



CARAVANE MARCHANDE - COMMERCE MARITIME

Guilde : _____ Saison: _____
 Chef de guilde : _____ Nom réel : _____
 Courriel : _____ Téléphone : _____

Caravane marchande

Domaine départ : _____ Hex départ: _____
 Sceau de commerce : _____
 Domaine d'arrivé : _____ Hex d'arrivé : _____
 Peut être mis dans une enveloppe cachetée avec l'ordre Cumul de 20 hexagones par saison jusqu'à la saison Été
 Nombre de cargaison : _____ (10 cargaison)
 Coût :
 Milice : _____ (2) Céréales : _____ (5)
 Mains d'oeuvre : _____ (5) Bétaills : _____ (5)
 Influence _____ (10 influences)
 10 influences de la région de départ si pas la ma même province d'affiliation de la guilde

Commerce maritime

Domaine départ : _____ Hex départ: _____
 Nom du navire: _____
 Type de navire: _____ (Caravelle ou galion)
 Sceau de commerce : _____
 Sceau maritime : _____
 Domaine d'arrivé : _____ Hex d'arrivé : _____
 Peut être mis dans une enveloppe cachetée avec l'ordre 1 mer par saison jusqu'à la saison Été
 Nombre de cargaison : _____ (10 ou 20)
 Coût :
 Combattants embarqués : _____ (2 ou 4) Victuailles : _____ (6 ou 24)
 Marins : _____ (5 ou 20)
 Influence _____ (10 influences)
 10 influences de la région de départ si pas la ma même province d'affiliation de la guilde