée du contrat est définie par le contracteur)</p> <p>Peut contracter trois contacts par séquence d'actions NB : Un client référé à une entreprise compte comme un contact</p>	<p><u>Coût à l'entreprise pour chercher un contracteur (référer une entreprise):</u> Niveau de l'entreprise x 1 000 crédits x 0.5 pour le champ d'expertise x Durée du contrat</p>
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise peut recruter un employé engagé par une autre entreprise et activement tenter de le « voler » (lui ainsi que les secrets qu'il possède).</p> <p><i><u>NB : Au niveau 3, un employé ne peut être recruté que s'il fait partie du champ d'expertise de l'entreprise de réseautage.</u></i></p> <p><i><u>De plus, il se peut que certains employés soient plus réticents à quitter leur emploi, dépendant des conditions du poste ou bien simplement de l'emprise que l'employeur a sur la cible. Dépendant des entreprises, une extraction armée peut être requise pour recruter le contact</u></i></p> <p>Peut contracter quatre contacts par séquence d'actions</p>	<p><u>Coût à l'entreprise pour chercher un contracteur (référer un personnage):</u> 100 crédits x 0.5 pour le champ d'expertise x Durée du contrat</p> <p>NB : Lorsque l'entreprise cherche un contracteur pour son client, elle peut référer un seul personnage comme elle peut référer un groupe entier, tant que ce groupe est référé pour le même emploi au même contracteur. L'entreprise peut alors faire payer chaque personnage pour le travail de recherche et faire de plus gros profits.</p>
<p>Niveau 4</p>	<p>Les gestionnaires connaissent (ou peuvent se renseigner sur) l'entièreté des entreprises légales et para-légales du continent où elle est située.</p> <p>Peut contracter cinq contacts par séquence d'actions Possède une meilleure chance de « voler » des employés</p>	

3.3.B- GESTION & ADMINISTRATION

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, celle-ci devient la référence en tout ce qui concerne les matières administratives. Par la connaissance et le savoir-faire de l'entreprise, il est possible de couper les coûts, générer plus de revenus et d'accélérer la machine économique afin de mieux faire bénéficier ses clients en général. De plus, pour ceux ayant une approche plus compétitive, il est possible de nuire aux entreprises rivales en ralentissant les procédures ou en dénichant des closes obscures rajoutant des frais supplémentaires aux rivaux. Peu importe la raison, dès qu'une matière administrative est en jeu, une entreprise de gestion est toujours un bon atout à avoir.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise peut gérer deux clients par séquence d'actions</p> <p>L'entreprise peut AUGMENTER ou RÉDUIRE le profit passif d'une entreprise de niveau égal ou inférieur de 20% pour le temps d'une séquence d'actions virtuelles.</p> <p><u>NB : L'entreprise NE PEUT PAS améliorer le revenu passif des entreprises de gestion & administration, incluant elle-même.</u></p> <p>L'entreprise peut également augmenter ou réduire les coûts administratifs que doit endosser une entreprise de niveau égal ou inférieur (incluant elle-même) de 30% pour le temps d'une séquence d'actions (incluant le coût de fondation).</p>	<p><u>Coût à l'entreprise d'une augmentation de profits passifs :</u> Client niveau 1 : 0 crédits Client niveau 2 : 1000 crédits Client niveau 3 : 2 000 crédits Client niveau 4 : 4 000 crédits x 0.5 pour le champ d'expertise</p> <p><u>Coût à l'entreprise d'une réduction de profits passifs :</u></p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise peut gérer trois clients par séquence d'actions</p> <p>En guidant son client, l'entreprise peut diviser de moitié le délai des demandes administratives d'une entreprise de niveau égal ou inférieur. Parallèlement, il est possible pour d'augmenter le délai pour une demande administrative faite par une entreprise de niveau égal ou inférieur.</p> <p>L'entreprise augmente maintenant augmenter/réduire le profit passif d'un client de 30% au lieu de 20%.</p>	<p>Cible niveau 1 : 500 crédits Cible niveau 2 : 2 000 crédits Cible niveau 3 : 4 000 crédits Cible niveau 4 : 7 000 crédits x 0.5 pour le champ d'expertise</p> <p><u>Coût à l'entreprise d'une facilitation (ou ralentissement) de demandes administratives :</u> 20% des frais originaux x Niveau de l'entreprise cliente/cible x 0.5 pour le champ d'expertise x2 pour modifier les délais (niv 2) ou x4 pour demande instantanée (niv 4)</p>
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise peut gérer quatre clients par séquence d'actions</p> <p>L'entreprise peut permettre à une autre entreprise dans son champ d'expertise de niveau égal ou inférieur de se restructurer complètement en changeant ses améliorations et spécialisations.</p> <p>L'entreprise augmente maintenant augmenter/réduire le profit passif d'un client de 40% au lieu de 30%.</p> <p>L'entreprise peut maintenant augmenter/réduire les coûts administratifs que doit endosser une entreprise de 50% au lieu de 30%</p>	<p><u>Coût à l'entreprise d'une restructuration complète :</u> Niveau de l'entreprise cliente x 50 000 crédits x le nombre de restructuration total du client</p>
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise peut gérer cinq clients par séquence d'actions</p> <p>Rend instantané le traitement des demandes administratives d'une entreprise de niveau égal ou inférieur, incluant elle-même.</p> <p>L'entreprise augmente maintenant augmenter/réduire le profit passif d'un client de 50% au lieu de 40%.</p>	<p><u>NB : Si l'entreprise nuit à un rival pendant plusieurs actions consécutives (profit passif et/ou demandes administratives), appliquer le modificateur suivant au coût à l'entreprise:</u> x1 pour la 1ere action utilisée pour nuire x3 pour la 2e action x5 pour la 3e action x10 pour la 4e action ou plus</p>

3.3.C- MULTIMÉDIA

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, celle-ci peut créer et diffuser des produits servant au divertissement et/ou à l'information des résidents de Venturis.

Le contenu de ces produits, une fois passé à travers la stricte (mais juste) censure de Czerka Corporation, rapportera dépendant de la popularité du produit (plus les cotisations publicitaires, s'il y a lieu).

Niveau 1	L'entreprise peut créer des produits multimédias d'un niveau de production égal ou inférieur au niveau de l'entreprise pour ensuite les vendre à un diffuseur ou à un client. Une liste des diffuseurs avec qui l'entreprise peut faire affaire fournie lors de la création de l'entreprise.	Coût de création d'un produit à l'entreprise: 1 000 crédits x Nombre d'actions en production x Niveau de production
Niveau 2	L'entreprise peut organiser des événements médiatiques (en jeu ou hors-jeu) reliés à leur champ d'expertise, comme la première d'un film, une séance d'autographes, événement sportif, souper-spectacle, etc... <i><u>NB : Les événements en jeu doivent être proposés à l'organisation à l'avance et un degré d'implication des joueurs concernés peut être demandé</u></i>	Coût à l'entreprise pour l'organisation d'un événement: x Niveau de production x 10 000 crédits
Niveau 3	L'entreprise possède maintenant son propre réseau de diffusion et peut transmettre ses productions ainsi que les productions de d'autres entreprises. Chaque production booste le profit passif du diffuseur pendant 3 séquences d'actions. <i><u>NB : Les productions diffusées qui sortent du champ d'expertise de l'entreprise n'obtiennent que la moitié de leurs revenus réguliers</u></i>	Coût à l'entreprise pour outrepasser la censure: -- Inconnu -- Bonus au profit passif d'un diffuseur : Nombre d'actions investies dans le produit x 1 500 crédits
Niveau 4	L'entreprise a tant d'importance que si elle le souhaite, elle est capable de diffuser une production malgré la censure de Czerka. Des représailles et pénalités de Czerka peuvent suivre à cette diffusion, donc pensez-y bien!	x (0.5x niveau de production) x2 si dans champ d'expertise du diffuseur x le nombre de continents diffusés + / - circonstances spéciales

3.3.D- RELATIONNISME D'AFFAIRE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, celle-ci devient la référence en termes de relations entre son client et ceux avec qui ce dernier fait affaire. Alors que le multimédia et le G & A gèrent les entreprises de leurs clients, l'entreprise de relationnisme d'affaires gère la réputation professionnelle et personnelle des gestionnaires, crée des passe-droits et obtient des faveurs pour eux, leur donnant plus de facilité à accomplir les tâches d'un gestionnaire agréé (ou mettre des bâtons dans les roues de ses cibles).

Niveau 1	L'entreprise peut nuire à un personnage, lui donner des dérogations et autres stratagèmes pour lui enlever une action virtuelle. Il est possible pour l'entreprise de dire quelle action de la cible exactement l'entreprise veut nuire (ex : Éviter que la cible parle à un représentant Czerka). Si jamais cette action n'est pas faite par la cible, une autre action déterminée au hasard sera annulée. Parallèlement, il également lui donner un passe-droit ou fournir des assistants donnant une action virtuelle supplémentaire. L'entreprise peut affecter de cette façon deux personnages de son choix (Max : une action par personnage). <i><u>NB : Cet effet prendra effet lors de cette séquence d'actions virtuelles. Un seul personnage peut être affecté.</u></i>	Coût à l'entreprise d'un passe-droit ou d'une dérogation: 1 000 crédits x1.5 si cible est gestionnaire d'entreprise x2 si la cible a un poste d'importance dans l'administration coloniale <i><u>(SPÉCIAL : seul le modificateur le plus élevé est compté dans le prix)</u></i> + Frais liés à des circonstances spéciales
Niveau 2	Enlève ou donne une action virtuelle à trois personnages de son choix (max : une action par personnage).	NB : Si l'entreprise nuit à un personnage pendant plusieurs actions consécutives (profit passif et/ou demandes administratives), appliquer le modifieur suivant au coût à l'entreprise:
Niveau 3	Enlève ou donne une action virtuelle à quatre personnages de son choix (max : une action par personnage)	x1 pour la 1ere action utilisée pour nuire
Niveau 4	L'entreprise peut enlever ou donner jusqu'à 4 actions virtuelles, distribuables au bon vouloir de l'entreprise <i><u>NB : AUCUNE LIMITE d'actions par personnage, mais un personnage doit garder au moins une action par séquence.</u></i>	x3 pour la 2e action x5 pour la 3e action x10 pour la 4e action ou plus

3.4- Mercenariat

Où il y a des gens, il y a forcément des situations pouvant mener au conflit : la course au renseignement, le vol, le sabotage voir même la guerre ouverte. Les entreprises de mercenariat sont le bras armé de Venturis visant à donner un avantage majeur à ceux les embauchant. Via la branche de mercenariat du système d'entreprises, il est possible de contribuer à l'effort industriel comme suit :

- *Saboter, détruire ou endommager des bâtiments et des ressources*
- *Apprendre les projets passés et actuels de vos cibles*
- *Apporter sécurité à une entreprise / colonie contre tout danger*
- *Explorer des zones dangereuses en vue de leur développement*



SPÉCIAL : ESCOUADES

Toute action économique faite par une entreprise de mercenariat est effectuée par des escouades d'agents engagés et formés. Chaque mission requiert un certain nombre d'escouades mentionné par le niveau de celle-ci (par exemple, une mission niveau 2 requiert deux escouades de l'entreprise pour être accomplie). Les escouades retournent toutes aux casernes à la fin de la phase d'action virtuelle. Une escouade coûte 20 000 crédits à remplacer ainsi qu'une action économique pour recruter / embaucher l'escouade.

Une entreprise peut envoyer un nombre maximum d'escouades sur une seule et même mission égal à son niveau. De plus, une entreprise niveau 3 ne peut effectuer par elle-même que des actions niveau 3 et moins. Ceci dit, elle pourrait diviser ses escouades pour faire, une mission de niveau 2 et une de niveau 1.

NB : Choisir une nouvelle spécialisation en montant de niveau ne donne pas plus d'escouades. L'entreprise garde le nombre d'équipes du niveau le plus haut entre ses spécialisations, mais peut maintenant les distribuer à son bon vouloir sur les projets des différentes spécialisations.

SPÉCIAL : NIVEAU DE SÉCURITÉ & PRIME DE RISQUE

À peu près tout sur Venturis possède un « niveau de sécurité ». Par défaut, ce niveau est 0, mais celui-ci peut être augmenté de différentes façons, la première étant en engageant une entreprise de sécurité pour protéger la cible.

Lors d'un affrontement entre un attaquant et une équipe de sécurité, l'équipe d'animation fait un jet comparé entre les attaquants et les défenseurs. Certains bonus sont ajoutés à ces jets comme le nombre d'escouades utilisées de chaque côté, le niveau de défense des bâtiments, etc. Le plus haut résultat l'emporte et le défenseur gagne en cas d'égalité. *NB : Une action portée contre une cible ayant un niveau de sécurité de 0 réussit automatiquement.*

La prime de risque pour les escouades employées est évaluée selon les informations que les personnages possèdent. Après avoir rencontré un risque plus élevé que prévu, les escouades (restantes) pourraient demander une prime plus grande, à vous d'évaluer avec discernement. Les modificateurs aux coûts sont notés plus bas.

Améliorations

+1 Escouade

Attribue une autorisation à l'entreprise pour engager une escouade supplémentaire qu'elle pourra utiliser pour ses missions. Il ne faut pas oublier cependant que le nombre d'escouades maximum envoyés sur une même mission ne peut pas dépasser le niveau de l'entreprise.

Spécial : Cette amélioration peut être obtenue plusieurs fois

Professionnels

Des troupes professionnelles possèdent une mentalité d'acier : Si une escouade de professionnels sont capturés, il sera plus difficile de les interroger. Parallèlement, si des professionnels capturent des ennemis et les interrogent, ils ont également une chance d'obtenir le client de l'attaquant. *Dans le cas où des défenseurs professionnels interrogent d'autres professionnels, les deux améliorations s'annulent.*

Durs à cuire

Il est possible de perdre des troupes lors d'opérations qui tournent très mal, c'est bien connu. L'entreprise engageant des durs à cuire perdra moins de troupes lors d'un échec cuisant. En termes de jeu, l'entreprise a moins de chance de perdre une escouade au combat et la remplacer ne coûtera que 60% du prix original, étant donné que moins d'hommes ont besoin d'être remplacés. Notez bien que sauf indication contraire, ce n'est que lors d'échecs cuisants que des troupes risquent d'être perdues.

**[EXTRAIT DU CODE DE RÈGLEMENTATION CZERKA]
 [SECTION SPÉCIALE POUR LE PROJET VENTURIS]
 [CHAPITRE 47, SECTION 22.C]**

[...] Pour entretenir l'esprit de compétition entre les différents participants du projet "Venturis", les entreprises se spécialisant dans le [SABOTAGE] et [RENSEIGNEMENT] seront acceptées au sein de l'administration Czerka et aucune rétribution ou pénalité ne pourra être appliquée à un employé mercenaire pour les dégâts ou les pertes causés dans l'exercice de ses fonctions. La même situation s'applique si jamais des mercenaires sont tués lors d'affrontements entre différentes entreprises.

[...] Notez bien cependant que contrairement aux [mercenaires], les civils n'ont pas de clauses dans leur contrat réglementant ces affrontements. [...] Les pertes de vies d'employés Czerka dits « civils » causées par des opérations mercenaires seront fortement punies.

3.4.A- RENSEIGNEMENT

Chaque entreprise est fichée. Ces fiches ne sont accessibles qu'à leurs propriétaires, mais les informations qu'elles contiennent peuvent être obtenues par d'habiles espions. Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il peut envoyer de telles escouades pour planter des mouchards, copier agendas et archives, permettant ainsi d'apprendre l'étendue de l'entreprise ciblée ainsi que ses actions passées et en cours.

NB : Les informations notées plus bas sont la base de ce qui peut être découvert sur une cible. Chaque fois qu'une collecte d'information est effectuée, ces informations sont fournies par défaut. Des informations supplémentaires peuvent être découvertes selon la cible et selon ce que l'entreprise cherche.

Niveau 1	<p>Renseignements d'une entreprise : type d'entreprise, spécialisation(s), niveau, fondateur, niveau de sécurité.</p> <p>Renseignements d'une colonie : Entreprises fondatrices, dirigeants de la colonie, population approximative, événements importants dans l'histoire de la colonie, niveau de sécurité.</p> <p>Si la cible est une entreprise de science ou de production, il est aussi possible de copier un de ses designs, au choix de l'espion.</p>	<p>Coût d'une mission à l'entreprise: Nombre d'escouades envoyé x 1 000 crédits x Prime de risque</p> <p>Coût supplémentaire pour voler un design:</p>
Niveau 2	<p>Dans le cas d'une entreprise : Contrats passés et contacts principaux de l'entreprise.</p> <p>Dans le cas d'une colonie : Figures importantes économiques et politiques et leurs relations entre eux, historique des événements qui sont moins connus de la colonie.</p> <p>Si la cible est une entreprise de science ou de production, il est aussi possible de VOLER un de ses designs, au choix de l'espion (bref, de faire une copie et de détruire l'original)</p>	<p>Niveau du design à copier x 2 000 crédits x 2 pour détruire l'original</p> <p>Prime de risque Force opposante possédant 1 niveau de sécurité au-dessus du nombre d'escouades: x1.5 2 niveaux au-dessus : x2 3 niveaux au-dessus : x3 4 niveaux au-dessus : x4</p>
Niveau 3	<p>Permet de planter des mouchards pour espionner la cible, ce qui permet de suivre les actions de celle-ci en direct.</p> <p>Dans le cas d'un joueur ou d'une entreprise, le mouchard donnera un rapport sur les actions virtuelles de la cible et permettra à l'entreprise d'aider ou de contrevvenir à ces actions LORS DE LA MÊME SÉQUENCE.</p> <p>Le mouchard reste en place pour une séquence d'actions virtuelles, après quoi il disparaît.</p>	
Niveau 4	<p>Le coût pour copier ou voler un design est désormais moitié moins cher pour l'entreprise.</p>	

3.4.B- SABOTAGE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, Il devient possible pour lui d'endommager les autres entreprises via des actions de sabotage. Celles-ci consistent à envoyer une escouade détruire une cible donnée.

Cette spécialisation est aussi utilisée afin de voler de la cargaison, des ressources ou des prototypes physiques en défonçant les défenses les protégeant et en détruisant l'environnement au passage.

Lorsqu'une action de sabotage vise une entreprise, les dégâts faits à cette dernière font qu'elle est considérée comme si elle était un niveau plus bas jusqu'à ce que les dommages soient réparés par une entreprise de construction. Si jamais une entreprise est réduite au « niveau 0 », il est impossible pour celle-ci de faire des contrats à travers ses actions économiques ; La seule rentrée d'argent de l'entreprise devient son profit passif (qui ne peut pas descendre sous le profit passif d'une entreprise niveau 1).

Il est également possible d'endommager ou de détruire un bâtiment, un vaisseau ou un gisement de ressource. Ceux-ci seront alors inactifs jusqu'à ce qu'ils soient réparés ou remplacés.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise peut faire des missions afin de voler des cargaisons ou d'endommager / détruire une cible, (ex : une entreprise rivale, un gisement de ressources, un vaisseau ou un bâtiment)</p> <p>Les dégâts font effet jusqu'à ce que la cible soit réparée.</p> <p><i><u>NB : À ce point-ci, n'importe qui peut enquêter pour remonter à la source de l'incident (l'entreprise de sabotage), la difficulté de l'investigation dépendant des événements et de la méthode d'investigation.</u></i></p>	<p><u>Coût à l'entreprise endommager ou détruire un bâtiment/vaisseau/gisement:</u></p> <p>Nombre d'escouades envoyées x 3 000 crédits x Prime de risque</p> <p><u>Coût à l'entreprise pour saboter une autre entreprise:</u></p> <p>Nombre d'escouades envoyées x 3 000 crédits x Prime de risque x Le nombre de niveaux à réduire x 1.5 pour voler quelque chose</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>La mission de sabotage est fait INCOGNITO, nécessitant l'intervention d'une entreprise de renseignement ou l'interrogation d'une escouade capturée pour remonter à la source.</p>	<p>NB : Les multiplicateurs sont cumulatifs. De plus, saboter pour réduire l'entreprise de plus d'un niveau augmente grandement la difficulté de l'action.</p>
<p>Niveau 3</p>	<p>Lors d'une mission de sabotage, permet de créer une fausse piste afin qu'une enquête remonte sur une cible au choix de l'entreprise. Il est possible pour l'entreprise d'échouer volontairement une mission.</p>	<p><u>Prime de risque</u></p> <p>Force opposante possédant 1 niveau de sécurité au-dessus du nombre d'escouades: x1.5 2 niveaux au-dessus : x2 3 niveaux au-dessus : x3 4 niveaux au-dessus : x4</p>
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise est si douée/équipée pour la destruction que les actions de destruction complète n'entraînent plus une hausse de la difficulté de la mission.</p>	

3.4.C- SÉCURITÉ

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il devient alors la ligne de défense principale entre son client et les dangers qui le menacent, soit des dangers naturels comme des bêtes sauvages, soit d'autres entreprises qui tentent de voler ou de saboter les biens du client.

NB : L'entreprise possède elle-même en permanence un niveau de sécurité égal à son niveau

Niveau 1	L'entreprise peut envoyer des escouades pour protéger un client. Le nombre d'escouades envoyé établit le niveau de sécurité de la cible pour la durée du contrat.	<p>Coût d'une mission à l'entreprise: Nombre d'escouades envoyé x 1 000 crédits x Prime de risque</p> <p>Prime de risque Force opposante possédant 1 escouade au-dessus du niveau de sécurité final offert: x1.5 2 niveaux au-dessus : x2 3 niveaux au-dessus : x3 4 niveaux au-dessus : x4</p>
Niveau 2	Lorsque quelqu'un tente de passer les défenses de l'entreprise de sécurité et échoue, l'entreprise de sécurité peut interroger les soldats capturés et a une chance de découvrir l'entreprise attaquante (mais pas son client). <i>NB : Contre une entreprise de sabotage niveau 1, LE CLIENT de l'attaquant est automatiquement identifié.</i>	
Niveau 3	Lorsque quelqu'un tente de passer les défenses de l'entreprise de sécurité et échoue, celle-ci perd automatiquement une escouade. Dans le cas d'un échec cuisant, elle en perd deux.	
Niveau 4	En plus des effets du niveau 3, l'interrogatoire donne automatiquement l'identité de l'attaquant et peut obtenir le nom du client. Des soldats professionnels ne donnent pas le nom du client, quoi que leur entreprise est tout de même dévoilée automatiquement. (Sauf s'ils sont interrogés par d'autre professionnels, ce qui annule les effets de l'amélioration.)	

3.4.D- EXPLORATION PLANÉTAIRE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il peut envoyer des troupes d'explorateurs dans les différents paysages de Venturis pour y découvrir certaines zones et les aspects généraux de l'endroit comme les ressources qui y sont riches pouvant y être exploité par une mine ainsi que d'éventuelles menaces venant de l'endroit, peut-être même de rares trésors y étant cachés.

NB : Chaque environnement possède un niveau de danger. Celui-ci fait office de « niveau de sécurité » lors des jets comparés pour explorer l'endroit.

Niveau 1	Donne le niveau de danger de l'environnement exploré ainsi qu'un sommaire des points de repères principaux et des ressources potentielles s'y trouvant.	<p>Coût d'une mission à l'entreprise: Nombre d'escouades envoyé x 2 500 crédits x Prime de risque</p> <p>Prime de risque Niveau de danger 1 niveau au-dessus du nombre d'escouades: x1.5 2 niveaux au-dessus : x2 3 niveaux au-dessus : x3 4 niveaux au-dessus : x4</p>
Niveau 2	Le type de ressource le plus abondant (et sa quantité approximative) de l'endroit est déterminé (gaz, minéraux, échantillons biologiques)	
Niveau 3	Donne précisément les types de ressources présentes ainsi que leur quantité.	
Niveau 4	Donne une liste exacte de toutes les classifications de ressources de la région ainsi que leur quantité exacte.	

3.5- Transport

Sans les compagnies de transport pour relier les différentes entreprises entre elles, d'un bout à l'autre de la planète s'il le faut, l'économie de Venturis souffrirait immensément. Si les entreprises de lobbyisme sont le centre névralgique de l'économie planétaire, le transport en est le système sanguin qui amène tout ce qui est nécessaire au bon endroit et au bon moment. Via la branche de transport, il sera possible de contribuer à l'effort industriel comme suit :

- Transporter du cargo et des passagers jusqu'à leur destination
- Accomplir des livraisons devant rester sous le radar
- Découvrir les secrets des systèmes spatiaux environnant Venturis
- Entretenir et coordonner les vaisseaux passant dans la région



SPÉCIAL : VAISSEAUX / HANGARS

Toute action économique faite par une entreprise de transport est effectuée par des vaisseaux qu'elle envoie en mission (ou, dans le cas d'un relai, des hangars pouvant accueillir ces vaisseaux). À chaque niveau, l'entreprise obtient un vaisseau (ou hangar) supplémentaire. Chaque vaisseau peut transporter une cargaison et chaque hangar peut accueillir un vaisseau. Notez bien que lorsqu'une entreprise monte de niveau, elle obtient gratuitement un vaisseau niv.1. L'entreprise peut également dépenser plus pour obtenir un vaisseau de plus haut niveau.

NB : Choisir une nouvelle spécialisation en montant de niveau ne donne pas plus de vaisseaux. L'entreprise garde le nombre de vaisseaux du niveau le plus haut entre ses spécialisations, mais peut maintenant les distribuer à son bon vouloir sur les projets des différentes spécialisations.

La seule exception à cette règle est le relai. Un relai qui prend une spécialisation possédant des vaisseaux possède à la fois les vaisseaux et les hangars relatifs aux spécialisations. Cependant, l'entreprise doit payer pour acheter les vaisseaux obtenus de cette façon. Dans le cas contraire (une entreprise obtenant avec son niveau la spécialisation de relai), l'entreprise doit faire bâtir les hangars, vu que ceux-ci ne seront pas obtenus automatiquement.

Améliorations

Hangar supplémentaire

L'entreprise de transport peut utiliser un vaisseau supplémentaire du niveau de l'entreprise ou moins (ou dans le cas d'un relai, peut accueillir et traiter un vaisseau supplémentaire)

SPÉCIAL : Peut être choisi jusqu'à deux fois

Assurances

Lors de chaque action économique, l'entreprise de transport **PEUT CHOISIR** d'assurer ses avoirs et son cargo (ce n'est pas obligatoire et le choix est renouvelé à chaque action économique). L'entreprise doit alors payer la somme de 3 000 crédits pour le transport.

Notez bien, uniquement le cargo déclaré et légal peut être assuré (donc, pas la livraison privée ou la contrebande). Une assurance permet qu'en cas de perte d'un vaisseau ou de sa cargaison, l'entreprise de transport se fait rembourser 75% de la valeur du cargo légal perdu et 75% du prix de base d'un vaisseau perdu (Vu qu'une amélioration de vaisseau est considéré comme hors-norme, l'assurance ne rembourse pas le prix de ces pièces, uniquement la valeur de base du vaisseau).

Exemple : Une entreprise perd un vaisseau d'une valeur de 150 000 crédits et possédant des améliorations d'une valeur de 50 000 crédits ainsi qu'un cargo qui en valait 35 000. Heureusement pour eux, ils avaient pris une assurance, ce qui leur redonne 120 000 crédits pour se rebâtir et 26 250 crédits pour le cargo perdu. Cependant, les 50 000 crédits d'améliorations du vaisseau ne sont pas remboursés.

Éjection d'urgence

Dans le cas où un transport de l'entreprise serait attaqué pour sa cargaison et que l'attaquant réussirait à saisir le vaisseau, les protocoles d'urgence éjectent automatiquement le module de cargo du vaisseau et l'abandonne aux attaquants, ce qui permet au vaisseau de s'enfuir du conflit.

Portée étendue

L'entreprise peut effectuer des transports de 1 niveau de mouvement spatial supérieur à ce qu'elle pourrait normalement entreprendre

3.5.A- IMPORT-EXPORT

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il est alors autorisé à transporter du cargo et des colonistes sur chaque continent où l'entreprise a juridiction économique. Un exporteur peut se faire engager pour faire une livraison de cargaison appartenant à son employeur du point A au point B. Si l'entreprise possède les contacts nécessaires il est également possible d'acheter de la marchandise et d'aller la revendre en négociant ses propres prix.

Niveau 1	L'entreprise possède un vaisseau pour ses transports. Si l'entreprise transporte de la marchandise, l'entreprise débloque le(s) produit(s) pour l'achat en ville pour la prochaine activité.	<p>Coût d'un transport à l'entreprise: Nombre de chargements x 2 000 crédits x Niveau d'export + frais divers (ex : embauche de sécurité)</p> <p>Niveaux d'export: 1x - Régional 2x - Continental 3x - Intercontinental 4x - Interplanétaire 5x - Inter-système</p> <p><i>* S'applique uniquement aux transports d'import-export de l'entreprise</i></p>
Niveau 2	L'entreprise possède deux vaisseaux pour ses transports. Les transports organisés par l'entreprise possèdent un niveau de sécurité de +1 contre n'importe qui tentant de le voler/saboter* Ils possèdent aussi un bonus de +1 niveau de mouvement spatial*	
Niveau 3	L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports. L'entreprise obtient un territoire où elle peut bâtir des hangars dans lesquels elle peut entreposer des marchandises aussi longtemps qu'elle le veut, les rendant accessibles au marché de la colonie. En obtenant ce niveau, l'entreprise obtient un entrepôt pouvant contenir 1 cargaison avec un niveau de sécurité de départ de 1. Elle possède également le permis pour en faire bâtir d'autres si elle le souhaite.	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre vaisseaux pour ses transports. Les transports organisés par l'entreprise possèdent un niveau de sécurité de +2 (TOTAL) contre les attaquants* Les transports possèdent un TOTAL de +2 niveaux de mouvement spatial*	

3.5.B- LIVRAISON PRIVÉE (A.K.A. CONTREBANDE)

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il est alors autorisé à transporter du cargo et des colonistes sur chaque continent où l'entreprise a juridiction économique. Ceci dit, au lieu de transporter de grandes cargaisons de fournitures à vendre, l'entreprise de livraison privée se spécialise à faire des livraisons secrètes d'un client à un acheteur prédéterminé.

Niveau 1	L'entreprise possède un vaisseau pour ses transports. L'entreprise est capable de faire des livraisons secrètes d'un client à un autre. Lorsqu'elle effectue une livraison, le niveau du transport se mesure au niveau de sécurité de sa destination. S'il réussit à « passer sous le radar », la livraison est réussie. Sinon, le transport a des chances d'être découvert, saisi ou peut-être même détruit (dépendant du résultat).	<p>Coût d'un transport à l'entreprise: Nombre de chargements x 1 000 crédits x Niveau d'export x Niveau de sécurité opposant</p> <p><i>NB : Le niveau de sécurité utilisé est le niveau le plus élevé entre le point de départ et la destination</i></p> <p>Niveaux d'export: 1x - Régional 2x - Continental 3x - Intercontinental 4x - Interplanétaire 5x - Inter-système</p>
Niveau 2	L'entreprise possède deux vaisseaux pour ses transports. L'entreprise possède une cache sécuritaire où elle peut entreposer une cargaison en sa possession pour éviter que celle-ci soit trouvée.	
Niveau 3	L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports. L'entreprise peut utiliser un deuxième vaisseau en sa possession (ou le vaisseau d'un allié, si ce dernier est volontaire) comme leurre pour tromper la sécurité de la destination. Cette action rajoute un bonus significatif et est garantie de ne pas dévoiler l'identité de l'entreprise de livraison privée lorsqu'interrogé. Ceci dit, il est probable que le leurre soit endommagé ou perdu dans l'opération.	
Niveau 4	L'entreprise possède quatre vaisseaux pour ses transports. De plus, utiliser un leurre est maintenant beaucoup moins risqué pour le vaisseau utilisé comme distraction.	

3.5.C- RELAI

Lorsqu'un personnage fonde un relai, il gagne la possibilité d'agir en tant que spatio-port, de halte routière et/ou de garage pour effectuer des réparations sur les véhicules qui s'y arrêtent. Notez bien, un relai commence avec uniquement un hangar dans lequel on peut entreposer un vaisseau et y faire des réparations. Pour d'autres services (tour de contrôle, poste de douanes, restaurant, hôtel routier, etc), il faut les faire bâtir par une entreprise de construction.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise possède un hangar qu'elle peut utiliser pour ses clients</p> <p>L'entreprise peut faire l'entretien des vaisseaux qui s'y arrêtent. De plus, le relai peut effectuer de grandes réparations sur des vaisseaux de son niveau ou moins.</p> <p><u>NB : Pour pouvoir effectuer des réparations, le vaisseau ne doit pas être complètement détruit. Un vaisseau complètement détruit peut uniquement être envoyé au recyclage (voir ci-droite)</u></p> <p>L'entreprise peut effectuer des réparations sur un nombre de vaisseaux égal au nombre de hangars qu'elle possède par action économique.</p>	<p><u>Coût à l'entreprise d'une réparation de vaisseau:</u></p> <p>Niveau du vaisseau traité x 4 000 crédits + ½ prix des améliorations détruites x 0.5 si véhicule planétaire ou terrestre</p> <p><u>-OPTIONNEL-</u> + prix des nouvelles améliorations installées</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise possède deux hangars qu'elle peut utiliser pour ses clients</p> <p>L'entreprise peut maintenant installer des améliorations sur les vaisseaux de son niveau d'entreprise ou moins. Le nombre de vaisseaux en traitement dépend toujours du nombre de hangars possédés par l'entreprise.</p>	<p><u>NB : Un vaisseau complètement détruit peut gratuitement être envoyé à la ferraille d'un relai pour recycler ce qui en reste, redonnant à son ancien propriétaire</u></p>
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise possède trois hangars qu'elle peut utiliser qu'elle peut utiliser pour ses clients</p> <p>Grâce à ses cartes spatiales à jour et son relai de navigation avancé, n'importe quel vaisseau devant quitter l'orbite de Venturis qui s'arrête au relai gagne un +1 de mouvement spatial (pour un paiement déterminé par le relai)</p> <p>Inversement, l'entreprise peut fournir des données erronées à un transport s'y arrêtant, lui imposant un -2 de mouvement spatial.</p> <p><u>NB : Offrir ces services ne coûte rien à l'entreprise</u></p>	<p><u>une somme de 10 000 crédits par niveau du vaisseau. Le relai est parfaitement en droit de demander un paiement sur ce montant pour service rendu.</u></p>
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise possède quatre hangars qu'elle peut utiliser pour ses clients</p> <p>Le relai peut maintenant rebâtir un vaisseau qui a été complètement détruit. Le coût pour le relai sera alors de 12 000 crédits par niveau de vaisseau + le coût des améliorations du vaisseau.</p>	

3.5.D- EXPLORATION SPATIALE

Lorsqu'un personnage fonde son entreprise, il est alors apte à explorer les planètes, astéroïdes et autres corps stellaires avoisinants afin d'y trouver moyen de tirer profit, soit grâce aux cartes stellaires, les ressources qui y sont trouvés ou simplement des cachettes secrètes pour des acheteurs avisés...

Attention : Contrairement à une entreprise d'exploration planétaire (mercenariat), ce type d'entreprise ne fait pas d'exploration en profondeur sur la surface des planètes découvertes, uniquement un survol général.

<p>Niveau 1</p>	<p>L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports.</p> <p>Lorsqu'un secteur est exploré, l'entreprise en apprend le niveau de danger et cartographie la région de manière générale.</p> <p><i>Exemple d'informations : planètes, corps célestiaux, gisements de ressources qui sont à découverts et les principaux points de repères</i></p>	<p>Coût d'une recherche à l'entreprise: Niveau du vaisseau envoyé x 3 000 crédits x Niveau de distance x Niveau de danger (si connu)</p> <p><i>NB : Comme pour la prime de risque des mercenaires, si jamais un niveau de danger est plus élevé que prévu, le coût du voyage peut être ajusté après fait.</i></p> <p>Niveaux de distance: 1x Même système planétaire que Venturis 2x Dans le même secteur 3x Inter-système (secteur découvert) 4x Inter-système (secteur inconnu)</p>
<p>Niveau 2</p>	<p>L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports.</p> <p>En plus de la cartographie, l'entreprise peut maintenant effectuer des scans à faible résonance pour obtenir des informations plus précises sur le secteur exploré.</p> <p><i>Exemple : Topographie générale et données atmosphériques d'une planète, signes de vie, etc...</i></p>	
<p>Niveau 3</p>	<p>L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports.</p> <p>Les scanners de l'entreprise peuvent maintenant (en plus du reste) détecter les ressources exploitables par Czerka. Lorsqu'un secteur est exploré, l'entreprise apprend la ressource qui y est en plus grande concentration ainsi que la quantité de cette ressource.</p>	
<p>Niveau 4</p>	<p>L'entreprise possède trois vaisseaux pour ses transports.</p> <p>L'entreprise peut désormais installer des avant-postes dans les régions spatiales de son choix.</p> <p>Ces avant-postes pourront servir de relai lors d'explorations éloignées de Venturis, de station scientifique ou bien de hub criminel, selon le choix de l'entreprise qui l'installe. Cette opération est TRÈS coûteuse, mais peut devenir très payante, dépendant des actions de l'entreprise...</p>	