

Version : mise à jour du 11/3/2011  
Compatibilité : base & add-on  
Auteur : Nasdurin, Bouli, moe2323

**LES GUIDES D'ANNOPEDIA.NET  
« CARTES BONUS »**

Ce guide a pour objectif de vous éclairer au sujet des différentes cartes « bonus » disponibles dans le jeu Anno 1404 et son extension Venise.

## Jeu de Base

### Cartes pour les entrepôts

#### Augmentation de la production



Ces cartes augmentent la vitesse de production d'un certain pourcentage. S'il y a plusieurs cartes pour la même ressource, l'amélioration est cumulative par addition (si deux cartes de +25%, l'amélioration réelle est de 50%).

Trois

#### Occident

- Filet de pêche à maillage étroit : 🐟 +25%
- Énorme enclume : ⚒️ +25%
- Presse à cidre en bois : 🍷 +25%
- Type déplaçable : 📦 +25%
- Hache à double tranchant affûtée : 🪓 +25%
- Métier à tisser en bois : 🧶 +25%
- Roue de cordier : 🌀 +25%
- Cuve de tannage en bois : 🍷 +25%
- Cuve en cuivre : 🍷 +25%
- Poêle à bois : 🍷 +25%
- Pioche durcie : ⚒️ +25% (mine de sel)
- Couteau de fourreur tranchant : 🪄 +25%
- Couteau de boucher tranchant : 🪄 +25%
- Grand pressoir à vin : 🍷 +25%
- Pincettes délicates : 🍷 +25%
- Pierre à affûter durcie : 🪓 +25%
- Long clou en fer : 🪓 +25%
- Grand tas de charbon : 🪓 (cabane de charbonnier) +25%
- Fuseau en verre : 🍷 +25%
- Grande tenaille de forgeron : ⚒️ +25%
- Moule de fonderie en pierre : 🪓 +25%
- Grand creuset : 🪓 +25%

#### Orient

- Grand panier d'osier : 🧶 +25%
- Tabouret de traite en bois : 🍷 +25%
- Râteau de fer : 🪓 +25%
- Aiguille à tricoter en fer : 🧶 +25%
- Grand four : 🍷 +25%
- Plat à rôtir en fer : 🪓 + 25 %
- Petit marteau de forgeron : ⚒️ +25%
- Fioles de verre : 🍷 + 25 %
- Roule à huile bien huilée : 🍷 + 25 %
- Cuiller en bois : 🍷 +25%

#### Fertilité



Ces cartes permettent, une fois activées, de rendre une île fertile pour une ressource complémentaire. Pour cela, un « ? », **indiquant qu'une graine supplémentaire peut être plantée**, doit apparaître dans la liste des fertilités de l'île.

Toutes les ressources qui peuvent être plantées, y compris l'argile, possède une carte de fertilité.

Exemple pour le cidre (c'est toujours l'image de la ressource avec un petit sac en bas à droite)

## Construction de bâtiment

Ces cartes permettent de construire **gratuitement** un bâtiment particulier sur une île même si le niveau de civilisation requis n'est pas atteint et même si les matériaux nécessaires ne sont pas disponibles.



Plan de construction d'une noria



Plan de construction des fondations de la cathédrale impériale



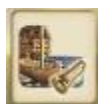
Plan de construction des fondations de la mosquée du Sultan



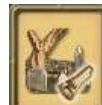
Plan de construction d'un camp de jongleurs



Plan de construction d'un camp de jongleurs oriental



Plan de construction d'un grand chantier naval



Plan de construction du cimetière



Plan de construction d'un grand chantier naval oriental



Plan de construction d'un entrepôt à provisions



Plan de construction d'un atelier d'engins de siège



Plan de construction d'une mine de charbon

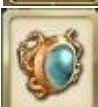


Plan de construction d'une église

## Augmentation de la zone d'influence des bâtiments



Feuille de Palme du Saint Martyr : mosquées +10%



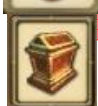
Pierre du Prophète Divin : Mosquées +30%



Douce harpe de ménestrel : tavernes et bains +20%



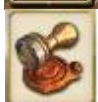
Reliquaire du pèlerin : Chapelles et églises + 10%



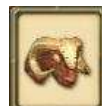
Sacro-sainte Châsse de le Relique de l'Apôtre : chapelles et églises +30%



Lanterne du garde de nuit : casernes de pompier, charpentiers et médecins +10%



Sceau de l'empereur : prisons des débiteurs + 10 %



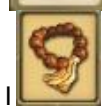
Tabernacle doré de la dévotion : mosquées + 20%



Dés de joueur pipés : Tavernes et bains + 10%



Glorieuses coupes des grands buveurs : tavernes et bains +30%



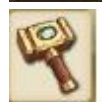
Rosaire du saint pénitent : Chapelles et églises + 20 %



Corps retentissant du garde de la tour : caserne de pompier + 20 %



Cor puissant du garde de la nuit : casernes de pompier, charpentiers et médecins +20%



Maillet sacré de la justice : prisons des débiteurs + 20 %



L'Orbe dorée de l'Empereur : Prisons des débiteurs +30%

### Diminution des coûts de construction et/ou d'entretien des bâtiments ou des navires

#### Chevalières



- Du Maître de l'Art : sites de production occidentaux - 10 %
- Du Guildes orientales : sites de production occidentaux - 15 %
- Du Bâtitseur oriental : mosquée du sultan - 25 %
- Du Bâtitseur de la ligue hanséatique : entrepôts historiques - 25 %
- Du Bâtitseur de Cathédrale : Cathédrale - 25 %
- Du Capitaine du port : capitaineries, entrepôts portuaires, grues de réparation, chantier naval et des quais - 20 %
- Du Général : armées - 20 %
- Du Seigneur : châteaux, tours et portes - 20 %

#### Bâtitseurs

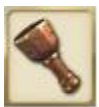


Ils réduisent les coûts de construction et d'entretien de 25 % :

- **Bâtitseur oriental de génie** : Mosquée du Sultan
- Bâtitseur de la cathédrale impériale : cathédrale impériale
- Excellent bâtisseur de la ligue hanséatique : entrepôts historiques



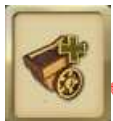
#### Décrets



Ils réduisent les coûts en or et en matériaux de 25 % :

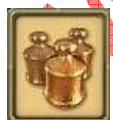
- Décret impérial de bâtisseur de cathédrales impériales : construction de la cathédrale
- Décret authentique de bâtisseur de la ligue hanséatique : construction des entrepôts historiques
- Décret princier de bâtisseur oriental : construction de la mosquée du Sultan
- Décret certifié de bâtisseur de la flotte : construction des navires

### Amélioration des entrepôts



Charrettes de marché supplémentaires : ajoute 1 charrette à tous les entrepôts de l'île

Charrettes de marché supplémentaires : ajoute 3 charrettes à tous les entrepôts de l'île



- Capacité de stockage étendue : +5 🗄 la capacité de stockage des entrepôts portuaires
- Capacité de stockage abondante : +10 🗄 la capacité de stockage des entrepôts portuaires
- Vaste espace de stockage : +15 🗄 la capacité de stockage des entrepôts portuaires

N'a pas d'effet sur les bâtiments de marché et Entrepôts historiques.

## Augmentation des droits d'ascension



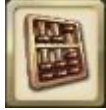
Clé de la ville en or : droits d'ascension de citoyenneté (paysans vers citoyens) +10%. Durée : 5 minutes. Apaisement : 1h05.



Le sceau du marchand : droits d'ascension de commerçant (citoyens vers patriciens) +10%. Durée : 5 minutes. Apaisement : 1h05.



Décret impérial : droits d'ascension de noblesse (patriciens vers nobles) +10%. Durée : 5 minutes. Apaisement : 1h05.



L'abaque de l'érudit : nomades ascension supplémentaire + 10%, durée 5mn, apaisement 1h05mn

## Augmentation de la productivité

Ils augmentent la productivité de certains sites et ateliers de 25 % - durée 10 min - Apaisement 40 min



**Maîtres de l'art**

- Maître de l'art armé : productivité :
- Maître de l'art de la guilde appliqué :
- Maître de l'art fortuné :
- Maître de l'art efféminé :
- Maître de l'art enclin à lever le coude :
- Maître de l'art bien nourri :

## Commerce

### Droits de douanes

Ces cartes obligent les PNJ à vous fournir gratuitement une certaine quantité d'un bien particulier si ils commercent (vendent ou achètent) à la fois plus d'une certaine quantité de biens divers. Les prix varient de 40 à 200 suivant la carte.

Exemple pour le bois (c'est toujours l'image de la ressource avec une pièce en bas à droite) :



- Pour 10 de transaction, vous recevez 5 de (suivant la carte)
- Pour 15 de transaction, vous recevez 5 de (suivant la carte)
- Pour 18 de transaction, vous recevez 5 de (suivant la carte)
- Pour 22 de transaction, vous recevez 5 de (suivant la carte)

**Douaniers** Lève les droits sur certains produits, à partir d'une quantité donnée



- Douanier Bien en chair : 5 T 🍖, 3 T 🍷, 2 T 🍷, 2T 🍷 à partir de 15 T
- Douanier de l'Orient Corpulent : 5 T 🍷, 5 T 🍷 à partir de 18 T



- Douanier de l'Orient Jovial : 5 T 🍷, 5 T 🍷 à partir de 15 T
- Douanier Raffiné : 5 T 🍷, 5 T 🍷, 3 T 🍷, 3 T 🍷 à partir de 15 T



- Douanier Fringuant : 5 T 🍷, 4 T 🍷, 3 T 🍷 à partir de 18 T
- Douanier de l'Orient Attentif : 3 T 🍷, 4 T 🍷, 5 T 🍷 à partir de 16 T
- Douanier Joyeux : 6 T 🍷, 5 T 🍷, 3 T 🍷 à partir de 15 T
- Douanier Zélé : 3 T 🍷, 3 T 🍷, 3 T 🍷, 5 T 🍷, 5 T 🍷 à partir de 15 T
- Féroce corsaire et bandit de grand chemin : 5 T 🍷, 2T 🍷, 2T 🍷, 2 T 🍷 à partir de 15 T
- Corsaire et bandit de grand chemin avare : prélève 750 🍷 à partir de 15 t de marchandises

### Caractéristiques militaires des îles : amélioration des armées et de la défense

Certaines cartes sont représentées par un dessin identique mais leur dénomination change et leurs caractéristiques sont alors différentes

#### Objets

Augmente les dégâts infligés par les châteaux, tours et portes sur une île :



- Puissance de feu améliorée : dégâts +10%
- Immense puissance de feu : dégâts +15%
- Puissance de feu perforante : dégâts+ 20 %
- Puissance de feu dévastatrice : dégâts + 30 % - Durée 5 min

Renforce l'armée sur une île :



- Cote de mailles lourde : points de vie +10%
- Armure de fer complète : points de vie +20%
- Armure impériale finement ciselée porteuse d'espoir : points de vie +30%

Augmente les dommages infligés par les armées sur une île :



- Épée affutée : dégâts +10%
- Glaive trempé : dégâts + 15%
- Épée longue façonnée : dégâts + 20%
- Épée longue impériale de la Régence : dégâts +30% - durée 5 min

renforce châteaux, tours, portes et murs d'une île :



- Fortifications renforcées : points de vie +10%
- Immense fortification : points de vie +20%
- Fortifications magnifiques : points de vie +30%

## Combattants

Augmente les caractéristiques militaires de l'armée sur une île pour toutes les tours, châteaux et portes :



- Fier guerrier : points de vie +15%, dégâts +15%
- Mercenaire courageux : points de vie + 15 %, dégâts + 15 %
- Sentinelle intelligente de la cour : dégâts + 13%, temps de rechargement - 10%
- Sentinelle vigilante : points de vie + 15%, dégâts + 15 %
- Grand sénéchal vaillant : dégâts + 13 % - Temps de rechargement - 10 %
- Assistant artilleur dévoué : dégâts + 13 % temps de rechargement - 10 %
- Garde de la tour provoquant : points de vie + 15 % dégâts + 15 %
- Tireur infallible : Dégâts + 13 %, rechargement - 10%



Augmente les caractéristiques militaires des châteaux, tours et portes d'une île :

- Premier magistrat borné : points de vie +20%, dégâts +15%, temps de rechargement -20%
- Formidable chevalier : points de vie +20%, dégâts +30%



Prince bédouin malicieux : points de vie + 20%, dégâts + 15%, rechargement - 20%  
Noble maître d'arme : points de vie + 20%, dégâts + 20%

## Généraux



Émir Khan le Téméraire (item violet) : caractéristiques des châteaux, tours, portes, entretien – 30%, vie + 30%, dégâts 7%, rechargement -30%



Général Abdullah l'Héroïque (item violet) : coûts d'entretien -30%, points de vie +30%, dégâts +50%



Seigneur Ludwig le Dément : caractéristiques des châteaux, tours, portes, entretien – 30%, vie + 30%, dégâts 7%, rechargement -30%



Hadrian le cruel, commandant militaire : coût d'entretien des armées - 30 %, point de vie + 30 %, dégâts augmentés + 50 %

## Édits

Elle permet d'imposer un traité à un autre joueur durant un laps de temps limité. La couleur de la carte varie suivant le niveau de l'édit : plomb, argent ou or

- Édit de paix de plomb : traité de paix - durée 15 min
- Édit de paix d'argent : traité de paix - durée 30 min
- Édit de paix d'or : traité de paix - durée 1 heure



- Édit d'alliance de plomb : traité d'alliance - durée 15 min
- Édit d'alliance d'argent : traité d'alliance - durée 30 min
- Édit d'alliance d'or : traité d'alliance - durée 1 heure

- Édit de commerce de plomb : traité de commerce - durée 15 mn
- Édit de commerce d'argent : traité de commerce - durée 30 mn

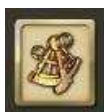
- Édité de commerce d'or : traité de commerce - durée 1 heure

## Cartes pour les navires

NB : Certaines cartes sont représentées par un dessin identique mais leur dénomination change et leurs caractéristiques sont alors différentes

## Navigation et transport

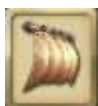
**Sextants** Augmente l'étendue de vue du navire :



- Sextant de soldat : augmentation de vue + 10 %
- Sextant finement ciselé : augmentation de vue + 20 %
- Sextant légendaire : augmentation de vue + 30 %

Augmente la vitesse du navire :

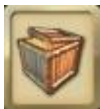
### Voiles



- Toile à voile améliorée : vitesse +10 ou +20%
- Toile de voile de première qualité : Vitesse +25%
- Voile de rechange simple : ralentissement -25%
- voile de rechange indechirable : ralentissement - 50%
- Voile de rechange haut de gamme : ralentissement -100%
- Naviguer au près : Vitesse +10% pendant 3 Clic gauche sur la carte. N'a plus d'effet après ça pendant un certain temps avec de pouvoir être réutilisée.

### Soutes

Augmente la capacité des soutes des navires :



- Soute de fret agrandie : +10
- Vastes soutes de fret : +20
- Immenses soutes de fret : + 30



- Équipage éméché : coûts d'entretien -25%
- Équipage saoul : coûts d'entretien -50%

## Animaux domestiques

Ils suivent votre bateau et ne servent à rien... Sauf à valider un exploit si vous obtenez les trois.



Orque colossale



Espadon rapide comme une flèche



Dauphin joyeux



### Présents à remettre au Vizir

Échangés contre des points d'honneur chez Northburgh, ils permettent l'accès aux différents bâtiments orientaux. Leur coût augmente suivant le niveau de civilisation. Certains présents seront remis en récompense de quête. La couleur du ruban qui entoure les parchemins diffère suivant la valeur.



- Superbe présent pour un invité : 50 d'honneur - Niveau paysan
- Une noble appréciation : 100 d'honneur - Niveau citoyen
- Attention princière : 250 honneur - Niveau patricien
- Tribut impérial : 500 d'honneur - Niveau noble
- Lettre de recommandation du conseiller impérial - Valeur 100 d'honneur
- Le trésor perdu de l'Orient - Valeur 250 d'honneur

### Les cartes

Lorsqu'on active ces cartes, le navire part en expédition hors du monde connu. Elles sont en vente chez Hassan et peuvent également être remises par un donneur de quête. Il faut les placer dans un des emplacements du navire et charger les marchandises indiquées. La carte indique le niveau de réussite au fur et à mesure du tonnage embarqué. Le navire peut revenir avec des marchandises ou des cartes bonus différentes de celles proposées par Gribaldi, le Vizir ou Northburg.

Nota : lorsque j'envoie un de mes navires en expédition, j'enlève les cartes bonus de navigation qu'il possède. En effet, à plusieurs reprises, le navire est revenu de mission sans la puissance de feu et le réparateur dont il était équipé.

Pour les principales cartes, les marchandises à embarquer en quantité suffisante :



- Carte au trésor manuscrite : bière, pain
- Carte maritime couverte d'algues : épices
- Carte au trésor auréolée de mystère 1 : outils, viande
- Carte au trésor auréolée de mystère 2 : armes, pourpoints
- Carte en lambeaux 1 : poisson
- Carte en lambeaux 2 : pain
- Carte au trésor d'un noble défunt : vin, outils
- Carte maculée de sang : poisson
- Carte d'un chevalier égaré : cidre
- Carte maritime déchirée : armes, cordages
- Carte au trésor très mystérieuse : provisions, manteaux de fourrures
- Carte d'expédition cachetée : vêtements de lin
- Carte au trésor jaunie : cidre

### Équipages simples

Augmentent la vitesse, la capacité des soutes, l'étendue de vue, les points de vie. Diminuent les coûts d'entretien ou le ralentissement. Certains réparent, d'autres pas. Ils n'apportent pas de caractéristiques militaires (puissance de feu, temps de rechargement, dégâts).



- Charpentier de navire acceptable : réparation faible
- Charpentier de navire expérimenté : réparation moyenne
- Charpentier de navire aux larges épaules : réparation élevée
- Excellent charpentier de navire : réparation très élevée, durée : 2 mn, apaisement : 7 mn (répare automatique le navire)



- Homme de barre expérimenté : étendue de vue +25%, ralentissement -25%, soutes +20
- Capitaine digne : coûts d'entretien -50%, ralentissement -25%, soutes +20
- Marin assidu : ralentissement -25%, soutes +10, vitesse +20%
- Capitaine vaillant : coûts d'entretien -50%, ralentissement -25%, vitesse +20%



- Vieux loup de mer nouveau : ralentissement -25%, soutes +20, vitesse +20%
- Marin expérimenté : soutes +10, vitesse +20%, réparation moyenne
- Capitaine vigilant : étendue de vue +25%, soutes +20, vitesse +20%
- Maître d'équipage économe : coûts d'entretien -50%, soutes +10, vitesse +20%



- Vigie alerte : étendue de vue +15%, vitesse +10%
- Homme de barre nerveux et maigre : ralentissement -25%, vitesse +10%
- Pasteur de navire loquace : vitesse +10%, réparation moyenne
- Marin compétent : soutes +10, vitesse +10%
- Cuisinier de navire chaleureux : vitesse + 10%, coût d'entretien - 50%



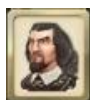
- Corsaire bossu : étendue de vue +15%, vitesse +10%
- Charpentier de navire borgne : vitesse +10%, réparation moyenne
- Pirate cul de jatte : ralentissement -25%, vitesse +10%
- Homme de barre caractériel : coûts d'entretien -50%, vitesse +10%
- Second maître endurci : soutes + 10%, vitesse + 10%



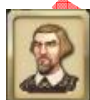
- Capitaine balafre : soutes de fret +10, vitesse +20%, réparation moyenne
- Homme de barre truculent : coûts d'entretien -50%, soutes +10, vitesse +20%
- Capitaine manchot : ralentissement -25%, soutes +20, vitesse +20%
- Mousse caractériel : vue + 25%, soutes + 20, vitesse + 20 %

### Equipages militaires :

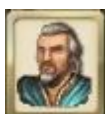
Ils augmentent les caractéristiques militaires du navire (puissance de feu, temps de rechargement, dégâts). Certaines réparent et d'autres pas.



- Capitaine expérimenté : points de vie +40%, réparation faible, dégâts +15%
- Capitaine de flotte fiable : points de vie +20%, dégâts +20%, temps de rechargement -20%
- Commandant balafre : points de vie +10%, ralentissement -25%, dégâts +30%
- Homme de barre vif : points de vie +30%, vitesse +15%, dégâts +20%



- Maître d'équipage économe : coûts d'entretien -50%, soutes +10, vitesse +20%
- Mousse aux doigts agiles : points de vie +15%, vitesse +10%
- Marin dévoué : vitesse +10%, dégâts +10%
- Guetteur de navire braillard : étendue de vue +15%, dégâts +10%
- Mousse dur à cuire : points de vie +10%, dégâts +10%
- Canonnier dévoué : dégâts + 10% - Rechargement - 10%



- Austère vigie de nid-de-pie : vue + 15%, ralentissement - 25%
- Homme de barre joyeux : ralentissement - 25%, réparation du navire moyenne
- Homme de barre téméraire : ralentissement - 25%, dégâts + 10%
- Marin enjoué : ralentissement -25%, soutes +10
- Second maître habile : ralentissement -25%, vitesse +10%
- Cuisinier de navire corpulent : coûts d'entretien -50%, réparation moyenne



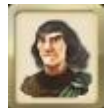
- Homme de barre téméraire : ralentissement -25%, dégâts +10%
- Guetteur de navire alerte : points de vie +15%, étendue de vue +15%
- Marin hardi : dégâts + 10%, temps de rechargement - 10%
- Marin à la peau tannée : points de vis +15%, ralentissement -25%
- Homme de barre téméraire : ralentissement -25%, dégâts +10% [déjà dans la liste, mais avec un autre avatar...]



- Boucanier sournois : points de vie +30%, vitesse +15%, dégâts +20%
- Boucanier sanguinaire : points de vie +20%, dégâts +20%, temps de rechargement -20%
- Pirate enragé : points de vie +10%, ralentissement -50%, dégâts +30%
- Corsaire maussade : points de vie +40%, réparation faible, dégâts +30%



- Capitaine à la gâchette facile : ralentissement -25%, dégâts +20%, temps rechargement -20%
- Capitaine de flotte digne : points de vie +30%, ralentissement -25%, dégâts +20%
- Capitaine héroïque : points de vie +10%, réparation moyenne, dégâts +30%
- Commandant galant : points de vie + 40%, réparation faible, dégâts + 15%



- Cuisinier de navire dément : vitesse +10%, dégâts +10%
- Guetteur de navire morose : points de vie +15%, vitesse +10%
- Homme de barre malodorant : points de vie +10%, dégâts +10%
- Canonnier sourd : dégâts + 10 %, rechargement - 10 %
- Gabier au regard perçant : vue + 15%, dégâts + 10 %

### Capitaines et généraux



**Capitaine Claude Homebird** (item violet) : entretien - 75%, vue + 30%, soute + 30, vitesse + 30%, réparation moyenne



**Rasul le Terrible Marin** (item violet) : vie + 40%, ralentissement - 25 %, dégâts + 30%, réparation moyenne



**Aadil le Noble Marin** (item violet) : Entretien - 75 %, vue + 30 %, soute + 30, vitesse + 30 %, réparation moyenne



**Capitaine Henry Valiant** : points de vie +40%, vitesse +10%, réparation moyenne, dégâts +30%



**L'égorgeur maudit** (item violet) : points de vie +40%, ralentissement -25%, vitesse +10%, réparation moyenne, dégâts +30%



**Barbe Rouge le vindicatif** (item violet) : coûts d'entretien -75%, étendue de vue +30%, soutes +30, vitesse +30%, réparation moyenne

## Objets



- Équipe d'abordage courageuse : puissance d'abordage faible
- Équipage saoul : puissance d'abordage faible
- Équipage d'abordage infâme : puissance moyenne
- Équipage d'abordage sanguinaire : très élevée



- Planches renforcées : points de vie +20%
- Planches cloutées : points de vie +20%
- Planches durcies : points de vie +30%

Drapeau blanc : Empêche temporairement l'attaque du bateau :



- Drapeau blanc percé de trous : durée 10 min
- Drapeau blanc intact : durée 15 min
- Drapeau blanc très visible : durée 20 min
- Drapeau blanc éclatant : durée 30 min



- Puissance de feu améliorée : dégâts + 10%
- Solide puissance de feu : dégâts + 20%
- Puissance de feu lourde : dégâts + 30 %
- Puissance de feu létale : dégâts + 40 % - Durée 3 min - Apaisement : 8 min



Fait exploser tous les navires ennemis (**et le vôtre...**) dans son rayon d'action

- Petit baril de poudre : puissance explosive basse, délai de mise à feu 15 secondes
- Baril de poudre allumé : puissance explosive moyenne, délai de mise à feu 15 secondes
- Baril de poudre très explosive : puissance explosive élevée, délai de mise à feu 15 secondes
- Baril de poudre ultra explosive : puissance explosive très élevée - délai de mise à feu 15 secondes



Cache les flottes et les colonies aux yeux des autres joueurs pendant un certains temps :



- Botte de paille aspergée de poix : durée 10 min
- Botte de paille imprégnée de poix : durée 20 min
- Botte de paille dégoulinante de poix : durée 30 min

**Lettres de marque** : permettent d'arraisonner un navire sans conséquence diplomatique



- Lettre de marque noire de suie : durée 5 min
- Lettre de marque cachetée : durée 8 min
- Lettre de marque du Sultanat : durée 13 min
- Lettre de marque impériale : durée 20 min

## VENISE

### Cartes pour les entrepôts

#### Augmentation de la production

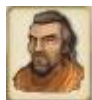


Elle offre une quantité d'eau illimitée pour les norias de l'île mais augmente les coûts d'entretien :

- Citerne renforcée : quantité d'eau illimitée, coûts d'entretien +150%
- Simple citerne : quantité d'eau illimitée, coûts d'entretien +200%



Géologue impérial : cabane de charbonnier, mine de charbon, mine de sel, fonderie de fer, production + 20%, durée 10 mn, apaisement 40 mn



Ils augmentent la production d'eau des norias d'une île

- Conducteur de taureaux compétent : + 10%
- Conducteur d'ânes expérimenté : + 20 %

#### Sièges du conseil de la ville



- Décret Impérial : prix des actions de la ville + 15.000 🪙
- Décret du conseil municipal : prix des actions et de la clé de la ville + 10 000 🪙
- Mandat du représentant de la guilde : actions étrangères - 10 %
- Mandat du représentant de l'Évêché : actions étrangères - 20 %

#### Augmentation de l'influence des bâtiments



Hache du charpentier : charpentiers +30%



Bouche de lion isolée : bases d'opérations zone d'influence + 20%

#### A classer en fonction des nouvelles cartes trouvées



Chirurgien barbier expérimenté : réduit le temps de guérison de la peste de -15%

#### Bases d'opérations



- Cornet acoustique en bois : coûts d'entretien -15%
- Télescope caché : coûts d'entretien - 25%



Agent du doge : contre-espion +1 dans chaque base d'opérations d'une île

### Ile volcanique



Ils permettent l'exploitation des gisements de l'île volcanique :



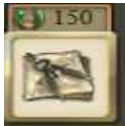
- Sapeur né : saumure, cuivre, or
- Sapeur doué : cuivre, or
- Maitre Sapeur : saumure, charbon, fer, or
- Sapeur compétent : or
- Contremaitre compétent : charbon, fer
- Sapeur à moitié aveugle : saumure, charbon
- Sapeur travailleur : fer
- Vieux mineur : saumure
- Sapeur zélé : charbon
- Sapeur efficace : cuivre

### Cartes pour les navires

Lorsqu'ils se trouvent sur un navire, près de la côte, ils découvrent les bases ennemies :



- Informateur vieillissant : chance réussite moyenne - durée 30 secondes
- Informateur double : chance réussite très élevée - durée 30 secondes
- Informateur stagiaire : chance réussite élevée - durée 30 secondes
- Renégat vengeur : chance réussite maximum - durée 45 secondes



Carte maritime : Une fois à bord d'un navire, une carte maritime montre l'ensemble de l'archipel. En vente chez Garibaldi niveau paysan et parfois citoyen ou patricien.

\*

\* \*