

# Recueil des règlements géopolitiques

## **Guide d'orientation**

Duché de Bicolline

Version 8.0

21 juillet 2022



*Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre.  
L'emploi du genre masculin a uniquement pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.*

## PRÉAMBULE DU DUCHÉ

### Guide d'orientation des règlements géopolitiques 2022

Vous trouverez dans ce guide d'orientation les premières bases des règlements géopolitiques travaillés par les différents comités. Comme annoncé en février dernier, la mise en place de ces comités permet un apport élargi d'idées et une façon de faire qui viendra bonifier le jeu dans son ensemble.

Le travail est toujours en cours, mais il est important pour nous de vous offrir un document guide avant la Grande Bataille 2022. Cela vous permettra d'orienter vos décisions et de voir la direction que prennent les ajustements et simplifications.

Afin de répondre aux besoins de simplification, certains aspects plus lourds du jeu ont été retirés afin de faciliter les mises à jour et réduire les risques d'erreurs. Le travail de simplification reprendra à l'automne 2022 et vous serez convié à de nouveaux groupes de discussion dédiés à certains aspects et sphères du jeu.

Pour le Duché de Bicolline,  
Olivier Renard et Étienne Simard

## TABLE DES MATIÈRES

Préambule du Duché .....	i
Table des matières .....	ii
Liste des figures .....	viii
Liste des tableaux .....	viii
1. Modifications majeures en vue de la reprise du jeu géopolitique à la Grande Bataille 2022 .....	1
1.1 Modifications majeures .....	1
1.1.1 Importance du jeu des guildes et retrait des coffres individuels (virtuels) .....	1
1.1.2 Fusion des guildes .....	1
1.1.3 Importance de la notoriété .....	2
1.1.4 Les sceaux .....	2
1.1.5 Dissolution des bannières existantes et apparition des armées .....	3
1.1.6 Les nouvelles sphères .....	3
1.1.7 Changement du nom des saisons (tours) de jeu .....	3
1.2 Éléments de jeu qui sont retirés .....	4
1.3 Éléments de transition .....	5
1.3.1 Revenus de la Grande Bataille 2019 .....	5
1.3.2 Retrait de monstres et nuisances .....	5
1.3.3 Modifications à certaines sphères .....	5
1.3.4 Bâtiments et améliorations maritimes .....	7
1.3.5 Cartes et unités .....	8
2. Le jeu au Duché de Bicolline .....	11
2.1 Le jeu géopolitique et le jeu terrain .....	11
2.2 Les personnages .....	11
2.2.1 Les membres du Duché de Bicolline .....	12
2.2.2 Les personnages non-joueurs (PNJ) .....	12
2.2.3 Les personnages indépendants .....	12
2.3 La culture d'organisation du jeu .....	12
2.3.1 Les comités et équipes en lien avec le jeu .....	12
2.3.2 Les greffes et comptoirs .....	14
2.3.3 Les officiants .....	14
3. L'importance du jeu des guildes .....	15
3.1 La notoriété .....	15
3.1.1 La notoriété de base .....	15
3.1.2 Les exploits .....	16
3.1.3 Les présences terrain et l'entretien de la notoriété .....	17
3.1.4 Les présences terrain excédentaires .....	17
3.1.5 La perte de notoriété .....	17
3.2 Les sceaux .....	17
3.2.1 Le choix des sceaux .....	18

3.2.2	L'emploi des sceaux .....	18
3.2.3	Les sceaux seigneuriaux .....	19
3.3	La création d'une guilde .....	19
3.4	Affiliation et désaffiliation d'une guilde à une province terrestre .....	20
3.5	Le coffre virtuel .....	20
4.	Introduction au jeu géopolitique .....	21
4.1	Les saisons et tours de jeu .....	21
4.2	Les ordres et formulaires d'affectation virtuels .....	21
4.2.1	Les ordres .....	21
4.2.2	Les formulaires d'affectation virtuels .....	21
4.2.3	Les phases d'action et la résolution des conflits .....	22
4.3	L'économie .....	23
4.3.1	La monnaie et les solars .....	23
4.3.2	Les lingots .....	23
4.3.3	Les lettres de change .....	23
4.3.4	Les fiches de population .....	23
4.3.5	Les cartes .....	24
4.3.6	Les unités .....	27
4.3.7	Les affectations .....	30
4.4	Les nuisances .....	30
4.5	La plateforme virtuelle .....	30
4.5.1	Le Registre des propriétés .....	30
4.5.2	Le coffre de guilde .....	31
4.6	Le jeu géopolitique sur le terrain .....	31
4.6.1	Les élections politiques .....	31
4.6.2	Les enchères .....	31
4.6.3	Les courriers ducaux .....	31
4.6.4	L'utilisation de sorts et pouvoirs en scénario .....	32
4.6.5	Les cérémonies .....	33
4.6.6	Les barouds d'honneur .....	33
4.6.7	Le Conseil des érudits .....	33
5.	La géographie et les propriétés .....	34
5.1	La carte du monde .....	34
5.2	La géographie terrestre .....	34
5.2.1	Les régions .....	35
5.2.2	Les provinces et provinces indépendantes .....	35
5.2.3	Les fiefs .....	35
5.2.4	Les duchés .....	35
5.2.5	Les domaines .....	35
5.3	Le monde maritime .....	48
5.3.1	Les provinces maritimes .....	49
5.3.2	La valeur économique des provinces maritimes .....	49
5.3.3	Les navires .....	49
5.3.4	Les améliorations maritimes et les affectations .....	49

5.4	Les titres de propriété et l'authentification des titres .....	49
5.5	Les revenus annuels .....	50
5.5.1	Les revenus annuels des régions .....	50
5.5.2	Les revenus annuels des provinces terrestres .....	50
5.5.3	Les revenus annuels des provinces maritimes .....	51
5.5.4	Les revenus des guildes .....	51
5.6	L'entretien .....	51
5.6.1	L'entretien des domaines .....	51
5.6.2	L'entretien seigneurial (terrestre) .....	52
5.6.3	L'entretien seigneurial (maritime) .....	53
6.	Les titres .....	55
6.1	Les titres de noblesse .....	55
6.1.1	Le chef de domaine .....	55
6.1.2	Le maître de fief .....	56
6.1.3	Le duc .....	56
6.1.4	Le seigneur .....	57
6.1.5	Le chef de région .....	57
6.1.6	Le capitaine .....	58
6.1.7	L'amiral .....	58
6.1.8	Le seigneur maritime .....	59
6.2	Les titres de propriété .....	59
6.3	Les autres titres .....	59
7.	Le Conseil des érudits .....	61
7.1	Le tir de la Syta .....	61
7.1.1	Le fonctionnement .....	61
7.1.2	Les pierres du destin .....	62
7.1.3	La composition de la Syta et la Syta neutre .....	62
7.1.4	Les calamités et événements naturels .....	62
7.2	Les érudits .....	65
7.2.1	Les pouvoirs des érudits .....	65
7.2.2	La nomination des érudits régionaux .....	65
7.2.3	L'élection des érudits .....	66
8.	La sphère des arts .....	67
8.1	Présentation générale .....	67
8.2	Les actions de la sphère des arts .....	67
9.	La sphère clandestine .....	70
9.1	Présentation générale .....	70
9.2	Les repaires clandestins .....	70
9.2.1	Création .....	70
9.2.2	Localisation .....	70
9.2.3	Rapatriment .....	70
9.3	Les actions de la sphère clandestine .....	71
10.	La sphère commerciale .....	77

10.1	Présentation générale .....	77
10.2	Les cargaisons .....	77
10.3	Les actions de la sphère commerciale .....	77
11.	La sphère de croyance.....	82
11.1	Présentation générale .....	82
11.2	La création d'une croyance .....	82
11.2.1	Les prêtres, grands-prêtres et clercs.....	82
11.2.2	Le Registre des croyances .....	82
11.3	Les doctrines .....	82
11.4	Les pouvoirs .....	83
11.4.1	Les types de pouvoirs .....	83
11.4.2	Les points de pouvoir .....	85
11.4.3	Le lancement d'un pouvoir de croyance.....	85
11.5	La dévotion.....	85
11.6	L'entretien des grands-prêtres .....	85
11.7	Les cérémonies de croyance .....	85
11.8	Les actions de la sphère de croyance.....	85
12.	La sphère d'exploration.....	89
12.1	Présentation générale .....	89
12.2	Les actions de la sphère d'exploration.....	89
13.	La sphère de magie .....	93
13.1	Présentation générale .....	93
13.2	Les traditions magiques .....	93
13.3	La résidence.....	93
13.4	Hiérarchie magique .....	93
13.4.1	L'apprenti.....	94
13.4.2	L'adepte.....	94
13.4.3	Le maître .....	94
13.4.4	Le grand maître .....	94
13.4.5	L'archimage.....	94
13.5	Le grimoire et l'apprentissage des sorts .....	95
13.5.1	Le grimoire .....	95
13.5.2	L'apprentissage des sorts .....	95
13.5.3	Les dommages magiques .....	95
13.6	Les objets magiques .....	95
13.7	Les composantes magiques .....	95
13.8	Les cérémonies magiques .....	96
13.9	Les actions de la sphère de magie .....	96
14.	La sphère maritime .....	100

14.1	Présentation générale .....	100
14.2	Les navires .....	100
14.2.1	Les points de structure, l'usure et la réparation de navires .....	100
14.2.2	Les garnisons navales .....	100
14.2.3	Les types de navires, leur construction et leurs caractéristiques .....	100
14.3	Le capitaine, l'amiral et le seigneur maritime .....	101
14.4	L'équipage .....	101
14.5	Les améliorations maritimes .....	102
14.6	Les déplacements maritimes .....	105
14.7	La résolution de combats maritimes .....	105
14.8	Les cérémonies maritimes .....	105
14.9	Les élections maritimes .....	105
14.10	Les actions de la sphère maritime .....	106
15.	La sphère militaire .....	110
15.1	Présentation générale .....	110
15.2	Les fortifications .....	110
15.3	Les armées .....	110
15.3.1	Le propriétaire .....	110
15.3.2	La capacité et les unités militaires .....	110
15.3.3	Le déplacement et la vitesse .....	111
15.3.4	La force de combat et les points de dommage .....	111
15.3.5	La résolution des conflits .....	111
15.4	Les actions offensives envers un domaine .....	112
15.4.1	L'attaque .....	112
15.4.2	L'occupation .....	113
15.4.3	Le siège .....	113
15.4.4	L'annexion .....	114
15.4.5	Les barouds d'honneur .....	115
15.5	Les cérémonies militaires .....	116
15.6	Les actions de la sphère militaire .....	116
16.	La sphère occulte .....	122
16.1	Présentation générale .....	122
16.2	Les traditions occultes .....	122
16.3	La résidence .....	122
16.4	Hiérarchie occulte .....	122
16.4.1	L'apprenti .....	123
16.4.2	L'adepte .....	123
16.4.3	Le maître .....	123
16.4.4	Le grand maître .....	123
16.4.5	L'occultiste suprême .....	123
16.5	Le codex et l'apprentissage des sorts .....	124

16.5.1	Le codex.....	124
16.5.2	L'apprentissage des sorts .....	124
16.5.3	Les dommages occultes.....	124
16.6	Les objets occultes.....	124
16.7	Les composantes occultes .....	124
16.8	Les cérémonies occultes.....	125
16.9	Les actions de la sphère occulte .....	125
17.	La sphère politique.....	129
17.1	Présentation générale .....	129
17.2	Les Conseils de région.....	129
17.2.1	La composition de base .....	129
17.2.2	La Charte de région.....	129
17.3	Les revenus de région et l'influence régionale .....	130
17.4	Les révoltes et le renversement de la Charte de région .....	130
17.5	Les cérémonies politiques.....	131
17.6	Les élections seigneuriales .....	131
17.6.1	Les candidats .....	131
17.6.2	Les droits de vote .....	131
17.6.3	Le protocole.....	131
17.7	Les actions de la sphère politique .....	132
	Remerciements.....	136
Annexe A.	Définition et description des cartes et unités du jeu géopolitique .....	137
Annexe B.	Lexique.....	138

## LISTE DES FIGURES

Figure 1: Exemples de cartes avec le contour noir qui seront retirées après la Grande Bataille 2022 .....	4
Figure 2: Exemple du découpage d'une province.....	34
Figure 3: Exemple de provinces maritimes (coin nord-ouest de la carte du monde connu) .....	49
Figure 4: Découpage approximatif des limites des différents cadrans de Syta .....	61

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Modifications majeures – Bâtiments et améliorations maritimes .....	7
Tableau 2: Modifications majeures – Unités et autres cartes .....	9
Tableau 3: Calcul de la notoriété de base .....	16
Tableau 4: Exploits influençant la notoriété .....	17
Tableau 5: Phases d'action.....	22
Tableau 6: Caractéristiques des unités.....	28
Tableau 7: Caractéristiques et coûts des différents stades de développement.....	36
Tableau 8: Différents bâtiments pouvant être construits sur un domaine .....	38
Tableau 9: Valeur économique des provinces maritimes et revenus annuels.....	51
Tableau 10: Coûts de l'entretien des domaines.....	52
Tableau 11: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (terrestre) – Nuisances .....	53
Tableau 12: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (maritime) – Nuisances.....	54
Tableau 13: Liste des calamités et événements naturels .....	63
Tableau 14: Pouvoirs des érudits .....	65
Tableau 15: Actions de la sphère des arts.....	68
Tableau 16: Actions de la sphère clandestine .....	71
Tableau 17: Valeur de vente des cargaisons.....	77
Tableau 18: Effets des tirs de Syta neutre sur les actions de la sphère commerciale.....	78
Tableau 19: Actions de la sphère commerciale .....	79
Tableau 20: Pouvoirs mineurs des croyances .....	83
Tableau 21: Pouvoirs communs des croyances .....	84

Tableau 22: Pouvoirs de doctrine .....	84
Tableau 23: Pouvoirs de croyance selon le nombre de grands-prêtres entretenus .....	84
Tableau 24: Actions de la sphère de croyance .....	86
Tableau 25: Actions de la sphère d'exploration .....	90
Tableau 26: Liste des découvertes terrestres .....	91
Tableau 27: Liste des découvertes maritimes .....	92
Tableau 28: Traditions magiques, types de magie et bâtiments associés .....	93
Tableau 29: Coût et durée des apprentissages magiques .....	95
Tableau 30: Actions de la sphère de magie .....	97
Tableau 31: Les types, caractéristiques et coûts de construction des navires .....	101
Tableau 32: Liste des améliorations maritimes .....	103
Tableau 33: Actions de la sphère maritime .....	107
Tableau 34: Ordre des pertes d'unités .....	112
Tableau 35: Coût de démarrage d'un siège .....	113
Tableau 36: Types de barouds d'honneur .....	116
Tableau 37: Actions de la sphère militaire .....	117
Tableau 38: Traditions occultes, types d'art occulte et bâtiments associés .....	122
Tableau 39: Coût et durée des apprentissages occultes .....	124
Tableau 40: Actions de la sphère occulte .....	126
Tableau 41: Répartition des pierres de savoir en vue d'élections seigneuriales .....	131
Tableau 42: Actions de la sphère politique .....	133

# I. MODIFICATIONS MAJEURES EN VUE DE LA REPRISE DU JEU GÉOPOLITIQUE À LA GRANDE BATAILLE 2022

Comme cela fut annoncé dans le document [Renseignements et projections 2022](#) publié en mai dernier, des ajustements et simplifications au jeu géopolitique dans son ensemble sont présentement en cours et cela inclut la révision des règlements géopolitiques dans leur ensemble et la création de nouvelles mécaniques et sphères. Il va sans dire que ce chantier en est un de longue haleine et que le défi est de taille, mais bien entamé et très motivant.

Ce *Guide d'orientation* se veut un document récapitulatif des modifications et orientations majeures qui sont en cours et qui s'appliqueront dès la Grande Bataille 2022. Les règlements géopolitiques complets et finaux sortiront quelques semaines après cette activité, mais nous tenions à vous présenter les éléments principaux afin que toutes et tous puissent bien préparer la transition vers un retour au jeu complet.

Cette section aborde donc les modifications principales et les mesures de transition prévues. De plus amples renseignements sont disponibles dans ce document et d'autres précisions pourraient être présentées dans le *Recueil des règlements géopolitiques* complet qui sortira après la Grande Bataille 2022.

## I.1 MODIFICATIONS MAJEURES

### I.1.1 IMPORTANCE DU JEU DES GUILDES ET RETRAIT DES COFFRES INDIVIDUELS (VIRTUELS)

Les modalités de création d'une nouvelle guilde sont mises à jour (se référer à la Section 3.3), mais les guildes existantes demeurent actives à moins que des chefs de guildes demandent de fusionner leurs guildes respectives (se référer à la Section 1.1.2). L'entretien annuel d'une guilde nécessitera un minimum de dix (10) présence terrain.

Les actions géopolitiques seront dorénavant au nom d'une guilde et non d'un individu. Cela signifie également que les coffres individuels (virtuels) des participants seront fusionnés avec ceux de leurs guildes respectives en vue de remettre les revenus à la Grande Bataille. Lors de la récupération des revenus à la Grande Bataille, les chefs de guilde devront se présenter au Comptoir géopolitique (se référer à la Section 2.3.2.3) pendant les heures d'ouvertures avec une pièce d'identité valide avec photo

Si des participants ont des cartes qui ont été déposées dans leur coffre individuel (virtuel) et qui apparaissent dans l'historique privé plutôt que dans le coffre, ils devront se présenter au Comptoir géopolitique (se référer à la Section 2.3.2.3) pendant les heures d'ouvertures avec une pièce d'identité valide avec photo pour récupérer ces cartes ou les faire transférer dans le coffre de leur guilde.

### I.1.2 FUSION DES GUILDES

Le Duché de Bicolline offre la possibilité de fusionner des guildes afin de profiter pleinement des nouvelles mécaniques en lien avec l'accumulation de la notoriété. Si deux guildes décident de fusionner, la guilde qui demeure obtient 50% des points de notoriété et des présences terrain de l'autre guilde qui elle est dissoute. Les personnages associés seront également automatiquement transférés à la guilde qui demeure.

La fusion de plusieurs guildes doit se faire via le [Formulaire \(en ligne\) de fusion de guildes](#) avant la fin de la période de transition (15 octobre 2022).

### 1.1.3 IMPORTANCE DE LA NOTORIÉTÉ

La notoriété est un élément déterminant lorsqu'on évalue la puissance d'une guilde dans le jeu géopolitique, mais la difficulté à l'acquérir a parfois été un défi de taille à de nombreux groupes. Les mécaniques qui limitaient les gains de notoriété sont donc révisées et de nouvelles mécaniques permettant une meilleure représentativité des présences terrain d'une guilde dans le jeu géopolitique sont mises en place (se référer à la Section 3.1). Ces nouvelles mécaniques permettront à des guildes qui cumulent de nombreuses présences terrain et se démarquent dans diverses activités et lors de grandes quêtes de jouir d'une meilleure représentation dans le jeu géopolitique.

Bien que les présences terrain des activités de 2019 à juillet 2022 seront utilisées pour calculer les revenus remis à la Grande Bataille 2022 ainsi que le nombre de sceaux actifs pour l'année 2022, aucune guilde ne verra sa notoriété être diminuée en raison d'un nombre de présences terrain inférieur à celui requis pour l'entretien de la notoriété (se référer à la Section 3.1.5)

Cependant, les guildes dont les présences terrain des activités de 2019 à juillet 2022 sont supérieures aux présences terrain nécessaires pour l'entretien de leur notoriété recevront un (1) point de notoriété supplémentaire par tranche de dix (10) présences terrain excédentaires (se référer à la Section 3.1.4).

### 1.1.4 LES SCEAUX

Le Duché de Bicolline instaure un nouveau système qui mise sur le jeu des guildes : les sceaux. Le jeu des guildes est infini, mais une vision holistique du jeu – où le jeu sur le terrain prend une toute autre dimension – devient nécessaire. La spécialisation des guildes passera désormais par les sceaux choisis et cette nouvelle mécanique encouragera les échanges et négociations entre guildes afin de pouvoir œuvrer aux grandes quêtes et actions d'éclat qui influenceront l'univers du Duché de Bicolline (se référer à la Section 3.2).

Le choix des sceaux est permanent et définit la spécialisation de la guilde. Les nouvelles guildes qui seront créées choisiront au moment de la création de la guilde le(s) sceau(x) au(x)quel(s) la guilde aura droit. Pour ce qui est des guildes existantes, le choix du ou des sceaux doit se faire par le chef de guilde avant la fin de la période de transition (15 octobre 2022) soit en :

- a. Remplissant un formulaire qui sera mis en ligne après la Grande Bataille et qui permettra aux sceaux d'être récupérés lors de la prochaine activité; ou
- b. Rencontrant le coordonnateur de l'Équipe de gestion du jeu à la Banque de l'Hippocampe lors d'une activité;
  - Un chef de guilde qui rencontre le coordonnateur de l'Équipe de gestion du jeu durant la Grande Bataille 2022 pourra choisir certains sceaux à ce moment et finaliser ses choix par la suite en utilisant le formulaire en ligne avant la fin de la période de transition (15 octobre 2022).

Contrairement à l'ancienne approche, les guildes peuvent choisir des sceaux dans n'importe quelles sphères sans restriction, outre le nombre de sceau total. Ainsi, une guilde qui a vingt-et-un (21) points de notoriété reçoit quatre (4) sceaux au total et pourrait, par exemple, prendre :

- a. Quatre (4) sceaux militaires; ou
- b. Un (1) sceau commercial, un (1) sceau de croyance, un (1) sceau d'exploration et un (1) sceau clandestin; ou
- c. Deux (2) sceaux artistiques et deux (2) sceaux de magie.

Pour la Grande Bataille 2022, les cérémonies qui nécessitent normalement des sceaux pourront exceptionnellement être réalisées sans sceau.

## 1.1.5 DISSOLUTION DES BANNIÈRES EXISTANTES ET APPARITION DES ARMÉES

L'arrêt du jeu depuis février 2020 et la réforme des règlements géopolitiques demandent que toutes les bannières présentes sur le jeu géopolitique soient dissoutes. L'Équipe de gestion du jeu est très consciente que cela a un impact majeur sur plusieurs actions qui étaient en cours au moment où la pandémie a décimé les terres de l'Hippocampe. L'Équipe de gestion du jeu contactera autant que possible les groupes concernés afin de discuter et trouver une résolution acceptable pour l'ensemble des parties impliquées, notamment les propriétaires de domaines qui étaient occupés par une bannière militaire au moment de l'arrêt du jeu.

Il est également possible pour vous de communiquer par courriel avec l'Équipe de gestion du jeu à l'adresse [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) afin de faire part de votre position sur certaines actions que vous aviez entreprises. Si vous décidez de vous prévaloir de cette option, vous êtes priés d'utiliser un langage et un ton respectueux.

Le contenu des bannières présentement actives dans le jeu géopolitique seront remis lors de la Grande Bataille 2022 aux chefs de guilde propriétaires des bannières à même leurs revenus annuels.

Finalement, le concept de bannière existera uniquement pour la sphère militaire et le terme « armée » sera désormais utilisé. Cela étant, certaines actions des autres sphères se font à l'aide d'armées et ces dernières peuvent aussi être influencées par les actions des autres sphères.

## 1.1.6 LES NOUVELLES SPHÈRES

La bonification du jeu terrain et le désir de reconnaître l'apport et les investissements d'une plus grande proportion de participants qui font vivre l'univers du Monde de l'Hippocampe et notre imaginaire collectif nous a mené à proposer des nouvelles sphères de jeu. Nous souhaitons donc que ces quelques ajouts ou précisions permettent à tous ceux qui le désirent de contribuer à la richesse et l'histoire de notre jeu.

- Apparition de la sphère des arts (se référer à la Section 8).
- Division de la sphère occulte en deux sphères distinctes : la sphère de la magie et la sphère occulte demeurent pour l'instant intrinsèquement liées et les mécaniques du jeu géopolitique qui les régissent seront très similaires pour quelque temps afin de laisser le temps au Comité consultatif de continuer à échanger avec la communauté et les maîtres de jeu afin de donner à chaque sphère une saveur qui lui est propre. Le jeu de ces deux sphères sera bonifié et enrichi dans les saisons à venir (se référer à la Section 13 et à la Section 16).
- Concrétisation et développement de la sphère maritime (se référer à la Section 14).

Un changement majeur comme celui-ci doit cependant se faire en plusieurs étapes. Certaines discussions doivent toujours avoir lieu auprès de la communauté et certains aspects de ces sphères seront ainsi déployés dès la Grande Bataille 2022 et d'autres en 2023 seulement.

## 1.1.7 CHANGEMENT DU NOM DES SAISONS (TOURS) DE JEU

La bonification des activités terrain et les changements au calendrier des activités font en sorte qu'il devient plus simple de modifier les noms des saisons de jeu et ainsi éviter toute ambiguïté (se référer à la Section 4.1).

Les quatre saisons qui régissent le jeu géopolitique se nomment désormais ainsi :

- Printemps (anciennement la saison Bal Pourpre);
- Été;
- Automne (anciennement la saison Grande Bataille);
- Hiver.

## 1.2 ÉLÉMENTS DE JEU QUI SONT RETIRÉS

- Retrait du stade de développement « friche » : Les domaines en friche ne seront plus autorisés après la Grande Bataille 2022. Les propriétaires de domaines présentement en friche verront les coûts d'augmentation de stade de développement du domaine à « Campement » ajouté à leur entretien annuel de 2022.
- Retrait des deuxièmes personnages : Les deuxièmes personnages sont retirés du jeu et il existe dorénavant qu'un seul type de carte de membre.
- Retrait des cartes de jeu avec le contour noir : Processus qui devait initialement se terminer au Bal Pourpre 2020, le Duché de Bicolline vous rappelle que les cartes du jeu géopolitique avec un contour noir seront définitivement retirées du jeu. Vous avez donc jusqu'à la Grande Bataille 2022 pour les déposer dans vos coffres (virtuels) ou encore les échanger au Comptoir géopolitique. Ces cartes ne seront plus acceptées après la Grande Bataille 2022.
- Retrait du système des maisons.
- Retrait des listes blanche-neutre-noire pour les guildes : Ce système qui servait à déterminer les interactions entre les divers éléments du jeu est aboli. Lorsque requis, le consentement de certaines actions se fera par le donneur d'ordre et sera précisé dans la description de l'action.
- Retrait du système de savoir-faire.
- Retrait des modes de gouvernance.
- Retrait du concept des hexagones maritimes.
- Retrait des lieux de culte.
  - L'obtention de la dévotion pour l'entretien des grands-prêtres passe désormais soit par les présences terrain, soit par les cérémonies de dévotion.
- Retrait des bannières associées aux titres de noblesse (bannières ducales, seigneuriales, conseils de région, etc.).
- Retrait des particularités géopolitiques associées aux différents hauts lieux du monde: le volcan de Tar-Ock-Doon, les grottes de Skartopie, la faille de Derzat, Arta Morna, le sanctuaire d'Al Saour Asif, les zones telluriques et les monolithes. Bien que ces emplacements emblématiques ne seront plus traités dans le jeu géopolitique lui-même, les hauts lieux continuent d'exister, de faire l'objet d'aventures et de récits mystérieux et de jouir de statuts particuliers en lien avec le jeu terrain et les trames des maîtres de jeu.



Figure 1: Exemples de cartes avec le contour noir qui seront retirées après la Grande Bataille 2022

## 1.3 ÉLÉMENTS DE TRANSITION

### 1.3.1 REVENUS DE LA GRANDE BATAILLE 2019

Les revenus qui seront remis aux chefs des guildes concernées à la Grande Bataille 2022 sont calculés en suivant les règlements géopolitiques en vigueur au moment de l'arrêt du jeu (version 5.25 GB1019). Certaines exceptions s'appliqueront cependant :

- Les propriétaires de domaines qui ont des bâtiments de formation recevront deux (2) mentors pour chaque fiche de population affectée au bâtiment de formation :
  - Académie militaire = mentor militaire;
  - Écurie = mentor militaire;
  - Quartier des combattants = mentor maritime;
  - Taverne = mentor aventurier.
- Les propriétaires de domaines qui ont des fiches de population affectées dans les comptoirs commerciaux recevront une compensation de vingt (20) solars par fiche de population affectée.
- Les cargaisons présentes dans les entrepôts seront remises aux propriétaires des domaines concernés.
- Le contenu des comptoirs commerciaux sera versé aux propriétaires des domaines concernés.
- Les victuailles qui avaient été engrangées dans des bâtiments militaires de fortification seront remises aux propriétaires des domaines concernés.

### 1.3.2 RETRAIT DE MONSTRES ET NUISANCES

Les monstres déployés et les nuisances actives dans le jeu géopolitique au moment de l'Arrêt du jeu seront retiré(e)s de la plateforme virtuelle.

### 1.3.3 MODIFICATIONS À CERTAINES SPHÈRES

#### 1.3.3.1 SPHÈRE DE MAGIE ET SPHÈRE OCCULTE

- Tous les apprentissages occultes qui avaient été entamés avant l'arrêt du jeu au Bal Pourpre 2020 sont considérés comme étant réussis et terminés.
- Des mesures transitoires seront annoncées prochainement afin que les magiciens et occultistes qui étaient résidents d'une bannière occulte puissent prendre automatiquement résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique où se trouvait la bannière. *[Des précisions suivront sous peu]*
- Les cartes « Laborantin » peuvent être utilisées à la place des cartes « Scribe » jusqu'à ce que les nouvelles cartes soient imprimées. Des détails sur la transition d'une carte vers l'autre suivront lorsque le tout sera défini. *[Des précisions suivront sous peu]*

#### 1.3.3.2 SPHÈRE MARITIME

- Les navires existants seront redéployés selon des modalités qui seront annoncées sous peu. *[Des précisions suivront sous peu]*

- Le concept des hexagones maritimes pour calculer les distances est remplacé par celui des segments maritimes (se référer à la Section 14.6).
- Des élections maritimes auront lieu lors de la Grande Bataille 2022 en utilisant les règlements géopolitiques en vigueur au moment de l'arrêt du jeu (version 5.25 GB1019). *[Des précisions suivront sous peu]*

### 1.3.3.3 SPHÈRE DES CROYANCES

- Les coûts de nomination d'un grand-prêtre sont appelés à être révisés prochainement. Pour la Grande Bataille 2022, ce sont les coûts des règlements géopolitiques en vigueur au moment de l'arrêt du jeu (version 5.25 GB1019) qui seront utilisés. Advenant que ces coûts soient revus à la baisse, une compensation équivalente à la différence sera offerte aux croyances concernées.
- Les grands-prêtres pourront prendre paroisse de résidence dans un domaine où se trouvait une bannière de leur croyance ou une cathédrale de la croyance (se référer à la Section 11). Cette prise de paroisse se fera au moyen d'un formulaire qui sera mis en ligne après la Grande Bataille 2022.
- Les options de paroisse de résidence pour chaque croyance sont les suivantes :
  - Althing – Riosis, Jharval, Tisvilde, Forêt de Milambert, De Gueules, Bois des Martyres, Jièrè, Gabylone, Phibesbourg, Insenborn, Tougart
  - Cercle – Ilinsar, Thruce, Chanac, Criquebas, Sanctuaire des brumes
  - Codex des Étoiles – Orlenggin, Eressèa Narmo, Lescroart, Criquebas, Argentelle
  - Flamme ardente – Grossouvre
  - Grand Chien – Sargasse
  - Grand Corbeau – Œil du Corbeau
  - Grande Chasse – Kariarah
  - Haeresis – Utriel, Aswad-el-Naid
  - Kanna Andheim – Magyars
  - Noïsehoc – Gravenport, Vlos, Ash Maudhul
  - Octo Armis – Bûcher-sur-Mer
  - Ordre du Savoir – Trevoux le Haut, Hellebron, Kanto, Cliffvale, Forélia, Jièrè, Malcombe
  - Reikskult – Héran, Zolet, Trevoux le Haut, Belem, Grus, Ivoraille, Orhis, Tourg
  - Sainte Église de l'Unique – Velve, Geuzeville
  - Sin'Doreï – Malcombe, Cité de Daë-Dolmed
  - Solara – Tepes
  - Tératos – Syrn, Ithraluk, Alburuth, Noirelle, Ogglyurr
  - Vraie Foi – Grand Arabe, Lunelame, Montjoie, Rochelle

### 1.3.4 BÂTIMENTS ET AMÉLIORATIONS MARITIMES

Plusieurs bâtiments et améliorations maritimes connaissent des changements ou sont retiré(e)s du jeu complètement (se référer au Tableau 1 ci-dessous).

Un propriétaire de domaine ou un capitaine de navire qui comprend un bâtiment ou une amélioration maritime qui sera retiré(e) du jeu recevra le coût de construction dans le cadre de la période de transition qui se termine le 15 octobre 2022.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Les coûts de construction sont ceux de la version des règlements géopolitiques en vigueur au moment de l'arrêt du jeu (version 5.25 GB1019).

Tableau 1: Modifications majeures – Bâtiments et améliorations maritimes

Ancien nom	Nouveau nom	Modification / Commentaires
Académie militaire	Caserne	Nouveau nom. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Ambassade clandestine	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Ampano	Carrière	Fusion des deux bâtiments. Un ampano déjà construit sur un domaine sera remplacé par une carrière.
Cachot	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Cambuse	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Camp d'esclavage	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Cao matso	Ferme ou Abattoir	Fusion des deux bâtiments. Un cao matso déjà construit sur un domaine sera remplacé par une ferme ou un abattoir (tout dépendant du type de production du domaine).
Carma tano	Fonderie	Fusion des deux bâtiments. Un carma tano déjà construit sur un domaine sera remplacé par une fonderie.
Chambre forte	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Champ de tir	Taverne	Fusion des deux bâtiments. Un champ de tir déjà construit sur un domaine sera remplacé par une taverne. Les propriétaires de domaines ayant les deux bâtiments recevront un remboursement du coût de construction du champ de tir.
Coque khazanide	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Douane	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Entrepôt	Comptoir commercial	Fusion des deux bâtiments. Les domaines où les deux bâtiments sont déjà construits ne conserveront que le comptoir commercial. Les propriétaires de domaines ayant un seul des deux bâtiments recevront un remboursement des coûts de construction de l'un ou l'autre des bâtiments.
Grand lieu arcanique	—	La fonction de ce bâtiment sera appelée à changer. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Grande voile	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Lieu de culte	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Local secret	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.

Ancien nom	Nouveau nom	Modification / Commentaires
Loge d'assassin	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Marais d'élevage	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Matériel de navigation	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Officine	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Parcheminerie arcanique	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Poste de ruelle	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Préfecture	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Prieuré	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Réfectoire arcanique	—	Le focus est désormais inclus dans le coût de construction du bâtiment. Les focus déjà présents sur les domaines qui possèdent un réfectoire arcanique seront automatiquement fusionnés à leur réfectoire. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Repaire	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Réseau	—	Retrait du jeu. Remboursement de deux (2) intendants et un (1) mercenaire.
Salle d'interrogation	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Salle de recherche	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Salon de luxe	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Sépiumerie	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Soute	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Stade de Trollball	Amphithéâtre	Nouveau nom. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Tamma tano	Fabrique	Fusion des deux bâtiments. Un tamma tano déjà construit sur un domaine sera remplacé par une fabrique.
Tour (Manthora)	Réfectoire	Nouveau nom. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Tunnel	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Voile elfique	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.
Voilure	—	Retrait du jeu. Remboursement du coût de construction.

## 1.3.5 CARTES ET UNITÉS

### 1.3.5.1 SCEAUX

En attendant la production des nouveaux sceaux, les cartes « Sceau » seront désormais utilisées pour le nouveau jeu des sceaux. Les cartes « Sceau » déjà en circulation doivent donc être utilisées selon les modalités suivantes :

- Sceau pour contacter un personnage non-joueur (PNJ/NPC): Utilisable jusqu'à la fin de la saison Automne 2022 dans un courrier ducal ou peut être échangé pour cinquante (50) solars au Comptoir géopolitique lors de la Grande Bataille 2022.

- Les types de sceaux existants suivants doivent être échangés au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 après quoi ils ne seront plus considérés utiles pour le jeu géopolitique :
  - Sceau politique : Un (1) intendant et cinquante (50) solars;
  - Sceau politique/magique : Quatre (4) Manthoras;
  - Sceau religieux/de croyance : Deux (2) croyants;
  - Sceau d'exploration : Un (1) laborantin et cinquante (50) solars;
  - Sceau de commerce : Une (1) cargaison;
  - Sceau d'antiquaire : Un (1) butin.
- Tout autre type de carte « Sceau » en circulation devra être géré en cas par cas avec l'Équipe de gestion du jeu par courriel avant la Grande Bataille ou en vous présentant à la Banque de l'Hippocampe pendant la Grande Bataille.

### 1.3.5.2 UNITÉS ET AUTRES CARTES

Plusieurs unités et autres cartes subissent aussi des changements.

Tableau 2: Modifications majeures – Unités et autres cartes

Ancien nom	Nouveau nom	Modification / Commentaires
—	Admirateur	Nouvelle carte. La carte « Admirateur » a fait son apparition au Bal Pourpre 2022. L'admirateur servira à la réalisation de différentes actions de la sphère des arts et servira également dans certaines quêtes. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Archer	Aventurier	Fusion des deux unités pour conserver que les aventuriers. Toute carte « Archer » utilisée dans le jeu géopolitique à partir de la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une carte « Aventurier ».
Architecte	Ingénieur	Fusion des deux cartes pour conserver que les ingénieurs. Toute carte « Architecte » utilisée dans le jeu géopolitique à partir de la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une carte « Ingénieur ».
Cargaison spéciale	Cargaison	Fusion des deux cartes pour conserver que les cargaisons. Toute carte « Cargaison spéciale » utilisée dans le jeu géopolitique après la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une carte « Cargaison ». Les cartes « Cargaison spéciale » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour une carte « Cargaison » et 25 solars. Toute cargaison spéciale dans la plateforme virtuelle sera automatiquement convertie en 1 cargaison et 25 solars dans le coffre de la guilde du propriétaire.
Champion	—	Retrait du jeu. Les cartes « Champion » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour 200 solars. Tous les champions déposés dans des coffres virtuels seront automatiquement convertis en 200 solars dans le coffre de la guilde du propriétaire.

Ancien nom	Nouveau nom	Modification / Commentaires
Chevaucheur de loup	—	La fonction de cette unité est appelée à changer (Tableau 6). La gestion des chevaucheurs de loup déployés dans des garnisons sera détaillée sous peu. <a href="#">[Des précisions suivront sous peu]</a>
Coffret de pierres précieuses	—	Retrait du jeu. Les cartes « Coffret de pierres précieuses » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour 1 lingot d'argent et 50 minerais d'or. Tous les coffrets de pierres précieuses déposés dans les castels et citadelles seront convertis en leur valeur nominale de 3 000 solars et ajoutées aux réserves respectives.
Fiche de population Soirée taverne	Fiche de population Ducasse	Fusion des deux cartes pour conserver que les fiches de population « Ducasse ». Toute fiche de population « Soirée taverne » utilisée dans le jeu géopolitique à partir de la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une fiche de population « Ducasse ».
Guerrier orque	—	La fonction de cette unité est appelée à changer (Tableau 6). Les cartes « Guerrier orque » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour 1 chevalier. La gestion des guerriers orques déployés dans des garnisons sera détaillée sous peu. <a href="#">[Des précisions suivront sous peu]</a>
Iltta matcha	—	La fonction de cette unité est appelée à changer (Tableau 6). Les cartes « Iltta matcha » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour 1 chevalier. La gestion des iltas matchas déployés dans des garnisons sera détaillée sous peu. <a href="#">[Des précisions suivront sous peu]</a>
Mercenaire	—	La fonction de cette unité est appelée à changer. Les mercenaires ne peuvent plus être formés et peuvent uniquement être gagnés via des gains terrain (quêtes, enchères, campagnes, etc.). Les mercenaires ne peuvent plus être déployés dans des armées ou dans des garnisons. Ils servent plutôt à accomplir des actions de sphères ou encore dans le cadre de quêtes ou courriers ducaux. Les cartes « Mercenaire » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour 1 milice. La gestion des mercenaires déployés dans des garnisons sera détaillée sous peu. <a href="#">[Des précisions suivront sous peu]</a>
Poutre maritime	Charpentier	Fusion des deux cartes pour conserver que les charpentiers. Toute carte « Poutre maritime » utilisée dans le jeu géopolitique à partir de la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une carte « Charpentier ».
Ressource maritime	—	Les cartes « Ressource maritime » demeurent dans le jeu géopolitique, mais perdront leur versatilité pour ne conserver que le volet « Victuaille ». Les cartes « Ressource maritime » peuvent être échangées au Comptoir géopolitique pendant la Grande Bataille 2022 pour une carte « Ressource ». Toute carte « Ressource maritime » utilisée dans le jeu géopolitique après la Grande Bataille 2022 sera considérée comme une carte « Victuaille ».

## 2. LE JEU AU DUCHÉ DE BICOLLINE

### 2.1 LE JEU GÉOPOLITIQUE ET LE JEU TERRAIN

Un jeu où se côtoient combats, magie, aventures, intrigues et négociations! Le Duché de Bicolline est un univers complet, avec un jeu terrain ponctué par de nombreuses activités dont les résultats et actions alimentent un jeu géopolitique en ligne. Les aspects virtuels et les aspects réels sont deux facettes qui se nourrissent mutuellement et qui font la richesse de l'univers de jeu.

Les trames gigantesques du monde de l'Hippocampe reposent sur deux bases :

- Le **jeu terrain**, soit les campagnes, événements spéciaux, scénarios et interactions physiques où se vivent les actions des participants et des guildes;
- Le **jeu géopolitique** où se prolongent les actions des participants et des guildes et où leurs richesses peuvent être étalées. Le jeu géopolitique concerne notamment le jeu économique qui se fait sur la plateforme virtuelle.

Chaque participant présent à une activité organisée par le Duché de Bicolline est non seulement en mesure d'influencer le jeu terrain, mais encore d'être acteur dans le jeu géopolitique car il peut y créer un personnage en ligne et recevoir une fiche de population. Ces fiches de population peuvent être utilisées dans le jeu géopolitique afin d'y exploiter une des multiples facettes. Que ce soit la domination militaire, la navigation des flots, la recherche des richesses ou l'obtention du pouvoir politique ou occulte, chaque fiche de population bien investie dans le jeu géopolitique permet aux participants et à leur guildes d'atteindre leurs objectifs.

Veillez vous référer à la Section 4.6 pour de plus amples renseignements sur le jeu géopolitique et son lien avec le jeu terrain.

### 2.2 LES PERSONNAGES

Pour s'intégrer au monde du Duché de Bicolline, tous doivent laisser aller leur imagination afin de développer son personnage qui deviendra un alter-ego dans l'univers de jeu. Une multitude de personnages se côtoient dans le monde de l'Hippocampe et cette variété de personnages, tous aussi originaux les uns des autres, crée la richesse d'une communauté où la créativité ne manque pas et enrichit le jeu et l'immersion de chacun! En incarnant un personnage, les participants du jeu peuvent avoir un impact sur notre jeu à tous : posséder des terres, contrôler des armées, défendre des terres, devenir seigneur, apprendre la magie, devenir un artiste de renom et bien d'autres choses encore.

Afin de pouvoir s'inscrire aux activités et participer activement au jeu géopolitique, chaque participant doit officiellement se créer un compte utilisateur et un personnage en utilisant la même adresse courriel.

- Le compte utilisateur doit être créé via le [site du Duché de Bicolline \(section enregistrement\)](#).
- Le personnage doit être créé au moyen du [Formulaire \(en ligne\) de création de personnage, de changement de guildes ou de croyance](#).

## 2.2.1 LES MEMBRES DU DUCHÉ DE BICOLLINE

L'accès régulier (non-membre) permet au participant d'effectuer des modifications sur l'identité de son personnage en ligne. S'il fait partie d'une guilde, ses présences lors d'activités officielles du Duché de Bicolline sont comptabilisées dans les présences terrain de sa guilde (se référer à la Section 3.1.3). Un non-membre reçoit également une fiche de population lors de certaines activités, dont le Bal Pourpre et la Grande Bataille.

La carte de membre du Duché de Bicolline confère certains avantages:

- Un rabais à l'inscription lors de chacune des activités officielles se déroulant au Duché de Bicolline.
- Une fiche de population pour chaque activité pour laquelle le participant s'inscrit.

## 2.2.2 LES PERSONNAGES NON-JOUEURS (PNJ)

Ce sont des personnages qui sont gérés par les maîtres de jeu pour bonifier le jeu terrain et le jeu géopolitique en apportant différentes interventions dans le monde du Duché de Bicolline. Certains contrôlent des royaumes et d'autres ne sont que des aventuriers de passage. Ils sont souvent appelés PNJ ou NPC en anglais (pour *non-player character*).

## 2.2.3 LES PERSONNAGES INDÉPENDANTS

Un personnage du Duché de Bicolline qui n'a aucune appartenance à une guilde. Ce personnage est soit nouvellement créé ou un personnage ayant quitté une guilde. Lors de la prochaine Grande Bataille, ce personnage peut rejoindre une guilde. Il est essentiel pour un personnage d'appartenir à une guilde pour participer au jeu géopolitique.

## 2.3 LA CULTURE D'ORGANISATION DU JEU

2020 et 2021 furent deux années de réflexion qui permirent de prendre un peu de recul sur la façon dont le jeu géopolitique était géré. Une nouvelle culture d'organisation du jeu, qui mise sur la collégialité et les échanges constructifs, a été mise sur pied afin d'enrichir le jeu géopolitique dans son ensemble. Cette nouvelle culture a été conçue pour impliquer un plus grand nombre de personnes et membres de la communauté à travers des comités qui veilleront non seulement à la direction du jeu, à sa gestion et à ses règlements, mais également à son application terrain à travers les maîtres de jeu et leurs équipes.

Il est primordial que le jeu soit plus organique dans sa structure opérationnelle et que celui-ci puisse profiter de la richesse, de la créativité et de la maturité d'une communauté de jeu comme la nôtre quant à son apport et créativité. Un survol de chaque comité suit et des renseignements plus détaillés sur les rôles et responsabilités de chaque comité sont [disponibles sur notre site Internet](#).

### 2.3.1 LES COMITÉS ET ÉQUIPES EN LIEN AVEC LE JEU

#### 2.3.1.1 COMITÉ VISION ET DIRECTION DU JEU

Le Comité Vision et direction du jeu a pour tâche de coordonner le travail des différentes équipes impliquées dans la gestion du jeu géopolitique et également d'assurer la cohérence des interventions des comités avec la vision et la mission principale du Duché de Bicolline. Ce comité veille à ce que l'éthique et la vision du jeu demeurent alignées sur les fondements et objectifs inspirés de la mission du Duché de Bicolline.

### 2.3.1.2 ÉQUIPE DE GESTION DU JEU

Un jeu de l'ampleur de Bicolline nécessite une gestion rigoureuse pour son maintien, sa cohérence et son développement. L'Équipe de gestion du jeu opère la mécanique, en grande partie invisible, se trouvant dans les coulisses de notre jeu. Elle assure également la bonne opération des différents comptoirs, bureau des greffes et de tous les points de service nécessitant une interaction entre les participants et la plateforme virtuelle. L'Équipe de gestion du jeu est donc appelée à collaborer régulièrement avec les différents comités impliqués dans le jeu géopolitique.

L'Équipe de gestion du jeu peut être rejointe par courriel au [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org).

### 2.3.1.3 COMITÉ CONSULTATIF

Le Comité consultatif a été mis en place afin de répondre aux besoins grandissants que requièrent la compréhension et l'application des règles de notre jeu géopolitique. Cette facette de notre univers est unique au monde : aucun jeu immersif n'a jamais tenté de fusionner deux entités distinctes, mariant les actions posées par un participant directement sur le terrain et ses actions dans un univers désincarné et virtuel. Le jeu de Bicolline, tel qu'il est aujourd'hui, est l'aboutissement de 25 années de développement, d'ajustement et de gestion.

Ce travail est colossal, le balancement des règles du jeu est un chantier en perpétuelle évolution qui doit être adressé sans relâche afin de maintenir la vision initiale de l'univers du Duché de Bicolline.

### 2.3.1.4 MAÎTRES DE JEU

Les maîtres de jeu sont ceux qui donnent vie à l'imaginaire et qui concrétisent les idées et projections que portent les participants. Ils sont attentifs aux différentes sensibilités des groupes de participants afin de créer des liens et des connexions qui enrichissent le jeu. Ils sont responsables du contact avec les participants. Travaillant en collégialité, ils se consultent : ils sont après tout au service d'un seul et même univers de jeu.

Chaque maître de jeu aura sous sa responsabilité une ou plusieurs sphères de notre jeu qu'ils feront vivre et évoluer. Ils développent les grandes trames narratives de notre univers et leur donnent vie à travers les activités qu'ils développent avec leurs équipes respectives. Ils s'occupent également d'alimenter et mener à terme les trames existantes. Les maîtres de jeu ont également le mandat de produire un certain nombre d'activités au courant de l'année, qui définissent l'offre d'activités proposée dans notre calendrier.

Les maîtres de jeu peuvent être rejoints par courriel au [maitredejeu@bicolline.org](mailto:maitredejeu@bicolline.org).

### 2.3.1.5 COMITÉ TERRAIN ET ACTIVITÉS

Avant chaque activité de guerre organisée par le Duché de Bicolline, les membres de l'équipe ont pour tâche de déterminer les mécaniques de jeu qui seront utilisées durant la journée, planifier et assurer le déroulement de l'activité et recruter les maréchaux. Lorsque la guerre bat son plein, la présence du comité est essentielle pour assurer le bon déroulement de l'activité.

### 2.3.1.6 COMITÉ ARCHIVES HISTORIQUES

Le Comité Archives historiques cherche à encourager l'intégration et la mise à disposition de la connaissance historique dans la communauté afin d'offrir une vision globale et riche de cet univers fantastique en constante évolution depuis plus de 25 ans. Le comité veille à ce que chaque région du monde du Duché de Bicolline soit riche en récits et historiques. Il doit avoir une posture inclusive face à la créativité de la communauté, mais également assurer une continuité et cohérence avec l'histoire de l'univers du Duché de Bicolline. Le comité s'assure donc que les histoires marquantes, récits et légendes émanant de la communauté, scénaristes ou anciens maîtres de jeu trouvent écho et soient collectés, répertoriés et diffusés grâce aux recueils régionaux ou classés dans les Grandes Archives du Duché (bâtiment physique).

## 2.3.2 LES GREFFES ET COMPTOIRS

Certaines actions qui affectent tant le jeu terrain que le jeu géopolitique peuvent uniquement être officialisées lors d'une activité au Duché de Bicolline en se présentant à un comptoir jeu qui est géré par les équipes officielles. Les greffiers sont des participants qui ont à cœur le décorum et tenteront d'effectuer les interactions en jeu lorsque le contexte le permet.

### 2.3.2.1 BANQUE DE L'HIPPOCAMPE

Bâtiment en jeu situé près de l'entrée principale du site du Duché de Bicolline, la Banque de l'Hippocampe est le cœur même de la sphère commerciale. Certaines actions du jeu géopolitique, comme la frappe de lingots, s'y déroulent et le lieu est privilégié pour plusieurs interactions du jeu terrain comme la tenue des enchères commerciales.

### 2.3.2.2 GREFFES POLITIQUES

Les Greffes politiques sont installées dans la Banque de l'Hippocampe et sont accessibles lors de la majorité des activités pour changer, notamment, les titres de propriété. Il sera également possible d'engager un greffier qui se déplacera auprès de guildes directement pour effectuer des changements de titres. Un coût y est relié et la demande doit être faite en se présentant aux Greffes politiques directement, que ce soit pendant une activité ou pour une journée particulière durant la Grande Bataille.

### 2.3.2.3 COMPTOIR GÉOPOLITIQUE

Le Comptoir géopolitique, situé au sous-sol de l'Auberge, permettra d'effectuer des dépôts dans les coffres de guildes afin de permettre la gestion du jeu géopolitique, y compris (sans s'y limiter) :

- Entretien des domaines, navires et provinces.
  - Les différents entretiens annuels doivent être réglés en entier avant 16h00 le vendredi de chaque Grande Bataille. Veuillez vous référer à la Section 5.6 pour de plus amples renseignements sur la notion d'entretien.
- Développement des domaines et navires (construction de bâtiments ou d'améliorations maritimes).
- Remise des ordres, cartes et sceaux (lorsque requis) nécessaires à la réalisation d'une action dans le jeu géopolitique.

## 2.3.3 LES OFFICIANTS

Les officiants sont des participants ayant accepté que leur personnage joue un certain rôle lié à une sphère donnée. L'officiant est un intermédiaire entre les participants et l'Équipe de gestion du jeu et les maîtres de jeu qui effectuent plusieurs suivis afin d'assurer une saine gestion du jeu et un encadrement adéquat des officiants et leur travail.

L'officiant demeure un participant, mais est également une mécanique de jeu lorsqu'il agit dans le cadre de ses fonctions. Il ne peut pas mentir, tricher ou, après avoir accepté de le faire, ne pas aller porter jusqu'à un comptoir jeu une action ou autre document qui lui est confié par un participant. Les officiants sont parfois également les observateurs qui sont mandatés pour superviser les différents événements et cérémonies du monde géopolitique.

### 3. L'IMPORTANCE DU JEU DES GUILDES

Le Duché de Bicolline a recentré le jeu géopolitique autour des guildes plutôt que des individus. Ce sont en effet les guildes qui depuis toujours influencent la géopolitique de notre monde, les regroupements commerciaux, les alliances militaires, les coalitions navales, les orientations et décisions politiques...

Cette orientation est souhaitée et soutenue par le Duché de Bicolline et ce depuis son fondement : les guildes sont un aspect qui a fait la force, la spécificité et la renommée de notre univers de jeu.

Les participants partageant les mêmes valeurs, intérêts et passions peuvent donc s'unir pour accroître leur influence et leurs opportunités de jeu sur le terrain et dans le jeu géopolitique. Ces regroupements sont connus sous le nom de guilde.

Un participant peut joindre une guilde ou encore changer de guilde en se rendant au Comptoir géopolitique lors de la Grande Bataille ou encore jusqu'à deux (2) semaines après la fin de la Grande Bataille en remplissant le [Formulaire \(en ligne\) de demande de création de guilde](#).

Un nouveau participant peut joindre une guilde au moment de la création de son personnage en se rendant au Comptoir géopolitique lors de sa première activité ou encore jusqu'à deux (2) semaines après sa participation à sa première activité.

Par contre, il est possible pour un participant de se désaffilier d'une guilde à tout moment, mais il devra attendre la prochaine Grande Bataille pour joindre une nouvelle guilde.

#### 3.1 LA NOTORIÉTÉ

L'importance et la renommée d'une guilde sont mesurées par sa notoriété. La notoriété représente la capacité d'interagir et d'influencer d'une guilde dans le jeu géopolitique. Le total de points de notoriété est calculé à l'aide de deux (2) critères : la notoriété de base et la notoriété obtenue en accomplissant divers exploits.

Concrètement, les points de notoriété permettent à une guilde d'obtenir des sceaux des différentes sphères à raison de un (1) sceau par tranche de (5) points de notoriété.

Le nombre total de sceaux accessible à une guilde est recalculé à chaque fois que la notoriété d'une guilde change. Veuillez vous référer à la Section 3.2 pour de plus amples renseignements sur les sceaux.

##### 3.1.1 LA NOTORIÉTÉ DE BASE

La notoriété de base est calculée à la suite de l'inscription officielle d'une nouvelle guilde (se référer au Tableau 3) et évolue au fil du temps. Il est ainsi possible pour un chef de guilde de faire ajuster l'évaluation des points de notoriété de base de sa guilde à la suite d'un changement (p. ex : nouveau décorum, nouvelle cabane, nouveau recrutement, etc.). Le chef de guilde doit en faire la demande par courriel à [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) en présentant la nature du changement demandé (plus grande taille, nouveau bâtiment, etc.). L'ajustement de l'évaluation se fait lors de la Grande Bataille.

Tableau 3: Calcul de la notoriété de base

Critère	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
<b>Taille de la guilde</b> La taille de la guilde lors de la Grande Bataille (nombre de participants, incluant les enfants)	1-10	11-20	21-30	31-40	41+
<b>Décorum des participants</b> L'image et le décorum général des membres de la guilde (la guilde est reconnaissable, uniformité qui identifie facilement le groupe, etc.)	Minimal et générique	Efforts visibles	Style et couleurs particuliers et reconnaissables	—	—
<b>Décorum du campement</b> L'image et le décorum général du campement de la guilde	Décorum de base	Efforts visibles	Concept reconnaissable et bien développé	—	—
<b>Quartier de guilde</b> Le campement d'une guilde est composé de plusieurs bâtiments	Décorum de base	—	—	—	—
<b>Ancienneté</b> Les années passées depuis la création de la guilde (incluant les années sombres 1020 et 1021)	5-9 ans	10-14 ans	15-19 ans	20-24 ans	25-29 ans (+1 par tranche de 5 ans par la suite)

### 3.1.2 LES EXPLOITS

Au fil du temps et/ou lors des différentes activités du Duché de Bicolline, il est possible pour une guilde d'accomplir certains exploits et cumuler plus de points de notoriété (se référer au Tableau 4). Ces points sont tous cumulatifs et permanents.

Il est également possible pour les maîtres de jeu et l'Équipe de gestion du jeu d'accorder un (1) ou plusieurs point(s) de notoriété supplémentaires pour certains exploits et victoires qui ne seraient pas précisés dans le Tableau 4 ci-dessous.

Dans le cas d'un exploit où plusieurs guildes seraient impliquées comme responsables, les chefs de chacune de ces guildes devront choisir entre elles quelle guilde recevra le(s) point(s) de notoriété. En cas de désaccord, les points de notoriété seront tout simplement perdus.

Tableau 4: Exploits influençant la notoriété

<b>Exploit mineur</b> (1 point de notoriété)	Prendre un front de campagne
	Gagner une campagne
	Gagner une escarmouche (au maximum une fois par année)
	Gagner un baroud d'honneur (au maximum une fois par année)
	Homologuer un nouveau monstre
	Parrainer la création d'une nouvelle guilde <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
	Gagner un tournoi annuel d'équipe lors de la Grande Bataille (Trollball, Tactika, Combats d'archers, Campement décorum, etc.)
<b>Exploit majeur</b> (2 points de notoriété)	Être chef d'un front de la Grande Bataille
	Gagner une Grande Bataille
	Être hôte d'un Bal Pourpre <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
	Gagner un scénario d'invasion <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
	Frapper une monnaie de guildes

### 3.1.3 LES PRÉSENCES TERRAIN ET L'ENTRETIEN DE LA NOTORIÉTÉ

L'entretien de la notoriété se fait sur une base annuelle débutant à la Grande Bataille en calculant le nombre de présences des participants aux activités du Duché de Bicolline (les présences terrain). L'entretien est complété lorsqu'une guildes cumule deux (2) fois plus de présences terrain que sa notoriété. Ce calcul est effectué par l'Équipe de gestion du jeu après chaque activité.

### 3.1.4 LES PRÉSENCES TERRAIN EXCÉDENTAIRES

Lorsqu'une guildes a davantage de présences terrain que ce qui est nécessaire pour l'entretien de sa notoriété, elle reçoit un (1) point de notoriété supplémentaire par tranche de dix (10) présences terrain excédentaires. Ce calcul s'effectue en même temps que le calcul de l'entretien à la fin de la saison Été.

### 3.1.5 LA PERTE DE NOTORIÉTÉ

La perte de notoriété s'effectue lorsqu'une guildes n'atteint pas le minimum de présences terrain nécessaire à l'entretien de sa notoriété. La guildes se voit ainsi retirer un (1) point de notoriété par tranche de dix (10) présences terrain manquantes.

Cette perte entraînera également la caducité des sceaux qui ne sont plus utilisables en raison de la baisse de la notoriété d'une guildes, le cas échéant.

## 3.2 LES SCEAUX

Les sceaux sont la représentation physique de la spécialisation d'une guildes et ils sont le lien entre le jeu terrain et le jeu géopolitique. L'utilisation d'un sceau par une guildes permet à celle-ci d'accroître son influence en réalisant diverses actions. Il est primordial d'interagir entre les guildes afin de pouvoir œuvrer aux grandes quêtes et actions d'éclat qui influencent le monde de l'Hippocampe.

Pour la Grande Bataille 2022, les sceaux seront représentés par certaines cartes du jeu géopolitique. Durant l'année 2023, les sceaux deviendront des accessoires physiques à part entière.

### 3.2.1 LE CHOIX DES SCEAUX

Lors de la création de la guilde, le chef de guilde doit choisir son premier sceau dans l'une des dix (10) sphères de jeu : arts, commerce, clandestin, croyance, exploration, magie, maritime, militaire, occulte ou politique. Les différentes sphères du jeu sont présentées dans les Sections 8 à 17.

- Le choix des sceaux se fait auprès du coordonnateur de l'Équipe de gestion du jeu à la Banque de l'Hippocampe lors d'une activité.

Par la suite, pour chaque tranche de cinq (5) points de notoriété, une guilde obtient un sceau supplémentaire de la sphère de son choix. Lorsqu'une guilde est éligible à un sceau additionnel en raison d'une augmentation de sa notoriété, le chef de celle-ci se doit choisir la sphère de ce nouveau sceau.

- Le choix des types de sceaux est permanent et, à moins de circonstances exceptionnelles, ne peut pas être modifié.

### 3.2.2 L'EMPLOI DES SCEAUX

Lorsqu'il est investi dans le jeu géopolitique, le sceau peut être soit utilisé ou engagé :

- Un sceau **utilisé** par une guilde lui est remis dès la première activité suivant la fin de la saison durant laquelle il a été utilisé. Par exemple, un sceau utilisé lors de la saison Printemps deviendrait à nouveau disponible pour la guilde dès la première activité de la saison Été.
- Un sceau **engagé** par une guilde lui est remis dès la première activité suivant la fin de la saison durant laquelle l'action pour laquelle le sceau a été engagé prend fin. Par exemple :
  - Un sceau clandestin engagé dans un repaire clandestin est remis à la guilde la saison suivante la destruction du repaire à la suite de l'action « Guerre de rue ».
  - Un sceau commercial engagé dans l'action « Caravane marchande » sera remis à la fin de la saison Été.

Si une action nécessite qu'un sceau soit engagé, cette action doit le mentionner explicitement. Dans les autres cas où une action nécessite un sceau, il s'agit d'un sceau qui est utilisé.

Qu'il ait été utilisé ou engagé par une guilde, un sceau qui est à nouveau disponible à la guilde doit être récupéré aux Greffes politiques par le chef de la guilde.

Une guilde peut dépenser ses sceaux de diverses façons :

- Quêtes** : Un sceau peut être utilisé ou engagé pour réaliser certaines quêtes des maîtres de jeu qui ont lieu sur le Duché de Bicolline lors d'activités officielles.
- Ordres** : Un sceau peut être utilisé ou engagé pour effectuer certaines actions à l'aide d'un ordre suivant les descriptions dans les tableaux d'actions de chaque sphère (se référer aux Sections 8 à 17). Les ordres et sceau(x) associé(s) peuvent être déposés au Comptoir géopolitique lors de la majorité des activités officielles du Duché de Bicolline.
- Rituels et cérémonies** : Un sceau peut être utilisé pour réaliser un rituel ou une cérémonie suivant les descriptions dans les tableaux d'actions de chaque sphère (se référer aux Sections 8 à 17). Le sceau utilisé lors d'un rituel ou une cérémonie doit être remis au maître de jeu ou à l'officiant présent lors du rituel ou de la cérémonie.
- Transactions** : Un sceau peut être utilisé pour faire certaines actions instantanées au Comptoir géopolitique lors de la majorité des activités officielles du Duché de Bicolline. Le sceau utilisé est remis en même temps que les cartes nécessaires pour la réalisation de l'action. Par exemple, l'action commerciale « Prévision économique » est une action qui se fait sous la forme de transaction au Comptoir géopolitique.

### 3.2.3 LES SCEAUX SEIGNEURIAUX

Une fois l'entretien de leur province effectué lors de la Grande Bataille, les seigneurs et seigneurs maritimes obtiennent un sceau seigneurial à usage unique pouvant être utilisé pour réaliser une action dans n'importe quelle sphère de son choix.

- Un sceau seigneurial peut uniquement être utilisé et non pas engagé.
- Un sceau seigneurial peut être utilisé qu'une seule fois par année. Ceci signifie que, contrairement aux sceaux de guilde, un sceau seigneurial utilisé ne sera pas remis lors de la saison suivant son utilisation.
- Un sceau seigneurial utilisé sera remis de nouveau en jeu lors de la prochaine Grande Bataille une fois l'entretien seigneurial payé (se référer à la Section 5.6.2 et à la Section 5.6.3).

## 3.3 LA CRÉATION D'UNE GUILDE

L'union fait la force et ce proverbe prend tout son sens dans le monde du Duché de Bicolline.

La création officielle d'une nouvelle guilde dans l'univers de l'Hippocampe peut seulement se faire durant la Grande Bataille, mais exige l'envoi de la demande en remplissant le [Formulaire \(en ligne\) de demande de création de guilde](#) au moins un (1) mois avant le début de l'activité. Cette création s'effectue en huit (8) étapes.

- Conceptualisation** : Les participants qui désirent se regrouper pour former une guilde doivent déterminer un concept pour leur guilde. Ceci peut inclure les couleurs et l'héraldique, les objectifs et buts, la vocation, l'historique, les fondements, etc.
- Le chef de guilde** : Il est important pour une nouvelle guilde de bien choisir son chef car il n'existe aucune mécanique de jeu permettant de démettre un chef de guilde de ses fonctions. Ce chef obtient la propriété du groupe lors de sa création et c'est lui qui peut interagir dans le jeu géopolitique au nom de sa guilde. Un chef de guilde peut donner son titre à un autre membre de sa guilde en communiquant avec l'Équipe de gestion du jeu au [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org).
- Rencontre avec l'Équipe de gestion du jeu** : Cette étape doit s'effectuer avant la Grande Bataille. Lors de cet échange, vous présenterez votre concept de jeu (histoire, intentions, campement, etc.). Cette discussion permet à l'Équipe de gestion du jeu de faire rapidement connaissance avec vous, d'inclure votre historique dans celle de la géopolitique du Duché de Bicolline et d'effectuer un recadrage si votre style est un peu trop à l'écart de l'univers établi. Ces renseignements ainsi que les coordonnées de la guilde (courriel, site internet, logo, etc.) seront publiés dans le Registre des propriétés une fois que votre guilde sera officiellement créée (se référer à la Section 3.3).
- Envoi du formulaire de création d'une nouvelle guilde** : Une fois que les concepts généraux de votre nouvelle guilde ont été déterminés, vous devez remplir et envoyer le [Formulaire \(en ligne\) de demande de création de guilde](#) afin d'officialiser le tout et entamer le processus officiel auprès du Duché de Bicolline. Ce formulaire doit être complété et envoyé au moins un (1) mois avant le début de la Grande Bataille.
- Rencontre des exigences minimales** : Une nouvelle guilde doit rencontrer les exigences minimales suivantes lors de la Grande Bataille où leur guilde est officiellement créée :
  - Rassemblement d'un minimum de dix (10) participants pendant le rendez-vous lors de la Grande Bataille pour y rencontrer le maître de jeu ou l'officiant.
  - Remise de dix (10) fiches de populations Bataille.Les participants qui faisaient partie d'une autre guilde seront automatiquement transférés dans la nouvelle guilde.
- L'évaluation de la notoriété** : Une fois que votre guilde est approuvée, il est maintenant temps d'évaluer sa notoriété (se référer à la Section 3.1). La notoriété minimale d'une nouvelle guilde est de cinq (5) points de notoriété.

- g. **Le choix des sceaux** : Lors de la création de la guilde, le chef de guilde doit choisir son ou ses premier(s) sceau(x) dans l'une ou plusieurs des dix (10) sphères de jeu (se référer à la Section 3.2.1).
- h. **Affiliation d'une guilde à une province** : C'est lors de la Grande Bataille que le chef de guilde d'une guilde nouvellement créée pourra s'affilier à une province terrestre sans dépenser de sceau politique (se référer à la Section 3.4).

### 3.4 AFFILIATION ET DÉSAFFILIATION D'UNE GUILDE À UNE PROVINCE TERRESTRE

Pour pouvoir interagir plus amplement dans le jeu géopolitique, une guilde a tout intérêt à s'affilier à une province terrestre. Ce choix est d'une grande importance tant pour une guilde que pour le seigneur de la province choisie car il façonnera les relations politiques futures et affectera l'influence reçue par le seigneur et son Conseil de région (se référer à la Section 17.2). De plus, certaines actions des sphères ne peuvent être effectuées que dans la province d'affiliation de la guilde.

L'affiliation d'une guilde à une province peut uniquement se faire lors de la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques et nécessite l'accord préalable du seigneur de la province qui doit être présent avec le chef de guilde au moment de l'affiliation de la guilde. Si le seigneur ne peut être présent à la Grande Bataille, il peut fournir une autorisation par écrit en communiquant avec l'Équipe de gestion du jeu ([gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)).

La désaffiliation d'une guilde à une province terrestre peut être faite lors de n'importe quelle activité du Duché de Bicolline si le chef d'une guilde se présente aux Greffes politiques et en fait la demande. La désaffiliation d'une guilde fait notamment en sorte que les présences terrain de la guilde qui se désaffilie ne seront pas comptabilisées dans le calcul de l'influence reçue par une province et son Conseil de région pour l'année en cours (se référer à la Section 17.2).

Une guilde qui se désaffilie devra attendre à la Grande Bataille pour s'affilier à une autre province terrestre. Veuillez vous référer à la Section 17.7 pour de plus amples renseignements sur les actions politiques en lien avec l'affiliation et la désaffiliation d'une guilde à une province.

### 3.5 LE COFFRE VIRTUEL

Comme le jeu géopolitique est centré sur les guildes, ceci veut concrètement dire que les actions géopolitiques sont au nom d'une guilde et non d'un individu. Le coffre virtuel d'une guilde est accessible pour les dépôts au Comptoir géopolitique lors de la plupart des activités officielles du Duché de Bicolline. Le coffre virtuel est l'endroit où une guilde dépose les cartes et monnaies qu'elle croit nécessaires pour, entre autres, la gestion de ses domaines et navires.

Un chef de guilde peut consulter en tout temps le contenu du coffre de guilde sur le profil de son personnage dans [la plateforme géopolitique de Bicolline](#).

## 4. INTRODUCTION AU JEU GÉOPOLITIQUE

### 4.1 LES SAISONS ET TOURS DE JEU

Le calendrier de jeu est divisé en quatre (4) saisons qui sont les périodes d'actions et d'utilisation du jeu géopolitique. Les saisons se divisent typiquement comme suit :

- Automne (la saison débute avec l'activité de la Grande Bataille);
- Hiver (novembre, décembre, janvier);
- Printemps (février, mars avril); et
- Été (mai, juin, juillet).

Les dates exactes du début et de la fin d'une fin de saison sont définies par l'Équipe de gestion du jeu en cours d'année.

Les fins de saisons géopolitiques coïncident généralement avec la semaine qui suit une activité qui se déroule sur le Duché de Bicolline afin de permettre aux participants de remettre leurs actions au Comptoir géopolitique lors de cette activité.

Le calendrier officiel se trouve sur le site internet du Duché de Bicolline dans la [section Événements](#).

### 4.2 LES ORDRES ET FORMULAIRES D'AFFECTATION VIRTUELS

Lors des saisons, certaines actions, aussi appelées des ordres, sont effectuées au Comptoir géopolitique directement et d'autres sont envoyées sous forme de formulaire d'affectation virtuel (FAV) à l'aide du courriel du chef de guilde.

#### 4.2.1 LES ORDRES

Les ordres sont utilisés pour les actions du jeu géopolitique et les différents types d'ordre qui peuvent être envoyés par un chef de guilde sont détaillés dans les tableaux des actions possibles des différentes sphères de jeu (se référer aux Sections 8 à 17). Un ordre doit être dûment rempli en utilisant les gabarits imprimés qui seront mis en ligne prochainement et remis avec les sceaux au Comptoir géopolitique avant la fin de la saison. Les avoirs nécessaires à la résolution des ordres doivent aussi être disponibles dans le coffre de la guilde qui donne l'ordre avant la fin de la saison.

- Lorsque possible, il est recommandé de remplir un ordre sur ordinateur et d'imprimer le tout afin d'en faciliter la lecture.
- Un ordre illisible et/ou non signé pourrait ne pas être traité.

#### 4.2.2 LES FORMULAIRES D'AFFECTATION VIRTUELS

Certaines actions en lien avec, entre autres, la production de lots et richesses, la protection surnaturelle, les garnisons, la construction de nouveaux bâtiments sur un domaine et la construction d'améliorations maritimes sur un navire doivent être effectuées au moyen d'un FAV par le chef de la guilde concernée. Les FAV doivent être complétés avant la fin de chaque saison et envoyés par courriel par le chef de la guilde à l'Équipe de gestion du jeu ([gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)). Les avoirs nécessaires à la réalisation doivent être déposés dans le coffre de la guilde qui envoie le FAV.

Les FAV seront disponibles en fin de saison sur la [page Facebook du jeu géopolitique de Bicolline](#).

### 4.2.3 LES PHASES D'ACTION ET LA RÉOLUTION DES CONFLITS

Afin de bien coordonner le déroulement des actions lors de chaque saison de jeu, chaque action est effectuée dans une phase bien précise de la saison.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 5: Phases d'action

Phase d'action	Action / Détails
Syta	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Entretien	Province, armée, domaine, conjuration <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Usure des bateaux	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Surnaturel défensif	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Assaut de sortie	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Surnaturel offensif	Activation des objets <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Toute action qui n'est pas une attaque surnaturelle, mais qui cause des dommages ou altère négativement sa cible	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Mobilisation et/ou démobilisation, transfert d'unités, embarquement et/ou débarquement	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Action dans les tableaux des sphères affectant des armées	Discours héroïque, soutien militaire <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Résolution de combat	Dans le cas de combats multiples, l'armée avec la plus grosse force de combat attaque en premier La garnison d'un domaine sera toujours la dernière à être attaquée <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Action offensive d'une armée	Siège, pillage, saccage, annexion <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Autres actions d'une armée	Ramasser un butin de guerre <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Déplacement	Déplacement des armées, déplacement des navires, action de traverser un fleuve <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Poursuite	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Construction	Construction de bâtiments et améliorations maritimes Il est possible d'améliorer un stade de développement d'un domaine et de construire des bâtiments dans la même saison <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Renfort de garnison	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Voisinage	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Affectation	Domiciliations, mains d'œuvres, objets (lingots, œuvres, objets de collection, objet magique) <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>

## 4.3 L'ÉCONOMIE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 4.3.1 LA MONNAIE ET LES SOLARS

#### 4.3.1.1 LES SOLARS

La devise de base du Duché de Bicolline se nomme le solar, mais il existe plusieurs types de pièces de monnaie dont les noms varient selon leur région ou guilde d'origine.

Les possibilités d'utilisation des solars sont multiples. Les solars servent notamment à construire certains bâtiments ou navires, faire du commerce entre participants, miser lors d'enchères, réaliser certaines actions/ordres, participer à certaines quêtes, etc.

#### 4.3.1.2 LES PIÉCETTES

Cette monnaie a uniquement une utilité terrain et soutien les interactions entre participants et personnages (*roleplay*), que ce soit pour parier ou miser sur une partie de dés, payer un messenger, en jeter à un mendiant, se faire livrer *Le Dailypocampe* ou obtenir de l'information auprès du tenancier d'une auberge. Les piécettes sont également d'une grande utilité lors des scénarios ou activités pour régler les affaires courantes en aventure : logement, nourriture ou équipement. La piécette ne remonte pas dans l'économie virtuelle.

### 4.3.2 LES LINGOTS

Les lingots peuvent se gagner de différentes façons, être échangés en solars sonnants auprès de la Banque de l'Hippocampe ou investis dans des différentes sphères du jeu géopolitique. Chaque lingot est frappé et enregistré dans les carnets de la Banque de l'Hippocampe lors de son entrée en circulation.

Un lingot représente deux cents (200) lots du minerai qui le constitue (argent ou or) et peut être obtenu en échangeant les lots directement à la Banque de l'Hippocampe lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline. Un lingot d'argent possède une valeur nominale de deux mille (2 000) solars alors qu'un lingot d'or possède une valeur nominale de cinq mille (5 000) solars.

### 4.3.3 LES LETTRES DE CHANGE

Les lettres de change peuvent notamment être échangées en solars sonnants auprès de la Banque de l'Hippocampe, dépensées lors d'enchères, ou investies pour participer à certaines quêtes, etc.

Les lettres de change s'obtiennent principalement au travers des routes commerciales et sont identifiées à une région.

### 4.3.4 LES FICHES DE POPULATION

Chaque participant membre du Duché de Bicolline (se référer à la Section 2.2.1) qui s'inscrit et se présente à une activité officielle du Duché de Bicolline reçoit une fiche de population qui varie selon le type d'activité. Tous les participants, qu'ils soient membres ou pas, reçoivent une fiche de population pour leur participation à la Grande Bataille et/ou le Bal Pourpre.

Les différents types de fiches de population sont les suivantes

- Bal Pourpre;
- Bataille;
- Campagne;

- Ducasse (anciennement la fiche de population « Soirée taverne »);
- Événement.

Les fiches de population peuvent être déposées dans un coffre virtuel afin de pouvoir les affecter dans des bâtiments ou des navires. Une fois déposées dans un coffre virtuel, les fiches de population perdent leur spécificité de type.

Les fiches de population peuvent aussi être échangées au Comptoir géopolitique selon un ratio qui sera déterminé en cas par cas selon le contexte et annoncé à l'avance.

Les fiches de population peuvent également parfois être utilisées lors d'activités sur le terrain (cérémonies, quêtes, etc.). Certaines de ces activités sur le terrain pourraient nécessiter un type de fiche de population spécifique ou encore prévoir des effets variables selon le type de fiches utilisé.

### **4.3.5 LES CARTES**

Le jeu géopolitique est joué à l'aide de différentes cartes qui représentent divers éléments que les participants peuvent posséder : richesses, lots de production, mains d'œuvre, maîtres, influence, unités, énergies, etc.

Ces cartes s'obtiennent notamment par l'affectation dans les bâtiments et navires, par la réussite de quêtes, lors de cérémonies, suivant le résultat d'actions ou encore comme gains lors d'activités officielles du Duché. Les participants sont aussi fortement encouragés à faire le commerce de cartes entre eux.

Les descriptions détaillées de chaque carte présentée dans les sous-sections qui suivent se trouvent à Annexe A.

#### **4.3.5.1 LES LOTS DE PRODUCTION**

Les lots de production sont le fruit du labeur de la main-d'œuvre affectée aux différents bâtiments de production.

- Lots de production de base :
  - Céréale
  - Bétail
  - Ressource
- Autres lots de production :
  - Sépium
  - Victuaille
  - Équipement
  - Armement
  - Ressource maritime
  - Pierre précieuse
  - Minerai d'or
  - Minerai d'argent

#### 4.3.5.2 LES RICHESSES

Les cartes de richesses ont une valeur habituellement plus grande que les autres en raison de leur provenance et utilisations de luxe. *[Des précisions suivront sous peu]*

- Butin
- Objet de collection (valeur nominale de 100 solars)
- Œuvre (valeur nominale de 20 solars)
- Cargaison

#### 4.3.5.3 LA MAIN-D'ŒUVRE

La main-d'œuvre représente les braves âmes qui donnent leur temps et leurs bras à la noblesse afin d'accomplir une panoplie de tâches. Une fois armée et armurée, la main-d'œuvre peut aussi faire la guerre en devenant des unités alors qu'une fois éduquée, elle peut devenir un maître ou un mentor.

Mis à part lorsque le contexte le requiert, les mains-d'œuvre sont interchangeableables.

- Paysan
- Esclave
- Marin
- Nomade
- Forestier
- Peau verte
- Homme bleu

#### 4.3.5.4 LES MAÎTRES ET MENTORS

Les **maîtres** sont de la main-d'œuvre très qualifiée notamment nécessaires à certaines constructions, à la formation d'unités, à l'entretien ou encore à la réalisation de certaines actions des sphères.

- Charpentier
- Croyant
- Forgeron
- Ingénieur
- Intendant
- Laborantin
- Maçon
- Scribe

Les **mentors** sont également des mains-d'œuvre qualifiées, mais servent plutôt à transformer des unités plus puissantes et/ou plus expérimentées.

- Mentor aventurier
- Mentor maritime
- Mentor militaire

#### 4.3.5.5 L'INFLUENCE

Les seigneurs et les Conseils de région reçoivent des cartes d'influence identifiées à leur région. L'influence est nécessaire à la réalisation de diverses actions de sphères ou encore la construction de bâtiments ou navires. L'influence est directement liée aux présences terrain des guildes affiliées.

L'influence peut parfois aussi être obtenue et/ou utilisée lors d'activités officielles du Duché de Bicolline.

#### 4.3.5.6 LES ÉNERGIES

##### L'ÉNERGIE PRIMORDIALE

Le surnaturel au Duché de Bicolline, qu'il soit invoqué par des mages et occultistes ou encore envoyé par les dieux, provient d'une transformation de l'énergie primordiale. Ce type d'énergie est associé aux sortilèges les plus puissants qui existent ainsi qu'aux érudits qui l'utilisent afin de pouvoir réaliser certaines actions. [\[Des précisions suivront sous peu\]](#)

- **Énergie pure** : Essence du surnaturel à son état brut.

##### LES ÉNERGIES MAGIQUES

L'énergie magique est utilisée par les différents types de magiciens afin de pouvoir réaliser diverses actions surnaturelles. [\[Des précisions suivront sous peu\]](#)

Il existe plusieurs types d'énergies magiques pouvant être utilisés par les magiciens :

- **Manthora** : Énergie magique commune la plus répandue.
- **Svir-Kala** : Énergie magique qui permet la création d'objets magiques et de runes.
- **Golhir** : Énergie magique propre à la magie noire.
- **Miguise** : Énergie magique ancestrale des elfes.
- **Souffle de vie** : Énergie magique propre à la magie rituelle.

##### LES ÉNERGIES OCCULTES

Les énergies occultes sont utilisées par les différents pratiquants de l'occultisme afin de pouvoir réaliser diverses actions. Il existe plusieurs types d'énergies occultes pouvant être utilisés par les occultistes : [\[Des précisions suivront sous peu\]](#)

- **Esprit de la forêt** : Énergie magique propre à la magie totémique.
- **Crâne** : Énergie utilisée afin de forger des pactes avec les entités démoniaques.
- **Ingrédient** : Matériel de base avec lequel travaillent les alchimistes.
- **Invention** : Pièce d'un tout qui, une fois assemblé, pourrait être bien utile.

## LES ÉNERGIES DES CROYANCES

Les croyances du monde de l'Hippocampe génèrent des points de pouvoirs afin de permettre aux grands-prêtres de réaliser certaines actions. *[Des précisions suivront sous peu]*

- **Point de pouvoir** : Énergie divine qui unit les divinités aux participants de leur croyance.

### 4.3.6 LES UNITÉS

Les unités sont nombreuses, autant sur terre que sur les mers. Leur utilisation est variée : guerroyer, protéger les frontières, explorer des lieux, brigander des convois, etc. Les unités pourraient être appelées à être placées dans la garnison d'un domaine ou d'un navire, joindre les rangs d'une armée ou encore utilisées dans le cadre d'une action de sphère.

Les unités sont caractérisées par un type, une sphère, une vitesse de déplacement et une force de combat. Les unités ont également un coût qui est associé à leur formation. Les caractéristiques de chaque unité sont détaillées dans le Tableau 6 ci-dessous.

#### 4.3.6.1 LES TYPES D'UNITÉS

*[Des précisions suivront sous peu]*

#### 4.3.6.2 LA SPHÈRE

Bien que les unités soient associées à une ou plusieurs sphères, leur usage n'est pas nécessairement restreint à cette sphère. Il s'agit simplement d'un indicatif de la sphère à laquelle est typiquement associée une unité.

#### 4.3.6.3 LA VITESSE DE DÉPLACEMENT

La vitesse de déplacement représente le nombre maximal d'hexagones terrestres qu'une unité peut parcourir par saison lorsqu'elle est dans une armée. La vitesse de déplacement d'une armée est toujours limitée par l'unité la plus lente qui la compose.

#### 4.3.6.4 LA FORCE DE COMBAT

La force de combat d'une armée, d'une garnison ou d'une garnison navale impliquée dans un affrontement est égale à la somme de la force de combat de chaque unité qui la compose. Veuillez vous référer à la Section 15.3.4 pour de plus amples renseignements sur la force de combat dans le cadre de conflits militaires.

Tableau 6: Caractéristiques des unités

Unité	Sphère	Coût de formation	Vitesse de déplacement	Force de combat	Type
Artilleur	Militaire	5 ingénieurs, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Assassin	Clandestin	1 brigand, 1 mentor aventurier	15 hexagones	1	—
Aventurier	Exploration / Clandestin	1 tirailleur, 1 mentor aventurier	15 hexagones	1	—
Brigand	Clandestin	5 mains-d'œuvre, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	0,5	—
Canon	Militaire	2 ingénieurs, 20 armements, 5 équipements, 5 bétails, 5 ressources, 1 poudre à canon	10 hexagones	2	Siège avec l'aide de 2 artilleurs
Cavalier	Militaire	1 milice, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	—
Chevalier	Militaire	Cérémonie	20 hexagones	2	—
Chevaucheur de loup	Militaire	1 guerrier orque, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	—
Combattant embarqué*	Maritime	5 marins, 10 armements, 5 équipements	—	1	—
Démon	Occulte	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	20 hexagones	2	Démoniaque
Flobart*	Maritime	1 combattant embarqué, 1 mentor maritime, 5 ressources	—	1,5	—
Guerrier orque	Militaire	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	15 hexagones	1	—
Ilta matcha	Militaire	1 milice elfique, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	—
Milice	Militaire	5 mains-d'œuvre, 10 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Milice elfique	Militaire	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	15 hexagones	1	—
Mort-vivant	Magie	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	10 hexagones	1	Damné
Pirate*	Maritime / Clandestin	5 marins, 5 armements, 5 équipements	—	0,5	—
Soldat de métier	Militaire	1 milice, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	—
Tirailleur	Exploration / Clandestin	5 mains-d'œuvre, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	0,5	—

Unité	Sphère	Coût de formation	Vitesse de déplacement	Force de combat	Type
Trébuchet	Militaire	2 ingénieurs, 20 armements, 5 équipements, 5 bétails, 5 ressources	10 hexagones	1	Siège avec l'aide de 1 artilleur
Voile de guerre*	Maritime	Cérémonie	—	2	—

\* Les unités de la sphère maritime (combattants embarqués, flobarts, pirates, voiles de guerre) peuvent uniquement être placées dans des garnisons navales.

### **4.3.7 LES AFFECTATIONS**

Lors de la saison Automne, les guildes ont l'opportunité d'affecter diverses cartes préalablement déposées dans le coffre de celle-ci dans un bâtiment ou une amélioration maritime. Le type de carte qui peut être affecté à un bâtiment est déterminé par la capacité de ce dernier.

Selon la nature des bâtiments ou améliorations maritimes, chaque affectation accorde des revenus à la guilde propriétaire du domaine ou du navire où se situent les bâtiments ou améliorations maritimes en question lors de la fin de la saison Été.

Les revenus obtenus par l'affectation sont décrits dans les effets de chacun des bâtiments (se référer à la Section 5.2.5.3) et des améliorations maritimes (se référer à la Section 5.3.4).

Par exemple, une main-d'œuvre affectée à un camp de bûcherons à la saison Automne accordera cinq (5) ressources à la guilde propriétaire du domaine à la fin de la saison Été.

Veillez vous référer à la Section 5.5 pour de plus amples renseignements sur les revenus annuels.

## **4.4 LES NUISANCES**

Les nuisances représentent des événements aléatoires dans le monde. Les nuisances apparaissent entre autres à la suite d'un tir de Syta, de certaines actions géopolitiques ou encore à la suite de quêtes des maîtres de jeu.

Les nuisances peuvent être terrestres ou maritimes. Lorsqu'une nuisance fait son apparition, une force qui demeure inconnue des participants lui est attribuée. Afin de vaincre une nuisance, une guilde doit réaliser l'action appropriée dans la sphère d'exploration. L'accomplissement de certaines actions peut se traduire par des renseignements supplémentaires comme connaître la force exacte d'une nuisance ou encore comment la vaincre. Veillez vous référer à la Section 12.2 pour de plus amples renseignements sur les actions possibles en lien avec une nuisance.

Les nuisances présentes dans une province (terrestre ou maritime) sont également une préoccupation constante pour la population et augmentent l'entretien pour les seigneurs. Veillez vous référer aux Sections 5.6.2.3 et 5.6.3.3 pour de plus amples renseignements sur les effets des nuisances sur l'entretien seigneurial.

## **4.5 LA PLATEFORME VIRTUELLE**

Le Duché de Bicolline s'est doté il y a plusieurs années d'une plateforme de jeu virtuelle (en ligne) où les participants, avec leur compte utilisateur (se référer à la Section 2.2), peuvent vérifier rapidement certains renseignements en lien avec leur personnage, dont leur croyance et guilde d'affiliation. Le chef de chaque guilde y a aussi accès au contenu du coffre virtuel de sa guilde (se référer à la Section 3.5).

Une carte géopolitique affiche également les domaines, fiefs, provinces (terrestres et maritimes) et régions ainsi que les armées et différents points d'intérêt dans le monde de l'Hippocampe. La plateforme présente l'état des lieux de la géopolitique de l'univers du Duché de Bicolline : lorsque cela s'applique, les actions effectuées par les participants à chaque saison sont transposées à la plateforme virtuelle, permettant aux participants de suivre l'évolution des situations d'une saison à l'autre.

La plateforme virtuelle est accessible à l'adresse suivante : <https://bicolline.online>.

### **4.5.1 LE REGISTRE DES PROPRIÉTÉS**

Le Registre des propriétés est accessible sur la plateforme virtuelle et contient des renseignements sur l'ensemble des titres importants de personnages pouvant affecter l'univers du Duché de Bicolline. Ces renseignements sont mis à jour en temps réel par l'Équipe de gestion du jeu selon les actions des participants.

## **4.5.2 LE COFFRE DE GUILDE**

Veillez vous référer à la Section 3.5 pour de plus amples renseignements sur le coffre de guilde.

## **4.6 LE JEU GÉOPOLITIQUE SUR LE TERRAIN**

Le jeu terrain, basé sur les interactions physiques entre les guildes et participants pendant les activités du Duché de Bicolline, demeure la pierre d'assise de notre jeu: le Duché de Bicolline permet à ses participants d'être l'incarnation vivante de leur imaginaire et de le vivre pleinement dans un lieu unique qui transcende la réalité.

C'est pourquoi certaines actions qui influencent le jeu géopolitique doivent se tenir sur place lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline.

### **4.6.1 LES ÉLECTIONS POLITIQUES**

C'est lors des élections politiques que la noblesse du monde de l'Hippocampe se prononce sur l'avenir de leurs provinces et territoires. Toutes les élections politiques se font en personne à des moments bien précis de l'année et doivent respecter un certain protocole afin d'être considérées officielles.

#### **4.6.1.1 LES PIERRES DE SAVOIR ET LES KOBIS**

Une pierre de savoir représente un vote dans l'univers du Duché de Bicolline. Des règles bien précises à chaque type d'élection déterminent quel noble reçoit une ou des pierres de savoir. Certaines élections nécessitent aussi l'utilisation de kobis qui sont les récipients servant à recevoir les pierres de savoir. Une personne désirant se présenter comme candidat devra prendre un kobi lors de l'appel.

#### **4.6.1.2 LES ÉLECTIONS SEIGNEURIALES**

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'un Bal Pourpre ou d'une Grande Bataille et doivent être annoncées au moins vingt-et-un (21) jours avant la tenue de l'activité. Veillez vous référer à la Section 17.6 pour de plus amples renseignements sur les élections seigneuriales.

#### **4.6.1.3 LES ÉLECTIONS MARITIMES**

Le titre de seigneur maritime est obtenu lors des élections d'un amiral et sa flotte. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'une Grande Bataille. Veillez vous référer à la Section 14.9 pour de plus amples renseignements sur les élections maritimes.

### **4.6.2 LES ENCHÈRES**

Les enchères, parfois appelées encans commerciaux, sont organisées par la Banque de l'Hippocampe et permettent aux commerçants du Duché de Bicolline de se procurer une panoplie de lots et marchandises. C'est aussi souvent l'occasion d'écouler les lettres de change émises par la Banque de l'Hippocampe.

### **4.6.3 LES COURRIERS DUCAUX**

Un courrier ducal est un message décorum physique remis directement aux maîtres de jeu du Duché de Bicolline par une guilde, un participant ou un regroupement de participants. À moins d'indication contraire d'un maître de jeu, les courriers ducaux doivent respecter les critères suivants :

- Le document doit être décorum (forme et contenu).
- Le coût minimal de production du courrier ducal doit être inclus avec le document. **[Des précisions suivront sous peu]**
- Le document et le coût doivent être dans une enveloppe, boîte, sac ou contenant bien identifié (décorum ou non).
- Le message doit contenir une annexe qui détaille le nom du participant responsable, son numéro de téléphone et son courriel.
- Les sections en jeu/décorum et hors-jeu doivent être clairement identifiables et séparées.
- Le courrier ducal ne décrit pas le résultat escompté comme un fait accompli, sans quoi il sera refusé ou remanié par les maîtres de jeu.
- La catégorie du courrier ducal doit être inscrite sur celui-ci et toutes les modalités propres à cette catégorie doivent être remplies. Les courriers ducaux sont séparés en cinq catégories:
  - **Missive** : Permet de contacter un personnage non-joueur (PNJ) entre les activités terrain afin de communiquer une information, suggérer sa présence à un événement, obtenir ou utiliser des faveurs, etc.
  - **Recherche** : Permet de contacter un maître de jeu afin de réaliser une recherche originale afin d'apprendre des privilèges sur un élément mystérieux du monde de Bicolline.
  - **Chronique** : Permet de contacter un maître de jeu afin d'officialiser le récit d'un événement terrain ou géopolitique dans les archives du Duché de Bicolline et produire un objet de collection.
  - **Proclamation** : Permet de contacter un maître de jeu afin de proclamer officiellement le contenu d'un texte afin qu'il soit connu de tous, de la population paysanne aux nobles.
    - Une proclamation dépasse le stade de rumeur et sera considérée par les maîtres de jeu dans la création de contenu futur.
    - Une proclamation ne peut rester secrète.
  - **Prologue** : Permet de contacter un maître de jeu afin de les informer des intentions de son groupe lors d'une activité à venir.
    - Le contenu du prologue demeure secret, mais peut être utilisé par les maîtres de jeu.
    - Un prologue peut être envoyé uniquement lorsque les maîtres de jeu en font la demande en vue d'une activité ou scénario précis.
    - Exceptionnellement, un prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu.

Il est possible d'ajouter toutes sortes de richesses ou lots à son courrier ducal et de décrire leur utilisation escompté afin d'augmenter la possibilité d'obtenir le résultat recherché.

#### 4.6.4 L'UTILISATION DE SORTS ET POUVOIRS EN SCÉNARIO

La manifestation des pouvoirs de croyance et l'utilisation des arts magiques et occultes lors des scénarios spéciaux peuvent différer des effets connus dans le jeu géopolitique. Lors de ces activités, les pouvoirs accordés aux grands-prêtres et utilisateurs d'énergies sont à la discrétion des maîtres de jeu et seront précisés dans les documents de l'activité.

#### **4.6.5 LES CÉRÉMONIES**

Certaines actions du jeu géopolitique ont un prérequis particulier, soit la tenue d'une cérémonie lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline. Lorsqu'elles sont tenues, les cérémonies doivent respecter plusieurs critères afin d'être valides, incluant (sans s'y limiter) :

- Une plage horaire doit être réservée auprès du maître de jeu de la sphère dont l'action fera l'objet d'une cérémonie au minimum cinq (5) jours avant le début de l'activité.
- La cérémonie doit se dérouler sous la supervision d'un maître de jeu ou d'un officiant mandaté.
- La cérémonie doit être d'une durée minimum de quinze (15) minutes.
- Un responsable/répondant pour la cérémonie doit être sélectionné avant le début officiel de la cérémonie par le participant qui remet le sceau au maître de jeu ou à l'officiant.
- La cérémonie doit respecter la thématique en lien avec l'action souhaitée.

Les effets des cérémonies sont définis dans les tableaux des actions de chaque sphère (se référer aux Sections 8 à 17).

#### **4.6.6 LES BAROUDS D'HONNEUR**

Un participant ou une guilde peut faire appel à un baroud d'honneur pour forcer, dans des cas précis, la résolution d'une action géopolitique en conflit militaire sur le terrain lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline. À moins d'une entente particulière entre les participants impliqués et les maîtres de jeu, les barouds d'honneur sont réglés pendant la Grande Bataille. Veuillez vous référer à la Section 15.4.5 pour de plus amples renseignements sur les barouds d'honneur.

#### **4.6.7 LE CONSEIL DES ÉRUDITS**

Les érudits du monde de l'Hippocampe sont les plus notables adeptes des arts magiques et occultes, les plus dévots grands-prêtres des croyances et les illustres nobles seigneuriaux des terres et des mers du Duché de Bicolline. Ils se réunissent annuellement pour, entre autres, élire les représentants pour l'année à venir, discuter des maux qui affligent les peuples et déterminer les grandes actions et orientations du Conseil des érudits. Veuillez vous référer à la Section 7 pour de plus amples renseignements sur le Conseil des érudits.

## 5. LA GÉOGRAPHIE ET LES PROPRIÉTÉS

### 5.1 LA CARTE DU MONDE

Le **monde terrestre** est découpé en de nombreuses régions représentant les nombreux royaumes du Duché de Bicolline. Chacune des régions possède ses propres us et coutumes et a des particularités distinctives. Une région est généralement divisée en provinces, chacune pouvant être gouvernée par un seigneur. Les provinces sont découpées en fiefs, qui comportent elles-mêmes plusieurs domaines.

La carte terrestre du monde de l'Hippocampe est divisée en hexagones. L'**hexagone** est l'unité de mesure pour définir la portée de certaines actions et le déplacement des armées.

Il est important de savoir qu'un domaine possède un numéro d'hexagone attribué et qu'une armée qui désire se déplacer sur un domaine doit être en mesure d'atteindre cet hexagone spécifique. Lorsqu'une armée débute un déplacement à partir d'un domaine, elle partira toujours de l'hexagone attribué et non d'un hexagone qui touche le domaine sur la carte.

Le **monde maritime** contient les différentes mers du monde de l'Hippocampe. Chacune de ces mers représente une province maritime pouvant être gouvernée par un seigneur maritime.

### 5.2 LA GÉOGRAPHIE TERRESTRE

Le monde géopolitique est représenté et divisé de la façon suivante :

- Le **domaine** (bleu) est dans un fief;
- Le **fief** (vert) est dans une province;
- La **province** (rouge) est dans une **région** (jaune).

Dans l'exemple de la Figure 2, le domaine de Brask se situe dans le fief de Trisenbourg. Le fief de Trisenbourg se situe dans la province de Trisen. La province de Trisen se situe dans la région du Berkwald.

À ces découpages géopolitiques s'ajoutent le **duché** qui s'agit d'un regroupement purement politique de plusieurs fiefs.

Les différentes divisions géopolitiques sont décrites dans les sous-sections qui suivent.



Figure 2: Exemple du découpage d'une province

## 5.2.1 LES RÉGIONS

Nombreuses sont les régions qui composent le monde de l'Hippocampe. Les régions sont administrées par un Conseil de région qui est mené par le chef du Conseil de région (se référer à la Section 17.2).

## 5.2.2 LES PROVINCES ET PROVINCES INDÉPENDANTES

La province est un ensemble de domaines et de fiefs. Une province appartient à une région ou peut être indépendante. La soif du pouvoir et les aléas des guerres peuvent faire changer son statut ou affecter la loyauté envers une région.

Le chef d'une province reçoit le titre de noblesse de seigneur et est élu lors d'une élection seigneuriale. Veuillez vous référer à la Section 6.1.4 pour de plus amples renseignements sur le titre de seigneur et à la Section 17.6 pour des renseignements additionnels concernant l'élection seigneuriale.

Certaines provinces du monde de l'Hippocampe sont indépendantes, c'est-à-dire qu'elles ne font partie d'aucun Conseil de région. Une province qui quitte sa région ou son Conseil de région devient une province indépendante. Le seigneur d'une province indépendante reçoit de l'influence de sa région précédente jusqu'à son affiliation avec une nouvelle région.

## 5.2.3 LES FIEFS

Le fief est un regroupement de plusieurs domaines se trouvant dans une province spécifique. Les chefs de domaine d'un fief attribuent le titre de noblesse de maître de fief (se référer à la Section 6.1.2). Ce noble peut être n'importe qui sans égard au titre ou à l'emplacement géographique.

## 5.2.4 LES DUCHÉS

Le duché est un regroupement politique d'au minimum trois (3) fiefs qui n'ont pas l'obligation d'être ni contigus, ni dans la même région. Le chef d'un duché reçoit le titre de noblesse de duc (se référer à la Section 6.1.3).

## 5.2.5 LES DOMAINES

Le domaine représente la plus petite division de terrain. Chaque domaine peut être la propriété d'un chef de domaine différent et cette propriété est représentée par un titre de propriété. Un domaine peut accueillir des bâtiments. Ce sont ces différents bâtiments qui feront grandir les opportunités de jeu de son propriétaire.

Un domaine peut être:

- **Terrestre** : Aucun de ses hexagone n'est adjacent à une rivière, un lac, un fleuve ou une mer; ou
- **Côtier** : Un de ses hexagones est adjacent à une rivière, un lac, un fleuve ou une mer.

Certains bâtiments maritimes nécessitent que le domaine possède la caractéristique « côtier » afin de pouvoir y être construit.

### 5.2.5.1 LES STADES DE DÉVELOPPEMENT

Chaque domaine est caractérisé par un stade de développement qui représente l'état de la terre du domaine. Un stade de développement plus avancé indique des terrains plus développés et des fondations plus solides pour les futurs bâtiments. Le stade de développement d'un domaine indique aussi le nombre maximal de bâtiments qu'il est possible d'y construire et peut aussi être un prérequis pour la construction de certains bâtiments majeurs.

Une guilde désirant augmenter le stade de développement de l'un de ses domaines doit payer le coût associé à l'augmentation et réaliser l'action appropriée. De même, une guilde désirant diminuer le stade de développement de l'un de ses domaines doit

payer le coût associé à la diminution et réaliser l'action appropriée. Veuillez vous référer à la Section 17.7 pour de plus amples renseignements concernant les actions d'augmentation ou de diminution d'un stade de développement.

Les six (6) stades de développement pour les domaines, le nombre maximal de bâtiments associé à chacun et les coûts requis pour augmenter d'un stade de développement à un autre sont détaillés dans le Tableau 7 ci-dessous.

Un domaine ne peut augmenter ou diminuer son stade de développement s'il est assiégé ou sous occupation.

Tableau 7: Caractéristiques et coûts des différents stades de développement

Stade de développement	Nombre maximal de bâtiments	Coûts associés à l'augmentation du stade de développement
1. Campement	3	—
2. Hameau	6	5 mains-d'œuvre, 10 équipements
3. Bourgade	10	1 sceau politique, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 10 influences régionales
4. Village	16	1 sceau politique, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 20 influences régionales
5. Ville	23	1 sceau politique, 1 sceau commercial, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 30 influences régionales
6. Cité	35	1 sceau politique, 1 sceau commercial, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 2 intendants, 50 influences régionales Un événement majeur doit se dérouler sur le Duché de Bicolline pour souligner qu'un domaine atteint le stade de développement de cité

## DÉVELOPPEMENT D'UNE CITÉ

Le dernier stade de développement d'un domaine est celui de cité. Pour qu'un domaine puisse acquérir le stade de cité, la guilde propriétaire du domaine doit organiser un événement majeur qui se déroulera lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline. La guilde doit au préalable déposer une demande de développement d'une cité auprès de l'Équipe de gestion du jeu ([gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)) afin de coordonner la réalisation de l'action. Des événements majeurs qui se qualifieraient pour le développement d'une cité pourrait inclure (sans s'y limiter) l'organisation de célébrations de la nouvelle cité lors d'une soirée thématique ou ducasse ou encore la victoire d'un front lors d'un scénario d'invasion ou une campagne militaire d'expansion.

### 5.2.5.2 LA PRODUCTION

La production est considérée comme étant tout revenu généré par un bâtiment ayant reçu une affectation en main-d'œuvre ou en domiciliation dans les FAV de la fin de la saison Automne jusqu'à la fin de la saison Été suivante.

Un domaine ne peut avoir qu'un seul type de production parmi les trois (3) types de production de base :

- Production de céréales;
- Production de bétails; ou
- Production de ressources.

Certains bâtiments nécessitent un prérequis en rapport avec le type de production.

### 5.2.5.3 LES BÂTIMENTS ET AFFECTATIONS

La guilde du propriétaire d'un domaine peut y construire différents bâtiments afin de faire croître les revenus sur ce dernier ainsi que les opportunités de jeu. Afin de générer des revenus au moyen de bâtiments construits sur un domaine, des cartes (fiches de population, mains-d'œuvre, maîtres, etc.) doivent être affectées à un bâtiment (se référer à la Section 4.3.7).

La construction de bâtiments peut être effectuée par le chef de guilde lors de n'importe quelle saison à l'aide des cartes dans le coffre de sa guilde. Un domaine doit au préalable posséder un chantier naval afin de pouvoir construire des navires et améliorations maritimes.

#### LES CARACTÉRISTIQUES DES BÂTIMENTS

Les caractéristiques d'un bâtiment déterminent ses possibilités, mais aussi ses limitations lorsqu'il est construit sur un domaine.

- **Capacité** : La capacité d'un bâtiment (ou d'une amélioration maritime) détermine le nombre de mains-d'œuvre, maîtres ou fiches de population qu'il est possible d'affecter ou domicilier à ce dernier.
- **Prérequis** : Les prérequis sont les critères qui doivent être rencontrés et respectés afin de permettre construction du bâtiment.
- **Effets** : Les effets représentent les possibilités de jeu et les revenus offerts par le bâtiment une fois construit.
- **Limitations** : Les limitations d'un bâtiment détaillent des conditions supplémentaires quant à l'utilisation du bâtiment.
- **Exceptions** : Certains bâtiments plus rares contiennent parfois des exceptions à la règle habituelle de fonctionnement.

#### LES POINTS DE STRUCTURE

Les points de structure d'un bâtiment représentent l'intégrité physique du bâtiment. Chaque fois qu'un bâtiment reçoit des points de dommage en raison d'un saccage ou d'un autre effet, le bâtiment perd des points de structure. Un bâtiment est détruit si les points de dommage totaux sont égaux ou supérieurs au nombre de points de structure du bâtiment. Si les points de dommage totaux sont inférieurs au nombre de points de structure du bâtiment, rien ne se produit et ce dernier est considéré comme pleinement réparé dès le début de la saison suivante.

Lorsqu'un bâtiment est détruit, il est retiré du registre de propriété du domaine et sa production ainsi que toutes les mains-d'œuvre qui y étaient affectées sont perdues.

#### LES TYPES DE BÂTIMENT

Le Tableau 8 ci-dessous détaille les différents types de bâtiments en spécifiant la sphère associée au bâtiment et les caractéristiques de ce dernier.

Chaque bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois par domaine et certains bâtiments nécessitent que certaines conditions préalables soient rencontrées (type de domaine, type de production du domaine, bâtiment préalable, etc.).

Quand le coût de construction d'un bâtiment nécessite de l'influence, il s'agit de l'influence de la région où le bâtiment est construit.

Tableau 8: Différents bâtiments pouvant être construits sur un domaine

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
<b>Bâtiments économiques généraux</b>						
Abattoir	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	3
Académie	5	Mains-d'œuvre	1 ingénieur par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 2 ingénieurs	5
Atelier	10	Mains-d'œuvre	5 équipements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	
Camp de bûcherons	10	Mains-d'œuvre	5 ressources par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	2
Carrière	20	Mains-d'œuvre	5 ressources par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : ressource	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 maçon, 1 ingénieur	3
Champs	10	Mains-d'œuvre	5 céréales par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	2
Chaumière	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 5 ressources	2
École de charpentiers	5	Mains-d'œuvre	1 charpentier par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 charpentier	2
École de forgerons	5	Mains-d'œuvre	1 forgeron par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 forgeron	2
École de maçons	5	Mains-d'œuvre	1 maçon par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 maçon	2
Enclos	10	Mains-d'œuvre	5 bétails par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	2

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Étable	20	Mains-d'œuvre	5 bétails par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 forgeron, 1 ingénieur	3
Fabrique	10	Mains-d'œuvre	5 équipements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	4
Faubourg	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	40 solars, 5 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 maçon, 1 forgeron, 1 intendant, 1 ingénieur	5
Ferme	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	2
Fonderie	10	Mains-d'œuvre	5 armements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	4
Forge	10	Mains-d'œuvre	5 armements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	2
Four	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	4
Grande mine	20	Mains-d'œuvre	5 minerais ou pierres précieuses (selon le type de gisement) par main-d'œuvre affectée	Domaine qui contient un grand gisement	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	4
Grange	20	Mains-d'œuvre	5 céréales par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 charpentier, 1 ingénieur	3
Habitation	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	30 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources	3
Mine	10	Mains-d'œuvre	5 minerais ou pierres précieuses (selon le type de gisement) par main-d'œuvre affectée	Domaine qui contient un petit gisement	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	2
Moulin	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	2

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Université	5	Mains-d'œuvre	1 intendant par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 2 forgerons, 1 intendant, 1 ingénieur	5
<b>Bâtiments de la sphère des arts</b>						
Amphi-théâtre	10	Mains-d'œuvre	1 admirateur par main-d'œuvre affectée	—	100 solars, 15 mains-d'œuvre, 40 ressources, 30 équipements, 2 maçons, 3 charpentiers, 1 ingénieur	4
Auberge-relais	1	Mains-d'œuvre	1 admirateur par main-d'œuvre affectée	—	2 mains-d'œuvre, 10 ressources	1
Bibliothèque	1+	Œuvre(s)	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 intendant, 1 laborantin, 5 influences	4
Musée	1+	Objet(s) de collection	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources, 50 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 2 forgerons, 10 influences	4
<b>Bâtiments de la sphère clandestine</b>						
Officine	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>				100 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources, 25 équipements, 10 armements, 1 maçon, 1 charpentier	5
<b>Bâtiments de la sphère commerciale</b>						
Brasserie	10	Fiches de population	1 cargaison par tranche de 2 fiches de population affectées	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 20 ressources, 30 équipements, 1 maçon	2
Comptoir commercial	20	Fiches de population	1 cargaison par tranche de 2 fiches de population affectées	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 40 ressources, 15 équipements, 2 charpentiers, 1 forgeron	4
<b>Bâtiments de la sphère de croyance</b>						
Abbaye	5	Croyants	7 victuailles, 7 équipements et 3 armements par croyant affecté	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 25 ressources, 1 charpentier, 1 croyant	2

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Cathédrale	10	Fiches de population	1 point de pouvoir par tranche de 5 fiches de population affectées Une cathédrale à pleine capacité reçoit 1 point de pouvoir de plus	—	300 solars, 30 mains-d'œuvre, 100 ressources, 4 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 croyant, 10 influences	12
Chapelle	5	Mains-d'œuvre	1 croyant par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 croyant, 5 influences	5
Commande-rie	6	Croyants	1 chevalier par tranche de 3 croyants affectés	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources, 20 équipements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 croyant, 1 ingénieur	2
Temple	5	Croyants	Immunité le domaine à toutes les attaques surnaturelles	Les croyants seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque majeure	200 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 2 maçons, 1 charpentier, 1 croyant	4
<b>Bâtiments de la sphère d'exploration</b>						
Observatoire	[Des précisions suivront sous peu]				100 solars, 10 mains-d'œuvre, 40 ressources, 40 équipements, 1 maçon, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 laborantin, 1 scribe, 1 aventurier, 10 influences	[Des précisions suivront sous peu]
Taverne	5	Mains-d'œuvre	1 mentor aventurier par main-d'œuvre affectée	—	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 25 armements, 2 maçons, 2 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 aventurier	4
<b>Bâtiments de la sphère de magie</b>						
Collège arcanique	5	Mains-d'œuvre	1 scribe par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 scribe, 5 influences	5

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Crypte	10	Fiches de population	1 Gholir par fiche de population affectée Une crypte à pleine capacité reçoit 5 Golhirs de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Golhirs, 1 focus de Golhir	4
Dolmen	10	Fiches de population	1 Souffle de vie par fiche de population affectée Un dolmen à pleine capacité reçoit 5 Souffles de vie de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Souffles de vie, 1 focus de Souffle de vie	4
Glyphe de protection	5	Scribes	Immunise le domaine à toutes les attaques surnaturelles	Le domaine doit posséder un lieu arcanique Les scribes seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque majeure	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 2 forgerons	4
Grand lieu arcanique	+3	Magiciens ou occultistes résidents	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Le domaine doit posséder un lieu arcanique	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 1 ingénieur, 1 laborantin, 1 ingénieur	12
Lieu ancestral	10	Fiches de population	1 Miguisse par fiche de population affectée Un lieu ancestral à pleine capacité reçoit 5 Miguisses de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Miguisses, 1 focus de Miguisse	4
Lieu arcanique	3	Magiciens ou occultistes résidents	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	—	200 solars, 25 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 1 charpentier	6
Pentacle	10	Fiches de population	1 Svir-Kala par fiche de population affectée Un pentacle à pleine capacité reçoit 5 Svir-Kala de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Svir-Kala, 1 focus de Svir-Kala	4

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Réfectoire	10	Fiches de population	1 Manthora par fiche de population affectée Un réfectoire à pleine capacité reçoit 5 Manthoras de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Manthoras, 1 focus de Manthora	4
<b>Bâtiments de la sphère maritime</b>						
Chantier naval	[Des précisions suivront sous peu]			Le domaine doit posséder un quai	75 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 marins, 75 ressources, 50 équipements, 50 armements, 4 maçons, 6 charpentiers, 3 forgerons, 2 ingénieurs, 20 influences	10
Pont	—	—	Permet le déplacement d'une armée au-dessus d'une rivière présente sur l'hexagone où se trouve le pont	Le pont doit être construit sur un hexagone qui touche la terre sur deux rives ou plus	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 25 ressources, 15 équipements, 3 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 3 ingénieurs	[Des précisions suivront sous peu]
Port	10	Fiches de population	2 marins par fiche de population affectée	Le domaine doit posséder un quai	30 solars, 10 mains-d'œuvre, 10 marins, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 ingénieur, 5 influences	4
Quai	5	Marins	5 ressources par marin affecté	Le domaine doit être un domaine côtier	30 solars, 5 mains-d'œuvre, 5 marins, 25 ressources, 10 équipements, 1 charpentier	2
Tour de garde côtière	—	—	Permet l'utilisation de l'action maritime « Coup de semonce »	Le domaine doit être un domaine côtier	75 solars, 10 mains-d'œuvre, 10 marins, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 3 maçons, 3 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 canon, 10 influences	6
<b>Bâtiments de la sphère militaire</b>						
Caserne	10	Mains-d'œuvre	1 mentor militaire par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : céréales	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 2 maçons, 2 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor militaire	4

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Donjon	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison Ajoute 1 point de force militaire pour chaque unité présente dans la garnison lors de la défense du domaine Demande l'utilisation de 1 sceau militaire pour assiéger le domaine	Le domaine doit posséder un fortin Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	50 solars, 20 mains-d'œuvre, 40 ressources, 15 équipements, 20 armements, 3 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur	6
Écurie	10	Mains-d'œuvre	1 mentor militaire par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : bétails	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 25 armements, 2 maçons, 3 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor militaire	4
Forteresse	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison Ajoute 1 point de force militaire pour chaque unité présente dans la garnison lors de la défense du domaine (cumulatif avec le point de force du donjon) Demande l'utilisation de 2 sceaux militaires pour assiéger le domaine	Le domaine doit posséder une tourelle Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	150 solars, 50 mains-d'œuvre, 120 ressources, 45 équipements, 80 armements, 8 maçons, 4 charpentiers, 7 forgerons, 3 ingénieurs	24
Fortin	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison	Le domaine doit posséder une palissade	25 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 15 équipements, 20 armements, 1 maçon	3
Palissade	5	Unités	Permet de mettre 5 unités en garnison	—	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 10 armements, 1 charpentier	2

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Tourelle	5	Unités	Permet de mettre en garnison 5 unités additionnelles Demande l'utilisation de 2 sceaux militaires pour assiéger le domaine	Le domaine doit posséder un donjon Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	75 solars, 25 mains-d'œuvre, 60 ressources, 25 équipements, 40 armements, 5 maçons, 2 charpentiers, 4 forgerons, 2 ingénieurs	12
<b>Bâtiments de la sphère occulte</b>						
Autel sacrificiel	10	Fiches de population	1 Crâne par fiche de population affectée Un autel sacrificiel à pleine capacité reçoit 5 Crânes de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Crânes, 1 focus de Crâne	4
Cercle rituel	10	Fiches de population	1 Esprit de la forêt par fiche de population affectée Un cercle rituel à pleine capacité reçoit 5 Esprits de la forêt de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Esprits de la forêt, 1 focus d'Esprit de la forêt	4
Collège occulte	5	Mains d'œuvre	1 laborantin par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 laborantin, 5 influences	4
Grand lieu arcanique	3+	Magiciens ou occultistes résidents	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Le domaine doit posséder un lieu arcanique	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 1 ingénieur, 1 laborantin, 1 ingénieur	12
Laboratoire	10	Fiches de population	1 Ingrédient par fiche de population affectée Un laboratoire à pleine capacité reçoit 5 Ingrédients de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Ingrédients, 1 focus d'Ingrédient	4
Lieu arcanique	3	Magiciens ou occultistes résidents	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	—	200 solars, 25 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 1 charpentier	6

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Coût de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Patenterie	10	Fiches de population	1 Invention par fiche de population affectée Une patenterie à pleine capacité reçoit 5 Inventions de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 Inventions, 1 focus d'Invention	4
<b>Bâtiments de la sphère politique</b>						
Castel	—	Lingot(s) d'or et/ou d'argent	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	200 solars, 15 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 10 armements, 4 maçons, 2 charpentiers, 2 ingénieurs	5
Château	5	Intendants	Un maximum de 15 mains-d'œuvre par intendant affecté pour la guilde du maître de fief	Pour chaque main-d'œuvre produite dans un château, le fief où se situe le château doit avoir 2 fiches de population affectées dans le fief	50 solars, 15 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 2 charpentiers, 10 influences	4
Citadelle	—	Lingot(s) d'or et/ou d'argent	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	250 solars, 25 mains-d'œuvre, 75 ressources, 40 équipements, 20 armements, 5 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 5 ingénieurs	6
Construction de prestige	—	—	1 point de structure par tranche de 100 solars	—	Variable	Variable
Manoir	—	—	Augmente le nombre de pierres de savoir du domaine de 2	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 20 ressources, 20 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 5 influences	2

#### **5.2.5.4 LA POPULATION**

La population d'un domaine est représentée par le nombre de fiches de population présentes dans tous les bâtiments du domaine. La population présente sur le domaine influence entre autres le nombre de pierres de savoir lors d'élections seigneuriales (se référer à la Section 17.6) et le calcul de l'entretien seigneurial (se référer à la Section 5.6.2).

#### **5.2.5.5 LES GARNISONS**

La garnison d'un domaine détermine la capacité maximum d'unités qui peuvent être présentes sur le domaine, mais exclut toutes les unités qui sont dans des armées présentes sur le même domaine.

La garnison de base d'un domaine est de 0 unités. Cette capacité peut être augmentée en construisant des fortifications militaires (se référer au Tableau 8).

#### **5.2.5.6 LE STATUT D'UN DOMAINE**

Un domaine peut avoir trois (3) statuts possibles :

- Normal;
- En révolte seigneuriale et/ou régionale; ou
- Sous occupation.

Aucune action ne peut venir changer le statut d'un domaine pendant le déroulement d'une saison.

##### **NORMAL**

Il s'agit du statut par défaut d'un domaine.

##### **RÉVOLTE SEIGNEURIALE ET/OU RÉGIONALE**

Le propriétaire d'un domaine peut décider de mettre ce dernier en révolte seigneuriale et/ou régionale. La révolte est habituellement utilisée par les propriétaires de domaine afin d'exiger des changements des statuts politiques qui régissent sa province ou son royaume. Veuillez vous référer à la Section 17.4 pour de plus amples renseignements sur les révoltes.

##### **SOUS OCCUPATION**

Une armée qui attaque, saccage, pille ou assiège un domaine (actions offensives) empêche le propriétaire de ce domaine de pouvoir le renforcer tant que l'armée demeure sur le domaine. Veuillez vous référer à la Section 15.4.2 pour de plus amples renseignements sur l'occupation de domaines.

#### **5.2.5.7 LES LIEUX SACRÉS**

Il existe des domaines qui ne sont pas régis par les règles habituelles. Ces domaines sont souvent issus du monde surnaturel et ne sont pas considérés comme étant des terres de production traditionnelles.

Les lieux sacrés sont considérés comme des domaines tout à fait normaux, à l'exception que ceux-ci ne pourront pas dépasser le stade de développement de bourgade.

Si un lieu sacré possède une cathédrale, elle suit les mêmes règles qu'une cathédrale régulière. Cependant, si celle-ci venait à être détruite de quelque façon que ce soit, il sera alors possible pour les grands-prêtres de la croyance associée au lieu sacré de la reconstruire en effectuant une cérémonie grandiose. Un coût de deux (2) points de pouvoir sera aussi demandé en plus des coûts réguliers de construction d'une cathédrale.

- Sym (Tératos)
  - L'accès à Sym peut être changé d'endroit par une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance de Teratos.
  - L'utilisation de vingt (20) croyants lors de la cérémonie permettra de changer l'emplacement de l'entrée de la cité. Le coût en croyant est plus élevé en raison du fait que l'entrée est cachée aux yeux du monde.
  - **[Des précisions suivront sous peu]**
- Sesaylia (Noïsehoc)
  - L'île sacrée a la possibilité de sombrer sous les eaux ou d'émerger à la surface. Les mains-d'œuvre présentes sur le domaine ne peuvent cependant pas survivre sous l'eau à l'exception des hommes bleus.
  - L'utilisation de dix (10) croyants lors d'une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance de Noïsehoc permettra de faire sombrer ou émerger l'île sacrée.
  - Les pouvoirs de croyance peuvent être lancés à partir de la cathédrale même si celle-ci est immergée.
  - **[Des précisions suivront sous peu]**
- Sanctuaire des Brumes (Cercle)
  - Ce sanctuaire est entouré de façon permanente d'une brume de dissimulation le rendant difficile à localiser.
  - Au coût de dix (10) croyants et d'une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance du Cercle, le domaine devient inattaquable par une armée jusqu'à la prochaine Grande Bataille.
- Arakis
  - Pour une raison encore inconnue, cette immense tortue de mer est devenue immobile.

## 5.3 LE MONDE MARITIME

Sur la carte géopolitique, un hexagone (et le domaine qu'il contient s'il y a lieu) est considéré comme côtier s'il englobe une superficie de province maritime en plus d'un segment de terre ferme. Un hexagone maritime n'englobant aucune terre ferme est considéré comme un hexagone de haute mer.

Les déplacements maritimes sont moins prévisibles que leur équivalent terrestre. Les navigateurs doivent prendre en compte les courants maritimes et vents dominants. Ainsi, leur déplacement se compte en nombre de provinces maritimes traversées et non en hexagones.

### 5.3.1 LES PROVINCES MARITIMES

Le monde de l'Hippocampe contient plusieurs étendues d'eau. Celles-ci, incluant les mers, rivières et fleuves, sont regroupées en provinces maritimes. Les provinces maritimes représentent les étendues d'eaux connues adjacentes aux régions connues du monde de Bicolline. Les mers du monde de l'Hippocampe dépassent les confins de la carte géopolitique connue. Les déplacements maritimes hors de cette zone cartographiée relèvent des quêtes. La navigation hors des provinces maritimes est l'apanage de navigateurs légendaires qui osent risquer leur vie et leur vaisseau.



Figure 3: Exemple de provinces maritimes (coin nord-ouest de la carte du monde connu)

Chaque province maritime peut être revendiquée par un amiral lors des élections maritimes annuelles. L'amiral devenu maître d'une province maritime reçoit le titre de noblesse de seigneur maritime. Les provinces maritimes peuvent changer d'allégeance de région annuellement au gré de la volonté de leur seigneur maritime (se référer à la Section 6.1.8), une particularité offrant un contraste avec la stabilité des provinces terrestres.

### 5.3.2 LA VALEUR ÉCONOMIQUE DES PROVINCES MARITIMES

Les provinces maritimes ont une valeur économique, d'un minimum de un (1), qui varie selon la richesse de ses ressources naturelles et des activités économiques et commerciales. Elle détermine les lots qui sont remis en revenus pour chaque marin affecté à un quartier des marins dans la province et peut être améliorée ou réduite par diverses actions, quêtes ou événements terrain.

### 5.3.3 LES NAVIRES

Il existe différents types de navires. Le chef d'un navire se nomme un capitaine. Un capitaine peut posséder plus d'un navire. Les navires ont la capacité de se déplacer dans les provinces maritimes (incluant les rivières et fleuves) et les ports du monde de l'Hippocampe. Veuillez vous référer à la Section 14.2 pour de plus amples renseignements sur les navires.

### 5.3.4 LES AMÉLIORATIONS MARITIMES ET LES AFFECTATIONS

Les navires peuvent être modifiés et améliorés en construisant des améliorations maritimes, équivalent marin des bâtiments terrestres. Celles-ci peuvent recevoir des affectations sous forme de fiche de population, main-d'œuvre ou autre carte afin de produire divers effets ou revenus. Veuillez vous référer à la Section 4.3.7 pour de plus amples renseignements sur les affectations dans les améliorations maritimes.

## 5.4 LES TITRES DE PROPRIÉTÉ ET L'AUTHENTIFICATION DES TITRES

Le titre de propriété certifie la possession d'un domaine ou d'un navire auprès des greffiers. Il est possible de vendre, donner ou échanger un titre de propriété en officialisant le transfert aux Greffes politiques. Les titres qui changent de main ou qui sont nouvellement émis doivent être authentifiés par les greffiers politiques pour être considérés comme valides.

Les titres de propriété peuvent parfois aussi servir de procuration. Si un participant présente un titre de propriété lors d'une transaction, d'une action aux Greffes politiques ou lors d'une élection, par exemple, il peut être considéré comme étant temporairement le propriétaire de ce titre et peut agir en tant que tel. Les actions qui peuvent être effectuées au moyen d'une procuration sont détaillées dans ce recueil lorsque cela s'applique.

## 5.5 LES REVENUS ANNUELS

Les revenus issus de la production et des autres affectations effectuées dans l'univers géopolitique sont une partie importante du jeu géopolitique. Les revenus annuels sont toujours calculés par l'Équipe de gestion du jeu selon l'état du monde à la fin de la saison Été. Ces revenus incluent les affectations des domaines et navires, mais également les revenus des seigneurs, des régions et certaines actions de sphères.

Les revenus doivent être récupérés à la Banque de l'Hippocampe par les chefs de guilde concernés lors de la Grande Bataille. En cas d'impossibilité pour un chef de guilde de se présenter à la Grande Bataille, celui-ci doit aviser l'Équipe de gestion du jeu ([gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)) afin d'autoriser une autre personne à récupérer l'ensemble de ses revenus.

### 5.5.1 LES REVENUS ANNUELS DES RÉGIONS

Un Conseil de région reçoit de l'influence en fonction des guildes qui sont affiliées aux provinces qui composent la région. Le chef de région recevra un (1) point d'influence pour chaque présence terrain appartenant à une guilde affiliée à une province de la région à la fin de la saison Été. Les revenus annuels seront remis au chef de la guilde à laquelle appartient le chef de région.

L'influence générée par une région est identifiée au nom de cette dernière et est limitée à sa réserve régionale. À moins d'avis contraire dans la Charte de la région, l'influence régionale est versée directement au chef d'une région.

Veuillez vous référer à la Section 17.2 pour de plus amples renseignements sur les Conseils de région.

#### 5.5.1.1 LA RÉSERVE RÉGIONALE

La réserve régionale est constituée par la somme équivalente en solars des lingots déposés dans les citadelles de la région et de la somme équivalente en solars des œuvres déposées dans les bibliothèques de la région.

Plus spécifiquement, l'influence maximale générée par une région est limitée à cent cinquante (150) influences auxquelles s'ajoutent :

- Vingt-cinq (25) influences supplémentaires par tranche de mille (1 000) solars de valeur des lingots d'or et d'argent placés dans les citadelles de la région et des œuvres placées dans les bibliothèques de la région.
  - Les lingots et œuvres peuvent uniquement être affectés dans les citadelles et bibliothèques à la saison Automne.
  - Les citadelles et bibliothèques perdent 10% de leur valeur de réserve au début de chaque saison Automne.
- Cinquante (50) influences régionales supplémentaires par province maritime affiliée à la région. L'affiliation d'une province maritime à une région équivaut donc au fait d'avoir un lingot d'argent temporaire dans sa réserve régionale.

### 5.5.2 LES REVENUS ANNUELS DES PROVINCES TERRESTRES

Lors du calcul des revenus, le seigneur d'une province reçoit de l'influence en fonction des guildes qui sont affiliées dans sa province. Le seigneur recevra un (1) point d'influence pour chaque présence terrain appartenant à une guilde affiliée à la province à la fin de la saison Été. Les revenus annuels seront remis au chef de la guilde à laquelle appartient le seigneur.

L'influence générée par un seigneur est identifiée à la région dans laquelle se situe la province et est limitée à sa réserve provinciale.

### 5.5.2.1 LA RÉSERVE PROVINCIALE

La réserve provinciale est quant à elle constituée de la somme équivalente en solars des lingots déposés dans les castels de la province et de la somme équivalente en solars des objets de collections placés dans les musées de la province.

L'influence maximale générée par une province est limitée à soixante-quinze (75) influences auxquelles s'ajoutent :

- Vingt-cinq (25) influences supplémentaires par tranche de mille (1 000) solars de valeur des lingots d'or et d'argent placés dans les castels de la province et des objets de collections placés dans les musées de la province.
  - Les lingots et objets de collection peuvent uniquement être affectés dans les castels et musées à la saison Automne.
- Les castels et musées perdent 10% de leur valeur de réserve au début de chaque saison Automne.

### 5.5.3 LES REVENUS ANNUELS DES PROVINCES MARITIMES

Lors du calcul des revenus annuels, les seigneurs maritimes reçoivent des revenus en fonction du nombre de marins affectés dans les quartiers des marins des navires qui se trouvent dans leur province à la fin de la saison Été. Les revenus annuels seront remis au chef de la guilde à laquelle appartient le seigneur maritime.

Ces revenus annuels sont modulés par la valeur économique de la province maritime selon le Tableau 9 qui suit.

Tableau 9: Valeur économique des provinces maritimes et revenus annuels

Valeur économique de la province maritime	Revenus par marin affecté
Entre 1 et 5	2 ressources maritimes
Entre 6 et 14	4 ressources maritimes
Entre 15 et 29	4 ressources maritimes, 1 sépium
Entre 30 et 44	4 ressources maritimes, 1 sépium, 1 minerai d'argent
45 et plus	4 ressources maritimes, 1 sépium, 1 minerai d'or

### 5.5.4 LES REVENUS DES GUILDES

Lors du calcul des revenus, le chef d'une guilde reçoit les revenus associés aux domaines et navires appartenant aux membres de sa guilde à la fin de la saison Été ainsi que les revenus associés à des actions de sphères réalisées par un membre de sa guilde.

## 5.6 L'ENTRETIEN

Les nobles doivent payer un entretien annuel afin d'assurer le bon fonctionnement de leurs domaines, navires, provinces, provinces maritimes et régions. Lorsqu'un chef de guilde récupère ses revenus annuels à la Banque de l'Hippocampe lors de la Grande Bataille, il recevra en même temps la somme détaillée des entretiens qui doivent être payés au Comptoir géopolitique lors de la Grande Bataille directement.

### 5.6.1 L'ENTRETIEN DES DOMAINES

Le coût d'entretien des domaines est calculé à la fin de la saison Été et suit le Tableau 10 ci-dessous. Chaque stade de développement d'un domaine (se référer à la Section 5.2.5.1) augmente le coût de l'entretien annuel de ce dernier.

Tableau 10: Coûts de l'entretien des domaines

Stade de développement	Coûts de l'entretien du domaine	
	Lots de production	Maîtres
Campement	2 céréales, 2 bétails	—
Hameau	5 céréales, 5 bétails	—
Bourgade	5 céréales, 5 bétails, 5 ressources	1 maçon
Village	5 céréales, 5 bétails, 5 ressources, 5 équipements	1 maçon, 1 intendant, 1 charpentier
Ville	5 céréales, 5 bétails, 5 ressources, 10 équipements	1 maçon, 2 intendants, 1 charpentier, 1 forgeron
Cité	8 céréales, 8 bétails, 5 ressources, 20 équipements	1 maçon, 2 intendants, 1 charpentier, 1 forgeron, 2 ingénieurs

À la fin de la Grande Bataille, les domaines pour lesquels les guildes n'ont pas payé l'entretien se feront saisir et seront à la libre utilisation de l'Équipe de gestion du jeu et des maîtres de jeu.

Si un domaine non entretenu est transféré à un autre propriétaire pendant la Grande Bataille, le chef de guilde du nouveau propriétaire aura jusqu'à la fin de la saison Automne pour payer l'entretien du domaine (majoré de cinquante [50] solars) au Comptoir géopolitique. Un domaine ainsi transféré dont l'entretien n'est pas payé à la fin de la saison Automne sera saisi et sera à la libre utilisation de l'Équipe de gestion du jeu et des maîtres de jeu.

## 5.6.2 L'ENTRETIEN SEIGNEURIAL (TERRESTRE)

Le seigneur d'une province est responsable d'assurer la subsistance de la population et des unités en garnison qui se trouvent sur sa province à la fin de la saison Été.

### 5.6.2.1 LE CALCUL DE L'ENTRETIEN

L'entretien seigneurial doit être payé au Comptoir géopolitique lors de la Grande Bataille. L'entretien de base est de trente (30) influences de la région affiliée par province. À l'entretien de base s'ajoutent les sommes suivantes :

- Une (1) victuaille pour chaque tranche de cinq (5) membres de la population affectés aux bâtiments de tous les domaines de la province.
- Une (1) victuaille pour chaque tranche de cinq (5) unités militaires présentes dans les garnisons de tous les domaines de la province.
  - Les unités militaires dans les armées présentes sur les domaines de la province ne sont pas comptabilisées dans ce nombre.

Un entretien impayé occasionne la perte de 20% de l'influence que le seigneur reçoit l'année suivante.

Une dette d'entretien impayée est conservée aussi longtemps qu'elle n'est pas réglée. Un seigneur pourrait donc avoir à payer deux (2) années d'entretien si l'entretien n'a pas été payé l'année précédente, même s'il vient d'être élu.

Une province terrestre qui n'est pas entretenue depuis plus de deux (2) ans tombe automatiquement en révolte. Le seigneur est démis de ses fonctions et une élection seigneuriale aura lieu lors de la prochaine activité applicable (Bal Pourpre ou Grande Bataille).

### 5.6.2.2 LE SCEAU SEIGNEURIAL

Une fois l'entretien effectué, un seigneur peut récupérer son sceau seigneurial pour l'année en cours au Comptoir géopolitique (se référer à la Section 3.2). En cas d'impossibilité pour un seigneur de se présenter à une activité pour récupérer son sceau seigneurial, celui-ci doit aviser l'Équipe de gestion du jeu ([gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org)) afin d'autoriser une autre personne à le récupérer.

### 5.6.2.3 LES NUISANCES TERRESTRES

Les nuisances présentes dans une province sont une préoccupation constante pour la population et augmentent l'entretien pour le seigneur selon le Tableau 11 ci-dessous.

Tableau 11: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (terrestre) – Nuisances

Nombre de nuisances	Coût additionnel à l'entretien seigneurial de base (terrestre)
Entre 0 et 2	Aucun coût additionnel
Entre 3 et 7	2 tirailleurs, 1 laborantin, 1 scribe, 1 intendant, 1 milice, 5 solars
Entre 8 et 12	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 2 intendants, 2 milices, 10 solars
13 et plus	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 3 intendants, 2 milices, 30 influences de la région, 200 solars

## 5.6.3 L'ENTRETIEN SEIGNEURIAL (MARITIME)

Le seigneur maritime nouvellement élu est responsable d'assurer la subsistance des équipages et des unités qui se trouvent dans les garnisons des navires situés dans sa province maritime à la fin de la saison Été. Veuillez vous référer à la Section 14.9 pour de plus amples renseignements sur l'élection des seigneurs maritimes.

### 5.6.3.1 CALCUL DE L'ENTRETIEN

L'entretien de base est de vingt (20) influences de la région affiliée par province maritime. À l'entretien de base s'ajoutent les sommes suivantes :

- Une (1) victuaille pour chaque tranche de cinq (5) membres d'équipage affectés aux navires.
- Une (1) victuaille pour chaque tranche de cinq (5) unités maritimes présentes dans les garnisons navales des navires.
  - Les unités militaires dans une armée embarquée ne sont pas comptabilisées dans ce nombre.

L'entretien doit être payé par le seigneur maritime nouvellement élu pour bénéficier du titre et recevoir son sceau seigneurial. L'influence utilisée définit la région d'affiliation de la province maritime.

Une dette d'entretien impayée est conservée aussi longtemps qu'elle n'est pas réglée. Un seigneur maritime pourrait donc avoir à payer plusieurs années d'entretien suivant son élection.

Une province maritime non entretenue verra la production de ses navires baisser de 20% pour l'année suivante.

### 5.6.3.2 LE SCEAU SEIGNEURIAL

Une fois l'entretien effectué, un seigneur maritime obtient son sceau seigneurial pour l'année en cours (se référer à la Section 3.2).

### 5.6.3.3 LES NUISANCES MARITIMES

Les nuisances présentes dans une province maritime sont une préoccupation constante pour les équipages et augmentent l'entretien pour le seigneur maritime selon le Tableau 12 ci-dessous.

Tableau 12: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (maritime) – Nuisances

Nombre de nuisances	Coût additionnel à l'entretien seigneurial de base (terrestre)
Entre 0 et 2	Aucun coût additionnel
Entre 3 et 7	2 tirailleurs, 1 laborantin, 1 scribe, 1 intendant, 1 combattant embarqué, 5 solars
Entre 8 et 12	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 2 intendants, 2 combattants embarqués, 10 solars
13 et plus	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 3 intendants, 2 combattants embarqués, 30 influences de la région, 200 solars

## **6. LES TITRES**

### **6.1 LES TITRES DE NOBLESSE**

Les différentes régions du monde comportent plusieurs titres de noblesse qui permettent à certaines personnes d'atteindre les hautes sphères politiques. Les titres ne sont pas tous égaux et ceux-ci n'accordent ni les mêmes responsabilités, ni les mêmes devoirs.

Bien que les noms des différents titres de noblesse soient tous identiques dans le but de simplifier leur traitement dans le jeu géopolitique, rien n'empêche une région ou une province de se doter de noms distinctifs et uniques dans le cadre du jeu terrain et les documents jeu qui y sont associés.

#### **6.1.1 LE CHEF DE DOMAINE**

Le chef de domaine, souvent appelé baron, est le propriétaire d'un domaine. Les greffiers politiques doivent cependant authentifier le titre aux Greffes politiques.

##### **6.1.1.1 NOMINATION**

L'acquéreur d'un domaine, que ce soit par une transaction ou après une annexion militaire réussie, devient le chef de domaine et se voit remettre le titre de propriété correspondant.

##### **6.1.1.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Un chef de domaine est responsable de son domaine, soit de sa terre, des bâtiments qui s'y trouvent et de la gestion de la population et sa guilde est responsable des actions qu'il souhaite faire. Pendant la saison Automne, le chef de domaine doit rassembler les avoirs à affecter sur son domaine et s'assurer que le tout soit déposé dans le coffre de sa guilde. Le chef de domaine doit également s'assurer que l'entretien annuel de son domaine est effectué lors de chaque Grande Bataille.

Le chef de domaine détient certains pouvoirs et doit donc s'assurer que certaines tâches en lien avec la gestion de son domaine soient effectuées, y compris (sans nécessairement s'y limiter) :

- Participer à la nomination du maître de fief.
- Participer à une élection.
- Gérer les différentes actions ayant lieu sur son domaine et s'assurer que son chef de guilde les effectue, notamment la mise en révolte, les affectations et la construction de bâtiments.
- Gérer toute autre action liée à son domaine.

##### **6.1.1.3 PIERRES DE SAVOIR**

Un chef de domaine pourrait être appelé à voter lors de certaines élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Lorsque c'est le cas, il obtient les pierres de savoir en fonction de la population de son domaine à la fin de la saison précédente. Le nombre de pierres de savoir du chef de domaine est obtenu en divisant la population totale du domaine par cinq (nombre arrondi vers le bas).

Un domaine sous occupation ne participe pas aux élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Les pierres de savoir d'un domaine sous occupation ne sont pas comptabilisées dans le calcul du nombre total de pierres de savoir.

## **6.1.2 LE MAÎTRE DE FIEF**

Un fief représente quelques domaines limitrophes d'une région donnée. Le maître de fief est un titre de noblesse légèrement plus prestigieux que celui de chef de domaine.

### **6.1.2.1 NOMINATION**

Le titre de maître de fief peut être obtenu de deux (2) façons :

- L'accord de la majorité des chefs des domaines du fief; ou
- L'accord de 50% des chefs des domaines du fief et le soutien du seigneur de la province où se situe le fief.

Un domaine sous occupation ne participe pas à la nomination d'un maître de fief et n'est pas comptabilisé dans le calcul de la majorité des chefs des domaines du fief.

### **6.1.2.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Les différents rôles et devoirs du maître de fief incluent (sans nécessairement s'y limiter) :

- Se joindre à un duché en lui octroyant son appui.
- Assister aux élections tenues dans sa province.
- Utiliser ses pierres de savoir à l'occasion d'une élection au sein de sa province.

### **6.1.2.3 PIERRES DE SAVOIR**

Un maître de fief pourrait être appelé à voter lors de certaines élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Lorsque c'est le cas, il obtient une (1) pierre de savoir lors des élections qui se déroulent dans la province où se situe son fief.

## **6.1.3 LE DUC**

Le titre de duc est un titre acquis lorsque plusieurs maîtres de fief s'unissent pour augmenter leur poids politique.

### **6.1.3.1 NOMINATION**

Le titre de duc nécessite le soutien d'au moins trois (3) maîtres de fief qui mentionnent leur soutien à un duché aux Greffes politiques lors de la Grande Bataille ou du Bal Pourpre.

Un maître de fief peut retirer son soutien à un duché à n'importe quel moment en se présentant aux Greffes politiques lors d'une activité du Duché de Bicolline. Un duc qui n'a plus le soutien d'au moins trois (3) maîtres de fiefs perd immédiatement son titre de noblesse.

### **6.1.3.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Les différents rôles et devoirs du duc incluent (sans nécessairement s'y limiter) :

- Utiliser l'influence des régions des fiefs qui le soutiennent pour des actions politiques. Le nombre d'influences régionales nécessaires à l'accomplissement de l'action est alors doublé.
- Assister aux élections tenues dans son duché.
- Utiliser ses pierres de savoir à l'occasion de n'importe quel vote au sein de son duché.

### **6.1.3.3 PIERRES DE SAVOIR**

Un duc pourrait être appelé à voter lors de certaines élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Lorsque c'est le cas, il obtient une (1) pierre de savoir par fief qui supporte son duché si le fief se trouve dans la province où se déroule le vote.

## **6.1.4 LE SEIGNEUR**

Le seigneur est le noble qui s'occupe de la gestion d'une province.

### **6.1.4.1 NOMINATION**

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province ou selon les modalités de la Charte de région (se référer à la Section 17.2.2).

Afin de conserver son titre, un seigneur doit toujours posséder au moins un (1) titre de chef de domaine valide dans sa province. Dans le cas où un seigneur en place ne possède aucun titre de domaine valide dans sa province, il perd immédiatement son titre et des élections prennent place lors du prochain Bal Pourpre ou la prochaine Grande Bataille. Veuillez vous référer à la Section 17.6 pour de plus amples renseignements sur les élections seigneuriales.

Un domaine sous occupation ne participe pas aux élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Les pierres de savoir d'un domaine sous occupation ne sont pas comptabilisées dans le calcul du nombre total de pierres de savoir.

### **6.1.4.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Les différents rôles et devoirs du seigneur incluent (sans nécessairement s'y limiter) :

- Participer au Conseil de région (se référer à la Section 17.2).
- Légiférer sa province et créer des lois provinciales.
- Recevoir les revenus en influence de sa province (se référer à la Section 5.5.2).
- Entretien sa province (se référer à la Section 5.6.2).

### **6.1.4.3 VOTES AU CONSEIL DE RÉGION**

Un seigneur qui siège à un Conseil de région reçoit deux (2) votes lors des rencontres (se référer à la Section 17.2).

## **6.1.5 LE CHEF DE RÉGION**

Le chef de région est le noble qui s'occupe de la gestion d'une région. Le rôle du chef de région, la méthode utilisée pour le choisir et les responsabilités qui lui incombent sont définis par la Charte de région (se référer à la Section 17.2.2).

Les titres communément donnés à un chef de région peuvent être divers: roi, empereur, sultan, grand conseiller, etc.

## 6.1.6 LE CAPITAINE

L'acquéreur d'un navire obtient le titre de capitaine et se voit remettre le titre de propriété correspondant. Les greffiers politiques doivent cependant authentifier le titre aux Greffes politiques (se référer à la Section 5.4).

Un capitaine peut posséder plusieurs navires.

### 6.1.6.1 NOMINATION

Un personnage peut devenir capitaine de plusieurs façons, incluant (sans s'y limiter) :

- En construisant un navire à partir d'un domaine qui possède un chantier naval;
- En achetant le navire d'un autre capitaine (acquisition transactionnelle);
- En réussissant une occupation militaire (acquisition militaire).

### 6.1.6.2 RÔLES ET DEVOIRS

Un capitaine est responsable de son navire (soit du vaisseau lui-même, des améliorations maritimes qui s'y trouvent et de la gestion de l'équipage) et sa guilda est responsable des actions qu'il souhaite faire. Pendant la saison Automne, le capitaine doit rassembler les avoirs à affecter sur son navire et s'assurer que le tout soit déposé dans le coffre de sa guilda.

Le capitaine détient certains pouvoirs et doit donc s'assurer que certaines tâches en lien avec la gestion de son navire soient effectuées, y compris (sans nécessairement s'y limiter) :

- Effectuer les actions en lien avec son navire (déplacement, embarquement/débarquement, etc.).
- Choisir de soutenir un autre capitaine pour le nommer amiral et faire partie de sa flotte.
- Choisir de retirer son soutien à un amiral et quitter sa flotte.

### 6.1.6.3 PIERRES DE SAVOIR

Un capitaine pourrait être appelé à voter lors de certaines élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Lorsque c'est le cas, il obtient les pierres de savoir en fonction de l'équipage de son navire à la fin de la saison précédente. Le nombre de pierres de savoir du capitaine est obtenu en divisant l'équipage total du navire par cinq (arrondi vers le bas).

## 6.1.7 L'AMIRAL

Un capitaine d'un navire qui reçoit le soutien d'au moins deux (2) autres navires à la fin de la saison Automne deviendra le propriétaire d'une flotte et recevra le titre d'amiral. Lors des élections maritimes, un amiral court également la chance de devenir seigneur d'une province maritime.

### 6.1.7.1 NOMINATION

À la saison Été, un capitaine peut choisir de soutenir un autre capitaine pour le nommer amiral. Il lui confie ainsi les votes de son navire et fait partie de la flotte de l'amiral. Un capitaine qui possède plusieurs navires peut soutenir la nomination de plusieurs amiraux (un par navire) ou soutenir le même amiral avec plusieurs navires. Pour que le soutien à un autre capitaine soit valide, il faut que leurs navires respectifs soient dans la même zone côtière ou dans la même haute mer. Un capitaine peut seulement être amiral d'une seule flotte même s'il possède plusieurs navires.

Un capitaine de navire peut retirer à tout moment son soutien à l'amiral et ainsi quitter sa flotte. Pour retirer son soutien à un amiral, un capitaine doit le faire explicitement aux Greffes politiques lors de la Grande Bataille ou encore déplacer son navire hors de la zone côtière ou de la haute mer où se trouve le navire de l'amiral.

#### **6.1.7.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Un amiral reçoit les pierres de savoir de tous les navires de sa flotte et les utilise au nom des capitaines.

#### **6.1.7.3 PIERRES DE SAVOIR**

Un amiral utilise toutes les pierres de savoir générées par tous les navires de sa flotte lors des élections pour les provinces maritimes.

### **6.1.8 LE SEIGNEUR MARITIME**

Le seigneur maritime est le noble qui s'occupe de la gestion d'une province maritime.

#### **6.1.8.1 NOMINATION**

Les eaux du monde de l'Hippocampe sont divisées en provinces maritimes. Chacune de ces provinces peut être revendiquée par un amiral lors des élections maritimes annuelles (se référer à la Section 14.9). Un amiral qui remporte son élection et paye son entretien seigneurial devient alors seigneur maritime de la province maritime.

Dès la fin de l'élection lors de la Grande Bataille, le seigneur maritime peut décider de changer l'affiliation de sa province maritime à une autre région avec l'accord du nouveau chef de région.

#### **6.1.8.2 RÔLES ET DEVOIRS**

Les différents rôles et devoirs du seigneur maritime incluent (sans nécessairement s'y limiter) :

- Participer au Conseil de région (se référer à la Section 17.2).
- Recevoir les revenus de sa province maritime (se référer à la Section 5.5.3).

#### **6.1.8.3 VOTES AU CONSEIL DE RÉGION**

Un seigneur maritime qui siège à un Conseil de région reçoit deux (2) votes lors des rencontres (se référer à la Section 17.2).

## **6.2 LES TITRES DE PROPRIÉTÉ**

Le titre de propriété certifie la possession d'un domaine et/ou d'un navire auprès des greffiers. Veuillez vous référer à la Section 5.4 pour de plus amples renseignements sur les titres de propriété.

## **6.3 LES AUTRES TITRES**

En incarnant des personnages uniques qui ont leurs propres objectifs et aspirations, les participants peuvent également cumuler d'autres titres qui ne relèvent pas des hautes sphères politiques. Plusieurs autres titres liés au jeu des sphères existent donc dans le monde de l'Hippocampe.

- Les **prêtres, grands-prêtres et clercs** sont les représentants officiels de leur croyance. Veuillez vous référer à la Section 11.2.1 pour de plus amples renseignements sur leurs rôles au sein de leur croyance.

- Les **magiciens** sont ceux capables d'altérer directement la réalité par la puissance de leur volonté, avec le concours d'énergies arcaniques. Veuillez vous référer à la Section 13 pour de plus amples renseignements sur la sphère de magie.
- Les **occultistes** sont un ensemble d'individus qui, de manière plus ou moins secrète, collaborent et partagent leur art ésotérique à l'intérieur d'un réseau assez restreint. Veuillez vous référer à la Section 16 pour de plus amples renseignements sur la sphère occulte.
- Les **grands sages et érudits** du monde de l'Hippocampe sont les plus notables adeptes des arts magiques et occultes, les plus dévots grands-prêtres des croyances et les illustres nobles seigneuriaux des terres et des mers du Duché de Bicolline. Ensemble, ils peuvent modifier le destin du monde tel qu'on le connaît. Veuillez vous référer à la Section 7.2 pour de plus amples renseignements sur les érudits.

## 7. LE CONSEIL DES ÉRUDITS

Le conseil des érudits se réunit au moins une fois par an lors de la Grande Bataille afin d'élire ses membres pour la prochaine année et procéder par la suite à de grandes discussions menant à des choix déterminants pour l'ensemble du monde de l'Hippocampe.

Ce conseil est composé des membres suivants:

- Un représentant des grands-prêtres élu par ses pairs;
- Un représentant des magiciens élu par ses pairs;
- Un représentant des occultistes élu par ses pairs;
- Un représentant pour chacune des régions.

### 7.1 LE TIR DE LA SYTA

L'utilisation principale de la Syta est de déterminer les hasards qui frappent notre monde. Composée de pierres de destin, le tir de Syta détermine la nature des événements aléatoires affectant le monde connu. C'est le résultat d'un tir de Syta qui déterminera si les conséquences d'une action sont positives ou négatives.

#### 7.1.1 LE FONCTIONNEMENT

Lorsqu'un événement nécessite un tir de Syta, la pierre issue du tir se rapporte à une table des effets qui sont propres à l'action effectuée. Le contenu et le tir de la Syta peut parfois être influencé par les érudits du Duché de Bicolline (se référer à la Section 7.2).

La carte du monde est divisée en neuf (9) cadrans d'influence géographiquement égaux qui sont influencées de façon indépendante les unes des autres (Figure 4).

Le tir de Syta est effectué à la première opportunité lors du début de chaque saison. À moins d'indication contraire, ce tir de Syta se fait aux Greffes politiques en la présence d'un membre de l'Équipe de gestion du jeu ou un officiant ainsi que les érudits désirant être présent.

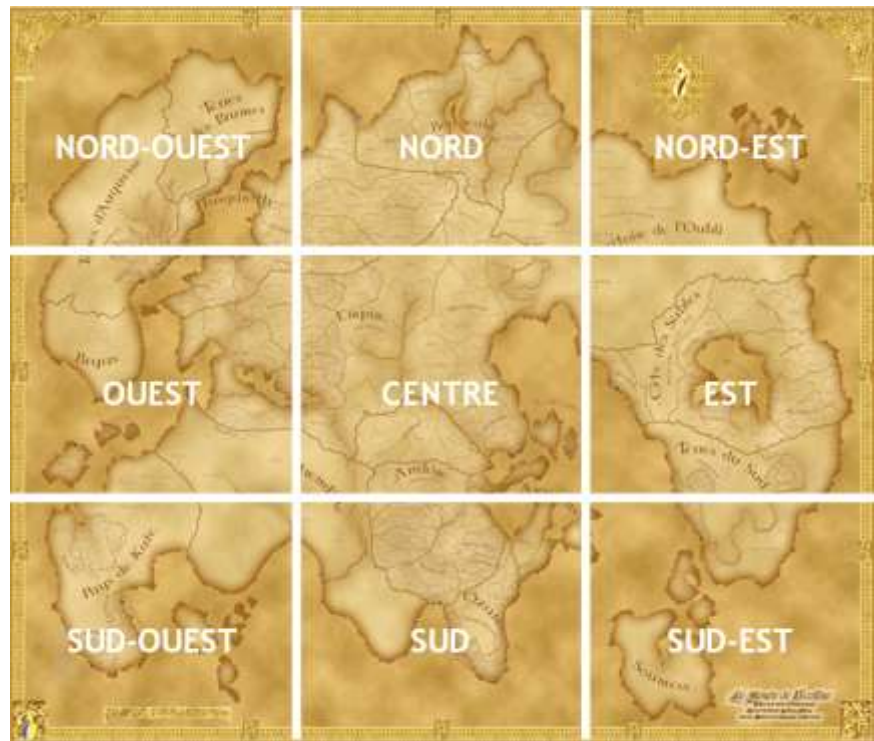


Figure 4: Découpage approximatif des limites des différents cadrans de Syta

À moins d'indication préalable contraire, un tir de Syta est effectué pour chacun des cadrans. L'effet de chacun des tirs de Syta ainsi que l'utilisation de certains pouvoirs par des érudits présents (s'il y a lieu) sont par la suite divulgués publiquement dans les registres appropriés.

## **7.1.2 LES PIERRES DU DESTIN**

La Syta est composée de pierres du destin. Ces pierres déterminent la nature des événements aléatoires affectant le monde connu. Les pierres lumineuses et sombres portent des lettres de A à E qui indiquent dans les tableaux appropriés comment le résultat sera influencé pour chaque pierre tirée. Les pierres grises sont toutes identifiées de la même façon et représentent le résultat le plus susceptible de survenir lors d'un tir de la Syta.

## **7.1.3 LA COMPOSITION DE LA SYTA ET LA SYTA NEUTRE**

Une Syta de base, dite neutre, est composée des pierres de destin suivantes :

- Vingt (20) pierres lumineuses, dont :
  - Dix (10) pierres A;
  - Cinq (5) pierres B;
  - Deux (2) pierres C;
  - Deux (2) pierres D; et
  - Une (1) pierre E.
- Vingt (20) pierres sombres, dont :
  - Dix (10) pierres A;
  - Cinq (5) pierres B;
  - Deux (2) pierres C;
  - Deux (2) pierres D; et
  - Une (1) pierre E.
- Soixante (60) pierres grises.

Certains pouvoirs des érudits ou événements surnaturels du monde de l'Hippocampe peuvent affecter de façon temporaire ou permanente le tir de Syta de certains ou plusieurs cadrans.

## **7.1.4 LES CALAMITÉS ET ÉVÉNEMENTS NATURELS**

Le monde du Duché de Bicolline est influencé à chaque saison par des calamités ou des événements naturels. Le destin de chaque cadran est tiré au sort à l'aide d'une Syta propre à sa région. Ce tir a lieu une fois par saison selon la composition de la Syta de la saison précédente. De plus, une (1) nuisance apparaît par cadran de Syta à chaque saison.

Tableau 13: Liste des calamités et événements naturels

Tir de Syta	Saison Automne	Saison Hiver	Saison Printemps	Saison Été
Lumineuse E	Aucun coût d'entretien pour les domaines pour l'année à venir à l'exception des villes et des cités	Les cathédrales produisent 1 point de pouvoir de plus	Les fiches de population affectées aux chaumières, habitations et faubourgs ainsi qu'aux cabines d'équipage et cabines de luxe produisent 1 main-d'œuvre de plus	Les bâtiments magiques et occultes produisent 5 énergies de plus du même type
Lumineuse D	La production des écoles (maçon, charpentier, forgeron) est augmentée de 20% (arrondi vers le haut)	La production des universités, académies, amphithéâtres et auberges-relais est augmentée de 20% (arrondi vers le haut)	La production des chapelles, collèges arcaniques et collèges occultes est augmentée de 20% (arrondi vers le haut)	La valeur des provinces maritimes est augmentée de 3 points
Lumineuse C	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent des victuailles produisent 1 victuaille de plus	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'équipement produisent 1 équipement de plus	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'armement produisent 1 armement de plus	Les navires dans une province maritime qui touche ce cadran ajoute un segment de déplacement à leur capacité de mouvement
Lumineuse B	La difficulté de résolution des nuisances est réduite de 1.	Le déplacement d'une armée coûte uniquement 1 sceau militaire	La distance de déplacement de toutes les armées est augmentée de 6 hexagones	La portée des sorts est augmentée de 2 hexagones
Lumineuse A	Les mains-d'œuvre qui sont affectées aux bâtiments qui produisent du bétail produisent 1 bétail de plus	Le tir de la Syta est amélioré lors des actions « Découverte terrestre » et « Découverte maritime » (p.ex. : une pierre Sombre A devient une pierre Grise, une pierre Grise devient une pierre Lumineuse A, etc.)	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de la ressource produisent 1 ressource de plus	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de la céréale produisent 1 céréale de plus
Grise	1 nuisance de plus apparait	1 nuisance de plus apparait	1 nuisance de plus apparait	1 nuisance de plus apparait
Sombre A	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent du bétail produisent 1 bétail en moins	Le tir de la Syta est diminué lors des actions « Découverte terrestre » et « Découverte maritime » (p.ex. : une pierre Lumineuse A devient une pierre Grise, une pierre Sombre B devient une pierre Sombre C, etc.)	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de la ressource produisent 1 ressource en moins	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de la céréale produisent 1 céréale en moins

<b>Tir de Syta</b>	<b>Saison Automne</b>	<b>Saison Hiver</b>	<b>Saison Printemps</b>	<b>Saison Été</b>
Sombre B	La difficulté de résolution des nuisances est augmentée de 1.	Les rivières, lacs, fleuves et ponts ne peuvent pas être traversés par des armées	La distance de déplacement de toutes les armées est réduite de 6 hexagones	La portée des sorts est diminuée de 2 hexagones
Sombre C	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de la victuaille produisent 1 victuaille en moins	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'équipement produisent 1 équipement en moins	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'armement produisent 1 armement en moins	Les navires dans une province maritime qui touche ce cadran perdent un segment de déplacement à leur capacité de mouvement
Sombre D	La production des écoles (maçon, charpentier, forgeron) est réduite de 1	La production des universités, académies, amphithéâtres et auberges-relais est réduite de 1	La production des chapelles, collèges arcaniques et collèges occultes est réduite de 1	La valeur des provinces maritimes est diminuée de 3 points
Sombre E	Le coût d'entretien des domaines (sauf hameaux et campements) est augmenté de 50% (arrondi à l'entier supérieur)	Les cathédrales produisent 1 point de pouvoir de moins	Les fiches de population affectées aux chaumières, habitations, cabines d'équipage et cabines de luxe produisent 1 main-d'œuvre de moins	Les bâtiments magiques et occultes produisent 5 énergies en moins

## 7.2 LES ÉRUDITS

Les érudits sont des êtres particuliers de notre monde qui arrivent à canaliser et utiliser une partie de l'énergie pure de notre monde. À l'aide de l'énergie pure, les érudits peuvent modifier le destin du monde tel qu'on le connaît.

### 7.2.1 LES POUVOIRS DES ÉRUDITS

Les érudits gagnent la capacité d'utiliser de l'énergie pure selon le Tableau 14 ci-dessous. Lors du tir de Syta à chaque saison, les érudits peuvent se présenter aux Greffes politiques afin d'utiliser un ou plusieurs pouvoirs afin de potentiellement influencer le résultat des tirs de Syta.

Tableau 14: Pouvoirs des érudits

Pouvoir	Coût en énergies pures	Durée	Nombre d'érudits nécessaires	Effet / résultat
Contrôle du destin	1	Permanent	1	Permet de changer le contenu de la Syta d'un cadran de façon permanente
Influence de la destinée	2	1 tir de Syta	1	Permet d'influencer le tir de la Syta d'un cadran : <ul style="list-style-type: none"> <li>Cinq pierres au maximum sont tirées (une à la fois) jusqu'à ce que la couleur (lumineuse, grise, sombre) désirée par l'érudit soit tirée</li> <li>Si aucune pierre de la couleur désirée par l'érudit n'est tirée, l'érudit doit accepter la 5<sup>e</sup> pierre</li> </ul>
Vol du destin	3	1 tir de Syta	1	Permet de tirer les pierres liées à un cadran dans la Syta d'un autre cadran
Double destinée	4	1 tir de Syta	2	Permet de créer une seconde pige de Syta dans un cadran et les deux s'appliquent
Répétition du destin	4	1 tir de Syta	3	2 pierres de Syta sont tirées pour un cadran et les érudits choisissent celle qu'ils désirent conserver
Bouleversement	5	1 tir de Syta	5	Permet de faire apparaître aléatoirement 10 nuisances dans un cadran de la Syta
Le chaos	12	1 an	5	Les pierres grises des cadrans sont tirées à nouveau jusqu'à ce qu'une pierre lumineuse ou sombre soit pigée
L'ordre	12	1 an	6	Toutes les pierres tirées sont grises

### 7.2.2 LA NOMINATION DES ÉRUDITS RÉGIONAUX

Les érudits régionaux sont nommés par les chefs de chaque région ayant effectué l'action politique « Conseil des érudits » (se référer à la Section 17.7). Chaque région peut nommer un maximum d'un (1) érudit de cette façon.

### 7.2.3 L'ÉLECTION DES ÉRUDITS

L'élection des érudits a lieu à chaque année lors du Bal Pourpre afin de nommer trois (3) érudits pour les sphères de croyance, de magie et occulte (un érudit par sphère). Toute personne ayant droit de vote peut se présenter comme érudit dans sa sphère, mais aucun cumul de titre d'érudit n'est possible.

#### 7.2.3.1 LES DROITS DE VOTE

Les participants suivants ont le droit de voter dans le cadre de l'élection des érudits :

- Le **premier grand-prêtre** de chaque croyance est invité à venir voter.
  - S'il désire laisser sa place à un autre grand-prêtre de sa croyance, la hiérarchie est utilisée pour déterminer quel grand-prêtre pourra voter.
  - Le grand-prêtre reçoit un nombre de pierres de savoir selon les critères suivants :
    - Une (1) pierre de savoir par grand-prêtre nommé de la croyance à la fin de la saison Hiver.
    - Un titre de grand-prêtre non entretenu à la fin de la saison Hiver ne confère aucune pierre de savoir.
- Tous les **grands maîtres mages** et les **archimages** sont invités à venir voter et reçoivent une (1) pierre de savoir chacun.
- Tous les **grands maîtres occultes** et **occultistes suprêmes** sont invités à venir voter et reçoivent une (1) pierre de savoir chacun.

#### 7.2.3.2 LE PROTOCOLE

- a. Tous les participants possédant au moins une (1) pierre de savoir dans cette élection entrent dans la salle pour la récupérer. L'officiant annonce publiquement la distribution de toutes les pierres de savoir.
  - Une personne ayant des pierres de savoir doit être présente le jour du vote et aucune procuration n'est acceptée.
- b. Les participants désirant se présenter comme érudit doivent prendre un kobi.
- c. L'officiant appelle les participants un à un par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir pour déposer leurs pierres de savoir dans le kobi du candidat de leur choix.
  - Toutes les pierres de savoir d'un participant doivent être déposées dans le kobi d'un seul candidat à chaque tour.
  - Aucune abstention n'est permise.
- d. L'officiant procède ensuite au décompte des pierres de savoir pour chaque candidat et annonce les érudits élus pour l'année à venir.
- e. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs candidats pour une même sphère, il y aura un deuxième tour de vote pour élire l'érudit de la sphère concernée. Seuls les candidats *ex aequo* peuvent prendre un kobi pour ce deuxième tour de vote.
- f. En cas d'égalité au deuxième tour de vote entre deux ou plusieurs candidats pour une même sphère, aucun des candidats pour ces sphères n'est alors élu et un nombre réduit d'érudits sera en poste pour l'année à venir.

## 8. LA SPHÈRE DES ARTS

### 8.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La sphère des arts a été mise sur pied afin d'homologuer les nombreuses prestations artistiques qui se tiennent depuis toujours au Duché de Bicolline afin de les inclure dans le jeu. Elle permettra, lorsqu'une prestation artistique se tient sur le terrain, de lui donner un impact dans le jeu géopolitique, soit par l'accumulation individuelle d'admirateurs ou encore de notoriété pour une guilde.

Cette sphère est intimement liée au jeu terrain. Par exemple, une œuvre pourra exister dans le jeu géopolitique si un artiste a exécuté une prestation, une performance ou une réelle œuvre d'art sous la supervision d'un officiant. De plus, les artistes qui donnent ainsi vie à leur art lors de ces exhibitions peuvent aussi être notamment récompensés par l'octroi d'admirateurs.

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 8.2 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE DES ARTS

Une action artistique faite sur une cible qui ne se trouve pas dans la région d'affiliation de la guilde dont le sceau est utilisé ou engagé doit dépenser cinq (5) influences de la région ciblée afin que l'action puisse être réalisée.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 15: Actions de la sphère des arts

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Agitateur	10 hexagones	Domaine qui possède un château	1 sceau artistique [Des précisions suivront sous peu]	Crée une nuisance	[Des précisions suivront sous peu]	—
Chronique	—	—	1 sceau artistique Une chronique physique (courrier ducal)	Officialise le récit d'un événement terrain et crée une série d'objets de collection associée	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]
Exposition	—	Musée ou Bibliothèque	1 sceau artistique	Permet à un propriétaire de domaine de retirer des œuvres d'une bibliothèque ou des objets de collection d'un musée sur son domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Valeur maximale du retrait de 5 000 solars
Festival	—	Domaine	1 sceau artistique 5 admirateurs	Augmente la production de main d'œuvre du domaine de 25%	[Des précisions suivront sous peu]	Ne peut être faite qu'une fois par année par domaine lors de la saison Automne N'affecte pas le bâtiment château
Spectacle	—	Auberge-relais	1 sceau artistique [Des précisions suivront sous peu]	[À venir] 50% de chance de créer de nuisance.	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]
Tournée régionale	10 hexagones	Amphithéâtre	1 sceau artistique [Des précisions suivront sous peu]	Repousse les nuisances à portée de 15 hexagones en ligne droite.	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Discours héroïque (cérémonie)	—	Armée	1 sceau artistique 150 influences de la région où l'armée se situe <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Permet à un propriétaire d'armée d'organiser une cérémonie lors d'une activité officielle pour augmenter de +1 la force de combat des 10 premières unités militaires impliquées dans un conflit armé	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Une armée ne peut être visée que par un seul discours héroïque par saison

## 9. LA SPHÈRE CLANDESTINE

### 9.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 9.2 LES REPAIRES CLANDESTINS

Une guilde peut accéder au monde clandestin en créant un repaire clandestin sur un domaine qui représente une base ou une cache pour les réseaux d'informateurs. Plusieurs actions de cette sphère nécessitent la présence d'un repaire clandestin qui doit être préalablement créé.

Une guilde détenant un sceau clandestin peut l'utiliser pour faire valoir ses contacts dans le monde interlope de diverses façons, mais c'est la possession d'un repaire clandestin qui officialise l'appartenance d'une guilde au monde clandestin. Une guilde possédant au moins un repaire clandestin est considérée comme une organisation clandestine et pourrait être invitée par les maîtres de jeu à participer à des quêtes, défis et tâches clandestines.

#### 9.2.1 CRÉATION

Un repaire clandestin peut uniquement être créé au Comptoir géopolitique à la saison Automne et demande de défrayer les coûts suivants :

- Un (1) sceau clandestin de guilde engagé.
  - Le sceau est engagé jusqu'à la destruction ou le rapatriement du repaire clandestin. Le sceau clandestin engagé par la guilde sera alors remis au chef de guilde à la saison suivante.
- Deux (2) brigands.

#### 9.2.2 LOCALISATION

Les repaires clandestins peuvent uniquement être créés sur un domaine ayant un stade développement équivalent ou supérieur à Village. Si le stade de développement du domaine redescend sous le stade de village (campement, hameau ou bourgade), le repaire clandestin sera détruit à la fin de la prochaine saison Été.

Le premier repaire clandestin d'une guilde doit être localisé sur un domaine de sa province d'affiliation. Les repaires subséquents peuvent être créés sur un domaine situé à un maximum de vingt-cinq (25) hexagones d'un repaire clandestin existant de la même guilde. Une fois créé, un repaire clandestin demeure actif même s'il n'y a plus de repaire à un maximum de vingt-cinq (25) hexagones.

La localisation des repaires est connue seulement du chef de guilde.

*[Des précisions suivront sous peu]*

#### 9.2.3 RAPATRIEMENT

Un repaire clandestin ne peut être déplacé, mais il est possible de le rapatrier pour récupérer le sceau clandestin engagé par la guilde. Rapatrier le repaire clandestin aux saisons Hiver, Printemps ou Été se traduit par la perte des revenus engrangés.

### 9.3 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE CLANDESTINE

Les actions clandestines peuvent être effectuées à partir de n'importe quel repaire clandestin existant. En cas d'action simultanée par différentes guildes, l'action utilisant le plus de force remporte la totalité des gains reliés à cette action. En cas d'égalité, les gains sont partagés aussi équitablement que possible entre les guildes concernées.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 16: Actions de la sphère clandestine

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Actions de justice	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Brigandage	10 hexagones	Domaine	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) ou 1+ assassin(s)	Permet de dérober 20% de la production des lots des bâtiments d'un domaine Le repaire clandestin ajoute les lots volés à ses revenus En cas d'action simultanée, le repaire ayant utilisé le plus grand total de brigands et d'assassins dans l'action reçoit les revenus	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Action uniquement possible à la saison Hiver Un domaine ne peut se faire dérober plus de 20% de sa production totale de lots Les mains-d'œuvre, les énergies et toutes les autres productions ne peuvent pas être brigandés
Contrebande	10 hexagones	Comptoir commercial	1 sceau clandestin 10 butins	Permet d'ajouter 10 cargaisons aux revenus du repaire clandestin situé sur le même domaine que le comptoir commercial	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	—

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Corruption	10 hexagones	Comptoir commercial	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) ou 1+ assassin(s)	Permet de dérober 20% des cargaisons produites dans le comptoir commercial  Le repaire clandestin ajoute les cargaisons à ses revenus	[Des précisions suivront sous peu]	Le comptoir commercial ciblé ne peut se faire dérober plus de 20% de sa production totale de cargaisons
Dominer un établissement	10 hexagones	Établissement [Des précisions suivront sous peu]	1 sceau clandestin engagé Autres coûts variables [Des précisions suivront sous peu]	Permet de dominer un établissement clandestin pour utiliser son effet spécifique [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Les établissements, qui sont points d'intérêt spécifiques du monde clandestin, peuvent uniquement être créés lors de quêtes du Duché de Bicolline [Des précisions suivront sous peu]
Embuscade	—	Son propre repaire clandestin	1+ brigand(s) ou 1+ assassin(s)	Permet de placer les brigands et/ou assassins en embuscade afin de se défendre contre l'action clandestine « Guerre de rue »  Permet de sauvegarder ses revenus engrangés en cas de victoire	[Des précisions suivront sous peu]	Les brigands et/ou assassins envoyés en embuscade sont perdus
Empoisonnement	10 hexagones	Armée	1 sceau clandestin 1 poison de lame [Des précisions suivront sous peu]	Permet de réduire la force de combat d'une armée de 10 durant la saison  Une autre source de points de dégâts simultanée est nécessaire pour profiter de l'effet car l'Empoisonnement ne cause aucun point de dégâts	[Des précisions suivront sous peu]	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui réduit la force de combat de la même armée

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Empoisonnement maritime	[Des précisions suivront sous peu]	Navire	1 sceau clandestin 1 poison de lame [Des précisions suivront sous peu]	Permet de réduire la force de combat de la garnison navale de 10 durant la saison Une autre source de points de dégâts simultanée est nécessaire pour profiter de l'effet car l'Empoisonnement maritime ne cause aucun point de dégâts	[Des précisions suivront sous peu]	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui réduit la force de combat de la même garnison navale
Entrave	10 hexagones	Armée	1 sceau clandestin 1 brigand par tranche de 5 unités présentes dans l'armée visée	Permet de réduire le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones	[Des précisions suivront sous peu]	Ne peut être cumulé avec un autre effet réduisant le déplacement de la même armée
Faites place!	10 hexagones	Armée	1 sceau clandestin 1 tirailleur par tranche de 5 unités présentes dans l'armée visée	Permet d'augmenter le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones	[Des précisions suivront sous peu]	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui augmente le déplacement de la même armée
Grand coup	10 hexagones	Castel ou Citadelle	1 sceau clandestin 1 plan criminel Autres coûts variables [Des précisions suivront sous peu]	Permet de voler un lingot dans le castel ou la citadelle ciblé	[Des précisions suivront sous peu]	Un plan criminel peut uniquement être obtenu lors de quêtes du Duché de Bicolline

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Guerre de rue	10 hexagones	Repaire clandestin	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)	Permet de provoquer un combat contre le repaire clandestin ciblé Si la force de combat de l'action dépasse celle des unités placées en embuscade, le repaire clandestin est détruit et le contenu est ajouté aux revenus du repaire clandestin qui a effectué l'action Les brigands et assassins utilisés en guerre de rue sont perdus	[Des précisions suivront sous peu]	La localisation du repaire ciblé doit avoir été préalablement révélée par l'action d'exploration « Enquête clandestine »
Participer à un trafic	10 hexagones	Variable	1 sceau clandestin Autres coûts variables [Des précisions suivront sous peu]	Permet d'initier ou participer à un trafic, une action clandestine coopérative qui demande à plusieurs repaires de réaliser cette action simultanément sur plusieurs cibles Si toutes les conditions énoncées sont remplies, la récompense est remise dans le repaire de la guilde ayant initié le trafic [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Les trafics possibles sont générés par les maîtres de jeu et remis aux chefs d'organisations clandestines L'ordre doit mentionner le numéro du trafic [Des précisions suivront sous peu]

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Piller un domaine	—	Domaine	1 sceau clandestin 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires de l'armée effectuant l'action de piller	Permet à une armée de piller 5 lots pour chaque point de force de l'armée  Les lots sont pillés dans cet ordre : minerais et pierres précieuses, lots de production et lots de base  Les lots sont ajoutés aux revenus de la guildé qui a utilisé le sceau clandestin	[Des précisions suivront sous peu]	Si plusieurs armées pillent le même domaine à la même saison, les armées pillent le domaine en ordre décroissant en commençant par l'armée avec le plus de points de force  Un domaine avec au moins 1 unité dans sa garnison ne peut pas être pillé
Plantation de sépium	10 hexagones	Domaine avec type de production : céréale	1 sceau clandestin  [Des précisions suivront sous peu]	Permet d'ajouter 25 sépiums aux revenus du repaire clandestin  Cette action est susceptible de créer une nuisance  [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être effectuée seulement à la saison Printemps
Recel	—	Son propre repaire clandestin	1 sceau clandestin 10 butins	Permet de vendre des butins et d'ajouter des richesses variées aux revenus du repaire clandestin  Les butins sont convertis en valeur équivalente de minerais, pierres précieuses, objets de collections ou bricoles	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]
Sépiumerie ou distribution	10 hexagones	Domaine avec un stade de développement de village, ville ou cité	1 sceau clandestin 50 sépiums, 5 brigands	Permet de produire des butins  Cette action est susceptible de créer une nuisance  [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être effectuée seulement à la saison Automne

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Utiliser un spécialiste	Variable <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Variable <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	1 sceau clandestin Autres coûts variables <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Permet d'utiliser le pouvoir d'un spécialiste clandestin engagé par la guilde <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	L'identité et les modalités d'embauche des spécialistes peuvent être découvertes par des chefs d'organisation clandestine dans le cadre d'événements terrain <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Vol de grand chemin	10 hexagones	Comptoir commercial d'un domaine qui est la destination d'arrivée d'une caravane marchande	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) ou 1+ assassin(s)	Permet de dérober 20% de la valeur des lettres de change des caravanes marchandes ayant comme destination le comptoir commercial visé. Le repaire clandestin ajoute 1 butin par tranche de 100 solars de valeur des lettres de change à ses revenus En cas d'action simultanée, le repaire ayant utilisé le plus grand total de brigands et d'assassins dans l'action reçoit les revenus	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action ne peut être faite qu'aux saisons Printemps et Été Chaque caravane marchande ne peut se faire dérober plus de 20% de la valeur de ses lettres de change

## 10. LA SPHÈRE COMMERCIALE

### 10.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 10.2 LES CARGAISONS

Afin de se lancer dans le commerce, une guilde doit d'abord obtenir des cargaisons. Ces dernières peuvent être acquises grâce à certains bâtiments ou encore en utilisant l'action commerciale « Fabrication de cargaisons ». Par la suite, lorsque les autres prérequis sont rencontrés, une guilde pourra faire une action nécessitant un sceau commercial engagé jusqu'à la fin de la prochaine saison Été afin de débiter une route de commerce et tenter de vendre des cargaisons dans le coffre de la guilde contre une lettre de change remise au chef de la guilde à la Grande Bataille en même temps que les revenus annuels.

La valeur de base de toute cargaison est de quatre-vingt (80) solars et pourrait être modifiée en fonction de la destination de revente ou d'événements particuliers (se référer au Tableau 17).

Tableau 17: Valeur de vente des cargaisons

Condition	Valeur de vente
Valeur de base d'une cargaison	80 solars
Comptoir d'arrivée dans une région différente que celle de départ	+25 solars
Distance entre le comptoir commercial de départ et le comptoir commercial d'arrivée	+1 solar par hexagone de distance entre les deux comptoirs commerciaux (à vol d'oiseau), pur un maximum de 100 solars
Tir de Syta neutre	Variable selon le résultat du tir de Syta
Bonus lié à des pactes commerciaux de quête ou d'encans	Variable

### 10.3 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE COMMERCIALE

Parce que tout déplacement dans le monde de l'Hippocampe est rempli de maints périls et incertitudes, toutes les actions nécessitant un sceau commercial engagé sont sujettes à un tir de Syta neutre qui influencera le résultat de l'action. Le Tableau 18 ci-dessous détaille les différents résultats possibles.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 18: Effets des tirs de Syta neutre sur les actions de la sphère commerciale

Tir de Syta	Effet / Résultat
Lumineuse E	+50% de la valeur par cargaison
Lumineuse D	+20 solars par cargaison
Lumineuse C	+15 solars par cargaison
Lumineuse B	+10 solars par cargaison
Lumineuse A	+5 solars par cargaison
Grise	Aucun effet
Sombre A	-5 solars par cargaison
Sombre B	-10 solars par cargaison
Sombre C	-15 solars par cargaison
Sombre D	-20 solars par cargaison Un navire devient en mouillage dans le port d'arrivée <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Sombre E	Perte totale des cargaisons

Tableau 19: Actions de la sphère commerciale

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Caravane marchande	Comptoir commercial de départ de la province affilié Portée maximale de 20 hexagones par saison	Comptoir commercial situé dans une autre province	1 sceau commercial engagé jusqu'à la fin de la saison Été 10 cargaisons, 5 mains-d'œuvre, 5 bétails, 5 céréales, 2 milices	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée Si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé, bâtiment détruit, domaine occupé), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%.	[Des précisions suivront sous peu]	La guilde ayant engagé le sceau commercial doit effectuer l'action à partir d'un comptoir commercial dans sa région d'affiliation Le sceau commercial est engagé jusqu'à la prochaine saison Été L'action ne peut pas être effectuée à la saison Été Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre
Commerce maritime – Caravelle	Caravelle dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai	Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai Portée maximale de 1 segment maritime par saison (incluant la province maritime de départ)	1 sceau de commerce engagé 1 sceau maritime 10 cargaisons, 5 marins, 6 victuailles, 2 combattants embarqués	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée Si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé, bâtiment détruit, domaine occupé), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%	[Des précisions suivront sous peu]	La guilde ayant engagé le sceau commercial doit effectuer l'action à partir d'un comptoir commercial dans sa région d'affiliation La province maritime de départ est incluse dans le calcul de la portée de l'action Le sceau commercial est engagé jusqu'à la prochaine saison Été L'action ne peut pas être effectuée à la saison Été Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Commerce maritime – Galion	Galion dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai	Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai Portée maximale de 1 segment maritime par saison (incluant la province maritime de départ)	1 sceau commercial engagé 1 sceau maritime 20 cargaisons, 20 marins, 24 victuailles, 4 combattants embarqués	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée Si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé, bâtiment détruit, domaine occupé), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%.	[Des précisions suivront sous peu]	La guilde ayant engagé le sceau commercial doit effectuer l'action à partir d'un comptoir commercial dans sa région d'affiliation La province maritime de départ est incluse dans le calcul de la portée de l'action Le sceau commercial est engagé jusqu'à la prochaine saison Été L'action ne peut pas être effectuée à la saison Été Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre
Échanger une lettre de change	—	—	Lettre de change	Permet d'échanger une lettre de change contre sa valeur nominale en solars	[Des précisions suivront sous peu]	L'action doit être effectuée à la Banque de l'Hippocampe
Fabriquer des cargaisons	—	—	100 lots de production, 150 solars, 2 butins ou 10 pierres précieuses	Permet de créer 10 cargaisons qui sont remises immédiatement au Comptoir géopolitique	[Des précisions suivront sous peu]	L'action doit être effectuée à la Banque de l'Hippocampe
Frappe de monnaie	—	—	1 lingot d'or ou 1 lingot d'argent	Permet d'échanger un lingot d'or ou d'argent pour sa valeur nominale en solars	[Des précisions suivront sous peu]	L'action doit être effectuée à la Banque de l'Hippocampe
Pacte commercial	—	—	Variable	Permet d'augmenter la valeur des ventes des cargaisons d'une action commerciale selon les modalités inscrites dans le pacte commercial	[Des précisions suivront sous peu]	Un pacte commercial peut uniquement être acheté lors d'enchères L'action doit être effectuée à la Banque de l'Hippocampe

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Prévision économique	—	Lots de production de base d'un même type (bétails, céréales, ressources)	1 sceau commercial par tranche de 50 lots de production 1 influence de la région d'affiliation de la guildes qui a utilisé le sceau par tranche de 5 lots transformés	Permet à une guildes de transformer des lots de production de base d'un même type (bétails, céréales, ressources) en un autre type de production de base	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action doit être effectuée au Comptoir géopolitique
Retirer un lingot	Province ou région d'affiliation de la guildes qui a utilisé le sceau commercial	Castel ou Citadelle	1 sceau commercial	Permet de retirer d'un castel ou d'une citadelle un lingot d'une valeur nominale maximale de 5 000 solars Le lingot est retiré du jeu géopolitique et est remis en mains propres au chef de guildes du chef de domaine	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action ne peut être effectuée que par le propriétaire du domaine où se situe le castel ou la citadelle Le lingot doit être dans un castel ou une citadelle

## II. LA SPHÈRE DE CROYANCE

### II.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### II.2 LA CRÉATION D'UNE CROYANCE

Lors de la création d'une croyance (se référer au Tableau 24), celle-ci est inscrite dans le Registre des croyances du Duché de Bicolline. Le premier grand-prêtre d'une croyance doit faire parvenir l'historique, le symbole, la philosophie / le dogme ainsi que les différents détails de la croyance au maître de jeu de la sphère de croyance.

#### II.2.1 LES PRÊTRES, GRANDS-PRÊTRES ET CLERCS

Les prêtres, grands-prêtres et clercs sont les représentants officiels de leur croyance.

- Un **grand-prêtre** peut utiliser les pouvoirs propres à sa croyance tant dans le jeu géopolitique que dans le jeu terrain lorsque cela est permis lors d'activités officielles (se référer à la Section 4.6.4).
  - Pour pouvoir utiliser des pouvoirs de croyance, un grand-prêtre doit se domicilier dans une paroisse de résidence (se référer au Tableau 24).
  - Un grand-prêtre domicilié dans une paroisse de résidence sur un domaine reçoit 50% des pierres de savoir qui s'y trouvent (nombre arrondi à l'entier inférieur) lors d'une élection.
  - Un grand-prêtre est nommé à vie sauf s'il abandonne son titre en transmettant un avis officiel à cet effet au maître de jeu de la sphère de croyance ou encore si son poste est aboli par un manque de dévotion (se référer à la Section 11.5).
- Un **clerc** est nommé par un grand-prêtre afin d'être le porteur de son sablier de guérison pour la prochaine année (se référer au Tableau 24).
  - La nomination d'un clerc peut uniquement se faire pendant une cérémonie lors de la Grande Bataille.

#### II.2.2 LE REGISTRE DES CROYANCES

Une fois créée, une nouvelle croyance est ajoutée au Registre des croyances, un recueil qui présente les différentes croyances ainsi que leurs dogmes, divinités, doctrines, historiques, symboles et autres éléments de croyance.

C'est dans ce registre que sont aussi tenus à jour les noms des grands-prêtres, l'ordre d'ancienneté de ces derniers, les noms des prêtres, les pouvoirs de la croyance ainsi que la dévotion accumulée jusqu'à présent (se référer à la Section 11.5). La résidence de paroisse de chaque grand-prêtre y figure également.

### II.3 LES DOCTRINES

Lors de sa création, une croyance doit choisir une (1) doctrine primaire parmi la liste qui suit :

- a. Le monde des esprits / La nature;
- b. Les éléments (eau, terre, air, feu);

- c. L'accomplissement de soi;
- d. La connaissance;
- e. La lumière / La paix;
- f. La mort / Les ténèbres;
- g. La vie / La création;
- h. Le combat / La destruction;
- i. Le voyage / Le temps.

Ce choix se fait lors d'une rencontre avec le maître de jeu de la sphère de croyance et doit être directement relié au dogme présenté par le premier grand-prêtre. Le choix de la doctrine primaire est définitif et ne pourra pas être changé.

Lors de la nomination de son quatrième grand-prêtre, le premier grand-prêtre devra choisir une doctrine secondaire. Ce choix se fait aussi lors d'une rencontre avec le maître de jeu de la sphère de croyance et doit être directement relié au dogme de la croyance. Le choix de la doctrine secondaire est définitif et ne pourra pas être changé.

*[Des précisions suivront sous peu]*

## II.4 LES POUVOIRS

Les grands-prêtres doivent choisir de façon unanime les pouvoirs de leur croyance. Lorsqu'un pouvoir est sélectionné, celui-ci est ajouté à la liste des pouvoirs de la croyance dans le Registre des croyances et ne pourra pas être changé par la suite à moins d'un événement majeur jugé satisfaisant par le maître de jeu de la sphère de croyance.

*[Des précisions suivront sous peu]*

### II.4.1 LES TYPES DE POUVOIRS

Il existe quatre (4) types de pouvoirs :

- a. Pouvoirs mineurs;
- b. Pouvoirs communs;
- c. Pouvoirs de doctrine; et
- d. Pouvoirs majeurs.

#### II.4.1.1 LES POUVOIRS MINEURS

Il s'agit de pouvoirs de base qui ne sont pas associés à une doctrine spécifique et qui sont accessibles aux grands-prêtres de toutes les croyances.

Tableau 20: Pouvoirs mineurs des croyances

Nom	Coût	Cible	Effet
<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>			

#### II.4.1.2 LES POUVOIRS COMMUNS

Il s'agit de pouvoirs qui ne sont pas associés à une doctrine spécifique et qui sont accessibles aux grands-prêtres de toutes les croyances. Les pouvoirs communs sont plus puissants que les pouvoirs mineurs.

Tableau 21: Pouvoirs communs des croyances

Nom	Coût	Cible	Effet
<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>			

#### II.4.1.3 LES POUVOIRS DE DOCTRINE

Il s'agit de pouvoirs qui ne sont accessibles qu'aux croyances qui ont choisi cette doctrine. Chaque doctrine possède trois (3) pouvoirs de ce type qui sont le plus souvent caractérisés comme étant offensif, défensif ou utilitaire.

Tableau 22: Pouvoirs de doctrine

Nom	Coût	Cible	Effet
<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>			

#### II.4.1.4 LES POUVOIRS MAJEURS

*[Des précisions suivront sous peu]*

#### II.4.1.5 LE NOMBRE DE POUVOIRS PAR CROYANCE

Le nombre de pouvoirs de chaque type dépend du nombre de grands-prêtres entretenus associés à la croyance.

Tableau 23: Pouvoirs de croyance selon le nombre de grands-prêtres entretenus

Nombre de grands-prêtres	Pouvoirs mineurs	Pouvoirs communs / Pouvoirs de la doctrine secondaire	Pouvoirs de la doctrine primaire	Pouvoir majeur de la doctrine primaire
1	+1			
2	+1			
3			+1	
4	+1	+1		
5			+1	
6	+1	+1		
7			+1	
8		+1		
9 et plus				<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>

## 11.4.2 LES POINTS DE POUVOIR

Les points de pouvoir sont nécessaires à l'utilisation des pouvoirs de croyance par les grands-prêtres. Les points de pouvoir s'obtiennent à l'aide des cathédrales ou encore à l'aide de cérémonies de croyance. *[Des précisions suivront sous peu]*

## 11.4.3 LE LANCEMENT D'UN POUVOIR DE CROYANCE

Seuls les grands-prêtres entretenus ont la capacité d'utiliser les pouvoirs choisis par leur croyance. Les pouvoirs qui affectent le jeu géopolitique doivent être lancés à partir de n'importe quelle paroisse de résidence d'un grand-prêtre de la croyance, tant et aussi longtemps qu'un bâtiment de croyance y existe encore.

## 11.5 LA DÉVOTION

La dévotion est représentée par les présences terrain des personnages ayant affiché leur croyance dans la plateforme virtuelle du jeu géopolitique et les cérémonies de dévotion. La dévotion est comptabilisée après chaque activité officielle du Duché de Bicolline et est cumulée dans le tableau de la dévotion inclut dans le Registre des croyances (se référer à la Section 11.2.2).

## 11.6 L'ENTRETIEN DES GRANDS-PRÊTRES

Afin de demeurer active, une croyance doit avoir un minimum d'un (1) grand-prêtre entretenu avant la fin de chaque saison Été sans quoi elle est considérée comme étant abandonnée et disparaît du Registre des croyances (se référer à la Section 11.2.2).

- Le calcul d'entretien des grands-prêtres se fait annuellement à la fin de la saison Été et s'effectue par ordre croissant des grands-prêtres d'une croyance
- L'entretien de chaque grand-prêtre nécessite cinquante (50) points de dévotion par grand-prêtre.
- Une croyance qui n'entretient pas un ou plusieurs grands-prêtres avant la fin de la saison Été pendant deux (2) années consécutives se voit perdre le ou les titres de grand-prêtre qui n'ont pas été entretenus.

## 11.7 LES CÉRÉMONIES DE CROYANCE

Certaines actions de croyance nécessitent d'effectuer une cérémonie afin qu'elles puissent être réalisées. Veuillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur les critères à respecter lors de la tenue de cérémonies.

## 11.8 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE DE CROYANCE

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 24: Actions de la sphère de croyance

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abandonner son poste	—	—	—	Permet à un grand prêtre d'abandonner son titre Le titre de grand-prêtre devient alors vacant	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action doit être effectuée auprès du maître de jeu de la sphère de croyance
Cérémonie de dévotion	—	—	1 sceau de croyance par tranche de 10 croyants 1+ croyant(s)	Chaque croyant permet de générer 5 points de dévotion pour l'année en cours	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline
Cérémonie de nomination	—	Participant	1 sceau de croyance [Des précisions suivront sous peu]	Permet à un participant de recevoir le titre de grand-prêtre de la croyance Le grand-prêtre est considéré entretenu pour l'année	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline
Cérémonie de passation	—	Participant	1 sceau de croyance	Permet de transférer un titre de grand prêtre	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Cérémonie de pouvoir	—	—	1 sceau de croyance 5+ fiche(s) de population	Permet aux grands-prêtres de la croyance de générer 1 point de pouvoir par tranche de 5 fiches de population  5 fiches de population « Événement » génère 2 énergies occultes	[Des précisions suivront sous peu]	Chaque grand-prêtre ne peut convertir que 5 fiches de population par année  Les grands-prêtres ne peuvent convertir davantage de fiches de population en points de pouvoir qu'il y a de participants à la cérémonie  Nécessite la tenue d'une cérémonie à la Grande Bataille
Changer l'ordre des grands-prêtres	—	—	1 sceau de croyance	Permet de définir l'ordre des grands-prêtres.	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance
Créer de l'énergie pure	—	—	1 sceau de croyance 50 influences de la même région par énergie pure créée	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie  L'érudit ne peut effectuer cette cérémonie qu'une fois par an  Un maximum de 5 énergies pures peut être créé par cérémonie  Le nombre d'énergies pures qui peuvent être créées est limité par le nombre de participants à la cérémonie et/ou le nombre de d'influences remises sur place au maître de jeu ou son officiant

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Créer une croyance	—	—	1 sceau de croyance par grand-prêtre nommé <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Permet d'ajouter une nouvelle croyance au Registre des croyances Les nouveaux grands-prêtres seront considérés comme étant entretenus pour l'année	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Le premier grand-prêtre d'une croyance doit faire parvenir l'historique, le symbole, la philosophie / le dogme ainsi que les différents détails de la croyance au maître de jeu de la sphère de croyance
Lancer un pouvoir de croyance	Variable selon le pouvoir <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Variable selon le pouvoir <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	1 sceau de croyance Autres coûts variables selon le pouvoir <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Variable selon le pouvoir <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Le pouvoir de croyance doit être lancé à partir de la paroisse de résidence du grand-prêtre <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Nommer un clerc	—	Participant de la croyance	—	Permet à un grand-prêtre entretenu de nommer un clerc qui sera le porteur de son sablier de guérison pour la prochaine année	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par grand-prêtre par année Cette action peut se faire uniquement à la Grande Bataille Le grand prêtre doit être entretenu à la fin de la saison Été
Paroisse de résidence	—	Grand-prêtre	1 sceau de croyance	Permet à un grand-prêtre de se domicilier dans une paroisse de résidence Le Registre des croyances sera mis à jour (Section 11.2.2)	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Nécessite l'accord du chef de domaine Un même bâtiment de croyance ne peut pas être utilisé comme paroisse de résidence pour des grands-prêtres de croyances différentes La paroisse de résidence ne peut pas être sur un navire

## 12. LA SPHÈRE D'EXPLORATION

### 12.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 12.2 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE D'EXPLORATION

Une action d'exploration faite sur une cible qui ne se trouve pas dans la région d'affiliation de la guilde dont le sceau est investi doit dépenser cinq (5) influences de la région ciblée afin que l'action puisse être réalisée. La guilde propriétaire du sceau investi reçoit tous les gains en lien avec l'action, le cas échéant.

En cas d'actions effectuées simultanément par différentes guildes sur une même cible, la guildes dont les unités inutilisées totalisent la plus grande force de combat remporte la totalité des gains reliés à cette action. En cas d'égalité, les gains sont partagés aussi équitablement que possible entre les guildes concernées.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 25: Actions de la sphère d'exploration

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Aventure	—	Nuisance terrestre	1 sceau d'exploration 1+ tirailleur(s) et/ou 1+ aventurier(s)	Permet à la guilde qui utilise le sceau d'exploration de combattre une nuisance terrestre sans armée et remporter les gains associés en cas de succès	[Des précisions suivront sous peu]	Le succès ou non de l'action dépendra de la force de la nuisance
Aventure maritime	[Des précisions suivront sous peu]	Nuisance maritime	[Des précisions suivront sous peu]	Permet à la guilde de combattre une nuisance maritime et remporter les gains associés en cas de succès	[Des précisions suivront sous peu]	Le succès ou non de l'action dépendra de la force de la nuisance
Combattre une nuisance	—	Nuisance	1 sceau d'exploration 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de combattre une nuisance en utilisant sa force de combat	[Des précisions suivront sous peu]	L'armée doit être sur le même hexagone que la nuisance
Découverte maritime	—	Province maritime	[Des précisions suivront sous peu]	Permet d'effectuer 1 tir de Syta pour chaque point de force investi dans l'action  Les effets sont variables et dépendent des résultats du tir de Syta selon la liste des découvertes maritimes (Tableau 27)	[Des précisions suivront sous peu]	Tir de Syta séquentiel, sans remise des pierres pigées dans la Syta  La guilde qui investit le sceau doit avoir un navire dans la province maritime ciblée
Découverte terrestre	—	Domaine	1 sceau d'exploration 1+ tirailleur(s) et/ou 1+ aventurier(s)	Permet d'effectuer 2 tirs de Syta pour chaque point de force investi dans l'action  Les effets sont variables et dépendent des résultats du tir de Syta selon la liste des découvertes terrestres (Tableau 26)	[Des précisions suivront sous peu]	Tir de Syta sans remise entre chacun des tirs

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Éclaireur	—	Nuisance terrestre	1 sceau d'exploration	Permet de révéler le défi d'une nuisance	[Des précisions suivront sous peu]	—
Enquête clandestine	[Des précisions suivront sous peu]	Domaine	1 sceau d'exploration 3 tirailleurs	Permet de révéler les repaires clandestins présents sur le domaine ciblé	[Des précisions suivront sous peu]	—
Ramasser un butin de guerre	—	Armée	1 sceau d'exploration 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de ramasser un butin de guerre sur un hexagone Le butin de guerre est remis à la guilde qui a utilisé le sceau d'exploration	[Des précisions suivront sous peu]	—

Tableau 26: Liste des découvertes terrestres

Tir de Syta	Découverte	Effet / Résultat
Lumineuse E	Gisement d'or	Découverte sur le domaine d'un gisement. La taille du gisement est déterminée par un D6 roulé : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1, 2, 3 : Un petit gisement est découvert;</li> <li>• 4, 5, 6 : Un grand gisement est découvert.</li> </ul>
Lumineuse D	Gisement de pierres précieuses	
Lumineuse C	Gisement d'argent	
Lumineuse B	Composante surnaturelle	Découverte sur le domaine d'une composante surnaturelle au hasard. [Des précisions suivront sous peu]
Lumineuse A	Vieille mine	Découverte sur le domaine d'une vieille mine désaffectée où se trouvaient 5 minerais d'argent, 5 minerais d'argent et 5 pierres précieuses.
Grise	Vieux trésor	Découverte sur le domaine d'une ancienne cache qui contenait 2 butins.
Sombre A	Repaire de brigands	Une pierre grise est annulée.
Sombre B	Distractions	Tous les résultats des pierres Lumineuse A sont ignorés.
Sombre C	Peur	Une nuisance apparaît sur le domaine. [Des précisions suivront sous peu]

Tir de Syta	Découverte	Effet / Résultat
Sombre D	Troubles fêtes	Une nuisance apparaît sur le domaine et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont conservées <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Sombre E	Antre monstrueuse	Une nuisance apparaît sur le domaine et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont perdues

Tableau 27: Liste des découvertes maritimes

Tir de Syta	Découverte	Effet / Résultat
Lumineuse E	Île paradisiaque	La valeur de la province maritime ciblée augmente de 3 points.
Lumineuse D	Opportunité de commerce	La valeur de la province maritime ciblée augmente de 1 point.
Lumineuse C	Pièce de collection	Découverte d'une merveille de la nature qui équivaut à une série d'objets de collection d'une valeur de 300 solars.
Lumineuse B	Les rescapés	Découverte de 5 marins perdus en haute mer qui se lient d'amitié avec le navire qui les a trouvés.
Lumineuse A	Débris flottant	Découverte de cargaisons d'un ancien navire. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Grise	Banc de coraux	Découverte de ressources maritimes. <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Sombre A	Pirates d'eau douce	Imposition d'un droit de passage par des pirates qui annule 1 pierre Grise de la découverte.
Sombre B	Distractions	Tous les résultats des pierres Lumineuse A sont ignorés.
Sombre C	Inondation	Une nuisance apparaît sur la province maritime ciblée.
Sombre D	La mer est calme	Une nuisance apparaît sur la province maritime ciblée et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont conservées
Sombre E	La terreur des mers	Une nuisance apparaît sur la province maritime ciblée et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont perdues.

## 13. LA SPHÈRE DE MAGIE

### 13.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 13.2 LES TRADITIONS MAGIQUES

La magie est un élément incontournable du jeu géopolitique. Les magiciens sont ceux capables d'altérer directement la réalité par la puissance de leur volonté, avec le concours d'énergies arcaniques. Il existe cinq (5) traditions magiques qui sont détaillées dans le Tableau 28 ci-dessous.

Tableau 28: Traditions magiques, types de magie et bâtiments associés

Tradition magique	Type de magie	Bâtiment associé
Manthora	Magie commune	Réfectoire
Golhir	Magie noire	Crypte
Svir-Kala	Magie des artefacts	Pentacle
Miguisse	Magie ancestrale	Lieu ancestral
Souffle de vie	Magie rituelle	Dolmen

### 13.3 LA RÉSIDENCE

Un magicien qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelque action que ce soit (effectuer des recherches ou encore apprendre, préparer ou lancer un sort, etc.), doit effectuer l'action de prendre résidence sur un domaine possédant un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.

Ce n'est que lorsqu'un magicien n'a pas de lieu de résidence qu'il peut faire la demande de résidence à un propriétaire de domaine. Un magicien qui voudrait changer sa résidence à une autre doit donc en premier lieu quitter le lieu arcanique dans lequel il se trouve afin de pouvoir se joindre à un autre lieu arcanique la saison suivante.

### 13.4 HIÉRARCHIE MAGIQUE

Les magiciens sont des personnes dévouées aux arts des arcanes. Ils possèdent un grimoire et doivent prendre résidence dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir utiliser leurs sorts (se référer à la Section 13.3). Le rang d'un magicien représente le contrôle et le savoir qu'il possède sur son art arcanique.

Selon les traditions et les types d'arcanes, les titres associés aux rangs peuvent changer, mais la mécanique représentée ici demeure la même. Le rang d'un magicien est déterminé par le nombre de sorts qu'il possède dans son grimoire.

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 13.4.1 L'APPRENTI

C'est le début de l'apprentissage de tout magicien. Il apprend les rudiments de l'arcane et entame des recherches afin d'acquérir son premier sort. Un participant devient apprenti lorsqu'il entame la recherche pour le premier sort qu'il désire ajouter à son grimoire. Lorsqu'un apprenti termine l'apprentissage de son premier sort, il atteint le rang d'adepte et son grimoire est ajouté à son profil. La seule action qu'un apprenti peut effectuer est « Apprendre un sort ».

- Les apprentis ne peuvent habituellement pas lancer de sorts de scénario sauf en présence de leur maître.

### 13.4.2 L'ADEPTE

Un adepte maîtrise assez bien les concepts de l'arcane pour avoir réussi la découverte d'au moins un (1) sort par la recherche magique. Un participant est considéré comme étant un adepte lorsqu'il possède au moins un (1) sort dans son grimoire.

- Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- L'adepte a habituellement accès aux sorts de scénario.

### 13.4.3 LE MAÎTRE

Le maître est un magicien qui a passé un long moment à étudier les arts surnaturels et qui connaît les rouages de la magie. Un participant obtient le rang de maître lorsqu'il possède trois (3) sorts du même type de magie dans son grimoire.

- Un maître doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un maître est capable d'enseigner l'art de la magie à des apprentis ou des adeptes. Un maître ne peut enseigner qu'à un seul apprenti ou adepte à la fois.
- Le maître a habituellement accès à des sorts avancés lors de scénarios.

### 13.4.4 LE GRAND MAÎTRE

Le grand maître est un maître très expérimenté qui connaît les moindres secrets liés à son type de magie. Pour être perçu comme un grand maître, il doit posséder au moins sept (7) sorts du même type de magie dans son grimoire.

- Un grand maître doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un grand maître est capable d'enseigner l'art de la magie à des apprentis ou des adeptes. Un grand maître ne peut enseigner qu'à un seul apprenti ou adepte à la fois.
- Le grand maître a habituellement accès à des sorts avancés lors de scénarios.

### 13.4.5 L'ARCHIMAGE

Il s'agit d'un titre extrêmement rare qui ne peut être octroyé qu'à une poignée d'élus à la suite de quêtes épiques et d'aventures périlleuses. **[Des précisions suivront sous peu]**

- Un archimage doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer ses sorts dans le jeu géopolitique.

## 13.5 LE GRIMOIRE ET L'APPRENTISSAGE DES SORTS

### 13.5.1 LE GRIMOIRE

Le grimoire est la liste des sorts connus par un magicien. Un magicien qui veut lancer un sort doit tout d'abord s'assurer que ce dernier soit bien inscrit dans son grimoire. Les grimoires sont des documents publics qui peuvent être consultés dans le sur la plateforme virtuelle.

### 13.5.2 L'APPRENTISSAGE DES SORTS

La magie permet d'invoquer des sorts qui affectent le monde géopolitique du Duché de Bicolline. Tous les sorts ont des portées qui leur sont propres et requièrent une quantité plus ou moins grande d'énergie. Tous les sorts ont comme point d'origine un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique qui sert à canaliser l'énergie des courants telluriques.

Tout dépendant du type de sort, le coût et la durée d'apprentissage varient selon le Tableau 29 ci-dessous.

Tableau 29: Coût et durée des apprentissages magiques

Type de sort	Coût de l'apprentissage	Durée
Mineur	2 énergies de la tradition magique du sort à apprendre, 2 scribes, 20 solars, 2 équipements, 2 pierres précieuses	1 saison
Majeur	3 énergies de la tradition magique du sort à apprendre, 3 scribes, 30 solars, 3 équipements, 3 pierres précieuses	2 saisons

### 13.5.3 LES DOMMAGES MAGIQUES

À moins d'indication contraire dans la description d'un sort, tous les points de force militaire infligés par une source magique ignorent les bonus de défense militaire accordés par les bâtiments.

## 13.6 LES OBJETS MAGIQUES

Il existe deux (2) types d'objets magiques :

- Les **parchemins** sont des velums enchantés par des magiciens. Une partie de l'énergie magique qui aurait été utilisée par le magicien pour lancer le sort est transférée au parchemin afin que n'importe qui puisse s'en servir. La portée d'un parchemin est calculée à partir de l'endroit où il est utilisé et la distance est réduite de 50% (nombre arrondi vers le bas).
- Les **artefacts** sont des objets magiques puissants créés à l'aide de la magie.

Les objets magiques doivent être déployés dans le coffre d'une guilde afin d'être utilisés.

*[Des précisions suivront sous peu]*

## 13.7 LES COMPOSANTES MAGIQUES

Une composante magique (dent de vampire, sang de troll, écorce d'ent, etc.) peut être acquise, entre autres, lors d'une quête officielle du Duché de Bicolline, suivant la résolution de nuisances ou encore en participant à des enchères. Les usages pour les composantes magiques incluent (sans s'y limiter) :

- La conjuration de créatures;
- La fabrication d'artéfacts;
- Les recherches, les enquêtes et les courriers ducaux;
- Les collections.

*[Des précisions suivront sous peu]*

## 13.8 LES CÉRÉMONIES MAGIQUES

Il est possible pour les utilisateurs de chaque type de magie d'effectuer des cérémonies réelles afin de générer rapidement de l'énergie magique durant la Grande Bataille. Certaines cérémonies sont également nécessaires pour lancer des sorts spécifiques.

Veillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur l'organisation de cérémonies lors d'activités au Duché de Bicolline.

## 13.9 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE DE MAGIE

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 30: Actions de la sphère de magie

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Apprendre un sort	—	Magicien qui effectue l'action	1 sceau magique Autres coûts variables selon le type de sort (Tableau 29)	Permet au magicien d'apprendre un sort et le consigner à son grimoire La durée de l'apprentissage varie selon le type de sort (mineur ou majeur)	[Des précisions suivront sous peu]	Le magicien doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique L'apprenti doit résider dans le même domaine que son maître
Cérémonie magique	—	—	1 sceau magique 1+ fiche(s) de population	Permet au responsable de la cérémonie de générer 1 énergie magique pour chaque fiche de population 1 fiche de population « Événement » génère 2 énergies occultes	[Des précisions suivront sous peu]	Le responsable ne peut convertir davantage de fiches de population en énergie magique qu'il y a de participants à la cérémonie Nécessite la tenue d'une cérémonie à la Grande Bataille Nécessite un focus du type de la magie visé par la cérémonie
Créer de l'énergie pure	—	—	1 sceau magique 50 influences de la même région par énergie pure créée	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie L'érudit ne peut effectuer cette cérémonie qu'une fois par an Un maximum de 5 énergies pures peut être créé par cérémonie Le nombre d'énergies pures qui peuvent être créées est limité par le nombre de participants à la cérémonie et/ou le nombre de d'influences remises sur place au maître de jeu ou son officiant

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Fabriquer un focus	—	—	1 sceau magique 1 scribe, 10 énergies de la sorte du focus, 1 énergie pure	Permet de fabriquer un focus de la sorte des énergies investies	[Des précisions suivront sous peu]	—
Lancer un sort majeur	Variable selon le sort	Variable selon le sort	1 sceau magique Autres coûts variables selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort Le lancement d'un sort majeur nécessite la tenue d'une cérémonie terrain
Lancer un sort mineur	Variable selon le sort	Variable selon le sort	1 sceau magique Autres coûts variables selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort Certains sorts mineurs pourraient nécessiter la tenue d'une cérémonie terrain
Magicien du royaume	—	Magicien	1 sceau magique [Des précisions suivront sous peu]	Permet au chef d'une région de raccourcir le temps d'apprentissage d'un sort d'une saison	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être exécutée une seule fois par chef de région par saison Le temps d'apprentissage du sort ne peut pas être inférieur à 1 saison
Magie pragmatique	—	Magicien	[Des précisions suivront sous peu]	Permet au magicien de lancer des sorts pendant les scénarios de la prochaine saison	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le scénario Nécessite l'accord préalable du maître de jeu de la sphère de magie

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Prendre résidence	—	Lieu arcanique ou Grand lieu arcanique	1 sceau magique	Permet au magicien de prendre résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Maximum de 3 magiciens et occultistes par lieu arcanique Un grand lieu arcanique permet à 3 magiciens et occultistes supplémentaires de résider dans le lieu arcanique du domaine Nécessite l'autorisation préalable du propriétaire du domaine
Quitter sa résidence	—	Magicien	—	Permet au magicien de quitter sa résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	—
Utiliser un objet magique ou occulte	—	Armée ou Garnison	1 sceau magique ou 1 sceau occulte 1 babiole, 1 potion, ou 1 parchemin	Variable selon l'objet [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Maximum de 1 babiole ou 1 potion ou 1 parchemin par armée ou garnison [Des précisions suivront sous peu]

## 14. LA SPHÈRE MARITIME

### 14.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 14.2 LES NAVIRES

Il existe différents types de navires. Le propriétaire d'un navire est un capitaine (se référer à la Section 6.1.6). Les navires ont la capacité de se déplacer dans les provinces maritimes, incluant les rivières et fleuves associés, et les ports du monde de l'Hippocampe (se référer à la Section 5.3).

La propriété des navires est régie par des titres de propriété (se référer à la Section 5.4). Un changement de propriétaire doit être effectué aux Greffes politiques.

#### 14.2.1 LES POINTS DE STRUCTURE, L'USURE ET LA RÉPARATION DE NAVIRES

Les points de structure représentent l'intégrité physique d'un navire. Chaque fois qu'un navire reçoit un point de dommage en raison d'un conflit armé, l'effet d'une nuisance, une quête ou tout autre élément, ce dernier est noté sur la fiche du navire.

Lorsque les points de structure sont réduits à zéro, il est considéré comme étant détruit. Il coule dans le fond de l'eau avec son équipage et tout ce qui se trouve à bord et est retiré du Registre des propriétés. Le navire devient alors une épave qui peut être fouillée en utilisant l'action « Ramasser un butin de guerre ou une épave ».

Un navire qui a subi des points de dommage peut cependant être réparé par les actions « Réparation dans un port » ou « Réparation de fortune ». Le coût de réparation de base de chaque point de structure est de quatre (4) ressources et deux (2) équipements. Chaque amélioration maritime présente sur le navire augmente le coût de réparation de chaque point de structure d'une (1) ressource et d'un (1) équipement.

Lors de la fin de la saison Printemps, deux (2) points de dommage de structure sont infligés à chaque navire. Cela représente l'usure normale du vaisseau.

#### 14.2.2 LES GARNISONS NAVALES

La garnison navale détermine la capacité maximale d'unités maritimes qui peuvent être présentes sur le navire (combattants embarqués, flobarts, pirates et voiles de guerre). La garnison navale exclut toutes les unités qui sont dans une armée embarquée.

#### 14.2.3 LES TYPES DE NAVIRES, LEUR CONSTRUCTION ET LEURS CARACTÉRISTIQUES

Le propriétaire d'un domaine qui possède un chantier naval peut se lancer dans la construction d'un navire et en choisira le nom. Il existe trois différents types de navires qui ont chacun des caractéristiques qui lui sont propres : caravelle, galion et frégate.

- Si désiré, le propriétaire du domaine où est construit un nouveau navire peut aussi ajouter des améliorations maritimes sur le navire en même temps que sa construction.
  - Ces actions prennent place lors de la phase d'action « Construction ».

- À moins d'être équipé de l'amélioration maritime « Cabine de transport » (se référer au Tableau 32), un navire peut par défaut embarquer une seule armée à la fois. Les unités maritimes comprises dans la garnison navale ne sont pas incluses dans ce nombre.
- Un navire fraîchement construit est placé dans l'hexagone du domaine, qui devient alors son premier port d'attache.
- Le chef de la guilde qui fournit le sceau maritime doit préciser qui sera le capitaine du navire.
- Les coûts de construction d'un nouveau navire sont détaillés dans le Tableau 31 ci-dessous et les coûts de construction d'améliorations maritimes sont détaillés dans le Tableau 32).
- Quand le coût de construction d'un navire ou d'une amélioration maritime nécessite de l'influence, il s'agit de l'influence de la région où le navire ou l'amélioration maritime est construit(e).

Tableau 31: Les types, caractéristiques et coûts de construction des navires

Type de navire	Points de structure	Capacité maximale		Améliorations maritimes (maximum)	Coût de construction
		Unités maritimes	Armées		
Caravelle	5	5	1	2	25 solars, 10 marins, 25 ressources, 25 équipements, 25 armements, 1 charpentier, 1 forgeron
Galion	10	10	1	3	100 solars, 10 marins, 45 ressources, 45 équipements, 45 armements, 5 charpentiers, 3 forgerons, 2 ingénieurs, 10 influences
Frégate	15	15	1	2	300 solars, 20 marins, 65 ressources, 65 équipements, 65 armements, 8 charpentiers, 5 forgerons, 3 ingénieurs, 10 influences

### 14.3 LE CAPITAINE, L'AMIRAL ET LE SEIGNEUR MARITIME

Le propriétaire d'un bateau se nomme capitaine. Les capitaines peuvent s'unir dans une flotte, dont le chef est l'amiral. Lors des élections maritimes, un amiral court la chance de devenir seigneur d'une province maritime. Veuillez vous référer aux Sections 6.1.6, 6.1.7 et 6.1.8 pour de plus amples renseignements sur ces titres de noblesse.

### 14.4 L'ÉQUIPAGE

L'équipage représente la population qui travaille sur le navire, soit le nombre total de fiches de population affectées dans les améliorations maritimes du navire.

Un capitaine pourrait être appelé à voter lors de certaines élections, nominations ou autres rassemblements officiels. Lorsque c'est le cas, il obtient les pierres de savoir en fonction de l'équipage de son navire à la fin de la saison précédente. Le nombre de pierres de savoir du capitaine est obtenu en divisant l'équipage total du navire par cinq (arrondi vers le bas).

## 14.5 LES AMÉLIORATIONS MARITIMES

Les navires peuvent être modifiés et améliorés en construisant des améliorations maritimes, équivalent marin des bâtiments terrestres. Celles-ci peuvent recevoir des affectations sous forme de fiche de population, main-d'œuvre ou autre afin de produire divers effets ou revenus.

- Chaque amélioration maritime ne peut être construite qu'une seule fois par navire.
- Il est possible d'ajouter des améliorations maritimes pendant la construction d'un navire (se référer à la Section 14.2.3).
- Un navire existant peut uniquement construire des améliorations maritimes si l'hexagone d'arrivée du navire est un domaine qui possède un chantier naval.
- Le coût de construction des améliorations maritimes doit être payé par le chef du domaine où se fait la construction au moyen d'une FAV.
  - Quand le coût de construction d'une amélioration maritime nécessite de l'influence, il s'agit de l'influence de la région où l'amélioration maritime est construite.

Les caractéristiques d'une amélioration maritime déterminent ses possibilités, mais aussi ses limitations lorsqu'elle est construite sur un navire.

- **Capacité** : La capacité d'une amélioration maritime détermine le nombre de mains-d'œuvre, maîtres ou fiches de population qu'il est possible d'affecter à ce dernier.
- **Effets** : Les effets sont les possibilités de jeu et les revenus offerts par l'amélioration maritime une fois construite.

Tableau 32: Liste des améliorations maritimes

Amélioration maritime	Capacité maximale	Effet	Coût de construction
Baraquements maritimes	—	Augmente la capacité de la garnison navale du navire de 5 unités militaires	25 solars, 5 marins, 30 ressources, 10 équipements, 5 armements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 architecte
Cabine d'équipage	5 fiches de population	Permet de former 2 marins par fiche de population affectée	20 solars, 5 marins, 5 ressources
Cabine de luxe	5 fiches de population	Permet de former 2 marins par fiche de population affectée	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Cabine de transport	—	Permet à un navire d'embarquer une armée supplémentaire	40 solars, 10 marins, 45 ressources, 20 équipements, 15 armements, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur
Coque renforcée	—	Ajoute 5 points de structure au navire	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Dorure et appareil	2 fiches de population	Accorde 1 pierre de savoir au capitaine du navire par fiche de population affectée	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 5 armements, 1 forgeron, 5 minerais d'or
Figure de proue	2 fiches de population	Accorde 1 pierre de savoir au capitaine du navire par fiche de population affectée	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier, 5 influences
Filet de haute mer	10 marins	Génère 5 ressources maritimes par marin affecté	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 forgeron, 1 bateau de pêche
Nacelle d'embarquement	—	Permet au navire d'embarquer et débarquer une armée sur des hexagones côtiers	50 solars, 10 marins, 45 ressources, 20 équipements, 15 armements, 2 charpentiers, 2 forgerons
Poste d'ancrage	5 bateaux de pêche	Génère 15 ressources maritimes par bateau de pêche affecté	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Quartier des combattants	5 marins	Permet de former un mentor maritime par marin affecté	100 solars, 20 marins, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 3 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor maritime

<b>Amélioration maritime</b>	<b>Capacité maximale</b>	<b>Effet</b>	<b>Coût de construction</b>
Quartier des marins	5 marins	Génère des revenus par marin affecté Les revenus sont liés à la valeur de la province maritime dans laquelle se situe le navire lors du calcul des revenus annuels (fin de la saison Été)	15 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Quartier des pratiquants	4 croyants	Immunise le navire à toutes les attaques surnaturelles Les croyants seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque surnaturelle majeure	150 solars, 20 marins, 40 ressources, 5 équipements, 2 charpentiers, 1 forgeron

## 14.6 LES DÉPLACEMENTS MARITIMES

Un navire peut se situer dans un hexagone côtier (s'il possède l'amélioration maritime « Nacelle d'embarquement »), dans l'hexagone d'un domaine côtier avec un quai ou en haute mer dans une province maritime.

- Un navire situé sur un hexagone côtier ou sur un hexagone d'un domaine côtier avec un quai ne bénéficie d'aucune protection additionnelle des fortifications, garnisons ou armées du domaine.
- À l'intérieur d'une même saison, un navire peut utiliser les actions « Navigation en vue » ou « Navigation en haute mer » pour se déplacer.
- Un capitaine ou un amiral peut donner des ordres de déplacement au Comptoir géopolitique. En cas de désaccord entre un capitaine et un amiral, l'ordre de déplacement du capitaine a préséance.
- Les navires ont une capacité de déplacement de base d'un (1) segment maritime. Le segment maritime représente le déplacement d'un navire qui effectue l'action « Navigation en haute mer » lorsqu'un navire passe de la haute mer d'une province maritime à la haute mer d'une province maritime adjacente.

## 14.7 LA RÉOLUTION DE COMBATS MARITIMES

*[Des précisions suivront sous peu]*

## 14.8 LES CÉRÉMONIES MARITIMES

Certaines actions maritimes nécessitent d'effectuer une cérémonie afin qu'elles puissent être réalisées.

Veillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur l'organisation de cérémonies lors d'activités au Duché de Bicolline.

## 14.9 LES ÉLECTIONS MARITIMES

C'est lors des élections maritimes que les amiraux du monde de l'Hippocampe se font compétition afin de prendre contrôle des provinces maritimes et de remporter le titre de seigneur maritime (se référer à la Section 6.1.8). Les élections maritimes prennent place lors de chaque Grande Bataille et se déroulent de la façon suivante :

- a. Tous les amiraux sont invités à participer à l'élection. Ils doivent apporter avec eux un objet de la taille d'une main qui les représentera sur la carte maritime.
  - Les retardataires ne pourront pas voter.
- b. Un tableau est affiché qui indique l'entretien des provinces maritimes ainsi que le nombre total de pierres de savoir possédés par chaque amiral.
- c. Les amiraux sont invités par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir à venir poser leur objet sur une des provinces maritimes dans laquelle se situe leur flotte ou sur une province maritime adjacente à celle où se situe leur flotte.

- d. Une fois tous les objets placés, l'officiant annonce une première vague de conflits, s'il y a lieu.
- S'il n'y a aucun conflit, tous les amiraux sont nommés seigneurs maritimes de la province maritime qu'ils ont revendiquée.
  - Si plusieurs amiraux ont déposé leur objet dans la même province maritime, ils se retrouvent en conflit les uns avec les autres. Les conflits ainsi générés sont résolus en ordre décroissant en commençant par le conflit qui engage le plus grand nombre de pierres de savoir. Un conflit d'élection maritime est résolu de la façon suivante :
    - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de prendre son objet pour le déplacer dans une province maritime contiguë où se trouve au moins un (1) navire de sa flotte. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois, même si un nouveau conflit est créé par le déplacement de l'objet de l'amiral.
    - Un amiral ne peut pas déplacer son objet dans une province maritime où un conflit a déjà été résolu.
    - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de se retirer en ralliant ses pierres de savoir à celle d'un autre amiral déjà présent dans la même province maritime.
- e. Une fois tous les conflits résolus, l'officiant annonce les seigneurs maritimes élus pour l'année à venir et leur indique qu'ils doivent maintenant payer l'entretien de leur province maritime.
- Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu n'est pas officialisé et ne reçoit pas le titre de seigneur maritime.
  - Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu ne reçoit pas son sceau seigneurial.

## **14.10 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE MARITIME**

En cas d'actions offensives simultanées entreprises par plusieurs capitaines, l'action utilisant le plus de force dans sa garnison navale remporte la totalité des gains reliés à cette action. En cas d'égalité, les gains sont partagés aussi équitablement que possible entre les guildes concernées.

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 33: Actions de la sphère maritime

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abordage	—	Navire	1 sceau maritime 1+ marin(s)	Permet à un capitaine de navire de former temporairement une armée pour attaquer un navire situé à portée  L'armée s'attaquera à la garnison du navire ciblé et une résolution de combat aura lieu  <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action peut être contrée par l'action maritime « Évasion »  Si le nombre de marins utilisés dans l'action d'évasion dépasse le nombre de marins investis dans l'action d'abordage, les manœuvres d'évasion ont été un succès et aucun combat n'a lieu  Les deux navires doivent se trouver dans la même haute mer ou zone côtière au moment d'exécuter l'action
Blocus	—	Port	1 sceau maritime	Permet à un navire en haute mer de bloquer le commerce maritime dans un port situé dans la même province maritime  Fait perdre 50% de la valeur des lettres de change si l'action n'est pas contestée  <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action doit être exécutée à la saison Hiver ou Printemps
Construction d'un navire	—	—	1 sceau maritime Autres coûts variables selon le type de navire (Tableau 31)	Permet à un propriétaire de domaine de construire un navire dans son chantier naval	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Le domaine où le navire sera construit doit posséder un chantier naval
Développement maritime	—	Province maritime	1 sceau maritime 20 influences de la région à laquelle la province maritime est affiliée	Augmente de +1 la valeur économique de la province maritime	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par saison par province maritime

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Embarquer ou débarquer une armée d'un navire	—	Armée	1 sceau maritime 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]
Évasion	—	Navire	1 sceau maritime utilisé 1+ marin(s)	Permet à un capitaine de navire d'éviter toute action d'abordage qui cible son navire  Si le nombre de marins investis dans l'abordage est inférieur au nombre de marins investis dans l'évasion, l'abordage échoue et aucun combat n'a lieu	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action répond directement à l'action maritime « Abordage » si lancée la même saison.
Navigation à vue	—	Navire ou Flotte	—	Permet à un capitaine ou un amiral de déplacer son navire ou sa flotte vers un nouveau port situé dans la même province maritime ou vers la haute mer de la province maritime	[Des précisions suivront sous peu]	Si l'action vise une flotte, seul un amiral peut effectuer l'action
Navigation en haute mer	—	Navire ou Flotte	1 sceau maritime	Permet à un capitaine ou un amiral de déplacer un navire ou une flotte situé(e) en haute mer vers la haute mer d'une province maritime adjacente	[Des précisions suivront sous peu]	Si l'action vise une flotte, seul un amiral peut effectuer l'action et tous les navires de la flotte doivent se trouver dans la même province maritime

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Piraterie	—	Domaine d'arrivée d'une action de commerce maritime	1 sceau maritime 1 sceau clandestin 1+ brigand(s) ou 1+ pirate(s)	Permet de dérober 20% de la valeur des lettres de change des voies commerciales maritimes ayant comme destination le domaine ciblé  1 butin est mis en revenu dans le navire ayant effectué l'action par tranche de 100 solars de valeur de lettre de change	[Des précisions suivront sous peu]	Le domaine d'arrivée doit contenir un port  Le navire effectuant cette action doit être dans la même province maritime que le port
Pont de fortune	—	Armée	1 sceau maritime 1 ingénieur, 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de traverser un hexagone avec un fleuve ou un cours d'eau  Le pont de fortune disparaît immédiatement après son utilisation	[Des précisions suivront sous peu]	Une seule armée peut traverser sur le pont de fortune
Ramasser un butin de guerre ou une épave	[Des précisions suivront sous peu]	Hexagone	1 sceau maritime	Permet de fouiller l'épave d'un navire	[Des précisions suivront sous peu]	Seule une guilda ayant un navire dans la même province maritime que l'épave peut faire cette action
Réparation dans un port	—	Navire dans un port	Le coût de réparation du navire varie selon le nombre d'améliorations maritimes sur le navire (Section 14.2.1)	Répare de 1+ point(s) de structure du navire, tout dépendant du coût payé	[Des précisions suivront sous peu]	—
Réparation de fortune	—	Navire	1 ingénieur Les autres coûts de réparation du navire varient selon le nombre d'améliorations maritimes sur le navire (Section 14.2.1)	Répare jusqu'à 3 points de structure du navire par saison	[Des précisions suivront sous peu]	Action uniquement possible aux saisons Été et Hiver

## 15. LA SPHÈRE MILITAIRE

### 15.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 15.2 LES FORTIFICATIONS

En plus d'accorder de l'espace supplémentaire pour la garnison d'un domaine, les fortifications accordent un bonus de force de combat supplémentaire à chaque unité présente dans la garnison. Certaines fortifications obligent également les armées ennemies à assiéger pendant une saison avant de pouvoir effectuer des actions militaires offensives sur un domaine.

- Les unités maritimes (combattants embarqués, flobarts, pirates et voiles de guerre) ne peuvent pas être placées dans la garnison d'un domaine.
- Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine.

### 15.3 LES ARMÉES

Les armées sont composées d'unités militaires et permettent d'effectuer des actions offensives dans le jeu géopolitique.

- À l'exception des actions de soutien, une armée ne peut faire qu'une seule action par saison.
  - *[Des précisions suivront sous peu]*
- Tant que l'armée n'est pas dissoute ou détruite, le(s) sceau(x) investis lors de sa création demeurent engagés.
  - Un sceau militaire engagé pour la création d'une armée sera remise à la guilde propriétaire du sceau à la première occasion lors de la saison suivant la dissolution ou la destruction de l'armée.

#### 15.3.1 LE PROPRIÉTAIRE

Les armées peuvent être déployées uniquement au moyen de sceaux militaires engagés des guildes (Tableau 37).

- La guilde propriétaire de l'armée est celle qui effectue l'action de créer l'armée sur l'un de ses domaines.
- Au moins 50% des sceaux engagés (nombre arrondi à l'entier supérieur) doivent provenir de la guilde propriétaire.

#### 15.3.2 LA CAPACITÉ ET LES UNITÉS MILITAIRES

Chaque sceau militaire engagé lors du déploiement d'une armée lui permet de recevoir dix (10) unités. Il n'y a pas de maximum de sceaux qui peuvent être engagés ainsi, mais la guilde propriétaire doit en tout temps posséder au moins 50% des sceaux ainsi engagés dans la création d'une armée.

- Certaines actions de la sphère militaire peuvent modifier le nombre d'unités dans une armée (Tableau 37).

### 15.3.3 LE DÉPLACEMENT ET LA VITESSE

Les unités terrestres se déplacent de dix (10), quinze (15) ou vingt (20) hexagones : c'est leur capacité de déplacement, parfois aussi appelée vitesse. Une armée qui contient des unités avec des capacités de déplacement différentes se déplace à la vitesse de l'unité la plus lente.

### 15.3.4 LA FORCE DE COMBAT ET LES POINTS DE DOMMAGE

La force des fronts impliqués dans un combat est égale au total de la force de combat de toutes les unités contenues dans les armées impliquées dans le combat et les unités des garnisons du domaine où se déroule le combat. En plus de la force de combat des unités, d'autres éléments peuvent venir modifier la force d'un front militaire : le sépium, la magie, l'occulte, les croyances et autres bonus peuvent parfois rendre des unités beaucoup plus puissantes qu'elles ne semblent l'être.

- Chaque unité peut bénéficier d'au maximum +1 à sa force de combat (autre que ceux de fortifications) et tout bénéfice additionnel est perdu.

Une fois la force de combat calculée, les fronts s'infligent mutuellement cette force en points de dommage.

Si les derniers points de dommage infligés à une armée ne sont pas suffisants pour tuer l'unité ciblée, cette unité n'est pas détruite et les points de dommage restants sont écartés à la fin des phases de la saison en cours. Par exemple, si un chevalier qui possède deux (2) points de force de combat reçoit seulement un (1) point de dommage, le chevalier n'est pas détruit et demeure dans l'armée ou la garnison où il était situé. À la saison suivante, le chevalier retrouve ses deux (2) points de force de combat.

### 15.3.5 LA RÉOLUTION DES CONFLITS

#### 15.3.5.1 LES PHASES D'ACTION

Afin de bien coordonner le déroulement des actions lors des saisons de jeu, chaque action est effectuée dans une phase d'action bien précise. Ceci s'applique notamment lors de la résolution de conflits armés.

Veuillez vous référer aux Sections 4.1 et 4.2.3 pour de plus amples renseignements sur les saisons/tours de jeu et les phases d'action du jeu géopolitique.

#### 15.3.5.2 LE TOUR DE RÔLE

Le tour de rôle détermine quelles sont les armées et les unités qui seront les premières à recevoir les points de dommage infligés lors d'un combat.

Lorsqu'une garnison ou une garnison navale est impliquée dans un combat, ce sont toujours les unités de cette dernière qui sont les premières à recevoir les points de dommage. Les unités d'une garnison qui défendent un domaine profitent cependant des bonus de force militaire accordés par les fortifications présentes sur le domaine.

Ce sont les armées qui possèdent le moins de force militaire dans le combat qui reçoivent ensuite les points de dommage. S'il reste encore des points de dommage après avoir calculé les pertes de la plus faible armée, c'est la deuxième plus faible armée qui reçoit ensuite les points de dommage, et ainsi de suite.

#### 15.3.5.3 LA PERTE D'UNITÉS

Une armée qui reçoit plus de dommages qu'elle ne possède de force de combat est considérée comme détruite. Par contre, si l'armée possède plus de force de combat qu'elle ne reçoit de points de dommage, il est important de déterminer quelles unités de l'armée seront détruites en premier. L'ordre des pertes d'unités est détaillé dans le Tableau 34 ci-dessous.

Tableau 34: Ordre des pertes d'unités

Ordre	Unité
1	Mort-vivant
2	Chevalier, Voile de guerre
3	Démon
4	Soldat de métier, Flobart, Ilta matcha
5	Artilleur
6	Cavalier, Chevaucheur de loup
7	Milice, Combattant embarqué, Guerrier orque, Milice elfique
8	Tirailleur, Brigand, Pirate
9	Assassin, Aventurier
10	Canon
11	Trébuchet

#### 15.3.5.4 LES BUTINS DE GUERRE

Les grands affrontements laissent parfois sur le champ de bataille des trésors que les explorateurs les plus expérimentés vont cueillir. Tout dépendant du type de conflit qui a créé le butin de guerre, ces derniers peuvent être composés d'une multitude de trésors et autres richesses : solars, butins, minerais, objets de collection, etc.

Lorsque dix (10) unités ou plus sont détruites par une ou plusieurs actions dans la même saison, un (1) butin de guerre apparaît sur l'hexagone où ont eu lieu les conflits. La valeur du butin de guerre est proportionnelle au nombre d'unités détruites lors du conflit.

Il est également possible de générer des butins de guerre en exécutant l'action militaire « Saccager » sur un domaine (se référer au Tableau 37). Dans ce cas, la valeur du butin de guerre est déterminée par le nombre d'unités et/ou de bâtiments qui ont été détruits lors de la résolution de l'action.

- La valeur d'un butin de guerre est calculée par l'Équipe de gestion du jeu.

## 15.4 LES ACTIONS OFFENSIVES ENVERS UN DOMAINE

### 15.4.1 L'ATTAQUE

Un domaine peut être attaqué lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Immédiatement si le domaine ne possède pas une fortification égale ou supérieure à un donjon.
- Après un minimum d'une (1) saison de siège si le domaine bénéficie d'une fortification égale ou supérieure à un donjon.

Lors d'une attaque sur un domaine, la garnison se défend automatiquement sans que le propriétaire du domaine n'ait à donner un ordre en ce sens.

## 15.4.2 L'OCCUPATION

Une armée qui procède à des actions offensives envers un domaine (attaquer, saccager, piller, assiéger) empêche le propriétaire de ce domaine de pouvoir le renforcer tant que l'armée reste sur le domaine. Le domaine est alors occupé (ou sous occupation).

Le propriétaire du domaine occupé est restreint dans ses actions et peut uniquement exécuter les actions suivantes :

- Assaut de sortie;
- Droguer l'avant-garde;
- Support de mercenaires;
- Utiliser une potion ou babiole
  - *[Des précisions suivront sous peu]*
- Se mettre en révolte.

## 15.4.3 LE SIÈGE

L'installation d'un siège pour une durée minimum d'une (1) saison est une action nécessaire pour les armées qui voudraient piller, saccager ou annexer un domaine qui contient au moins un donjon.

Afin qu'un siège soit considéré réussi, certaines conditions doivent être rencontrées :

- Le domaine assiégé doit contenir au moins un donjon.
- Les propriétaires de la ou les armées qui assiègent le domaine doivent avoir payé les coûts de démarrage d'un siège (se référer au Tableau 35).
- Le nombre total d'unités de la ou les armées qui assiègent le domaine doit être supérieur au nombre d'unités de la garnison du domaine.

Plusieurs armées peuvent déclarer l'action de siège sur un même domaine. Cette situation sera même nécessaire parfois afin de permettre aux attaquants de s'unir pour obtenir le nombre d'unités nécessaire pour démarrer le siège.

Tableau 35: Coût de démarrage d'un siège

Fortification	Coût de démarrage du siège
Donjon	1 sceau militaire, 1 unité de siège* et ses artilleurs présents dans l'armée assiégeante <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Tourelle	2 sceaux militaires, 2 unités de siège* et leurs artilleurs présents dans l'armée assiégeante <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>
Forteresse	2 sceaux militaires, 3 unités de siège* et leurs artilleurs présents dans l'armée assiégeante <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>

\* Les unités de siège incluent les trébuchets et les canons.  
Chaque trébuchet est opéré par 1 artilleur. Chaque canon est opéré par 2 artilleurs.

### 15.4.3.1 L'ASSIÉGEANT

Le propriétaire de l'armée offensive qui fait l'action d'assiéger un domaine est considéré comme l'assiégeant.

- L'assiégeant ne peut entreprendre aucune autre action militaire sans quoi le siège sera considéré comme étant levé.
- Malgré sa présence sur le domaine qu'elle assiège, l'assiégeant ne profite d'aucun bonus ou de protection de la part du domaine (bâtiments militaires, objets surnaturels, etc.).

### 15.4.3.2 LA FAMINE

Durant une saison de siège, la garnison assiégée se nourrit à même le coffre de la guilde du propriétaire du domaine au coût de trois (3) victuailles par unité présente en garnison.

- Un domaine assiégé qui est victime de désertion s'inflige un montant de force de combat égale à 20% de sa force totale et ce dès que les victuailles n'ont pas été payées pour la totalité des unités.

### 15.4.3.3 LES LIMITATIONS

Le propriétaire du domaine assiégé est restreint dans ses actions et peut uniquement exécuter les actions suivantes :

- Assaut de sortie;
- Droguer l'avant-garde;
- Support de mercenaires;
- Utiliser une potion ou babiole
  - *[Des précisions suivront sous peu];*
- Se mettre en révolte.

## 15.4.4 L'ANNEXION

À la suite d'une attaque réussie sur un domaine, une demande d'annexion du domaine peut être faite par la guilde propriétaire de l'armée.

La guilde propriétaire de l'armée qui effectue l'action d'annexion (attaquant) doit mettre en gage un montant en solars aux Greffes politiques.

- Ces montants sont détaillés dans le Tableau 36 et varient entre autres selon le stade de développement du domaine.
- Le chef du domaine annexé peut, s'il le souhaite, demander la tenue d'un baroud d'honneur afin de reprendre la propriété du domaine. Si un baroud d'honneur est demandé, le titre de propriété est alors mis en gage aux Greffes politiques jusqu'à la résolution de l'action.
- Si le propriétaire du domaine annexé ne demande pas de baroud d'honneur, sa guilde recevra le montant laissé en gage.
  - Lors de la résolution de cette action, le titre de propriété du domaine se transfère à la guilde propriétaire du sceau politique utilisé pour l'annexion, laquelle décide du nom de la personne à inscrire sur le nouveau titre qui sera émis à la saison suivante.

### 15.4.5 LES BAROUDS D'HONNEUR

Une demande de baroud d'honneur peut être faite par le chef de la guilde dont le domaine a été ciblé par une action d'annexion à la saison précédente. La guilde précédemment propriétaire du domaine annexé (défenseur) peut alors :

- Demander un baroud d'honneur.
  - La guilde doit alors mettre en gage le titre de propriété du domaine aux Greffes politiques jusqu'à la résolution du conflit lors d'une activité officielle du Duché de Bicolline.
  - L'attaquant a alors le choix d'accepter ou de refuser le baroud d'honneur. Si le baroud d'honneur est refusé par le(s) attaquant(s), le titre de propriété est remis au défenseur et la compensation monétaire à l'attaquant.
- Concéder l'annexion et accepter la compensation monétaire.
  - Elle doit alors remettre le titre de propriété du domaine aux Greffes politiques qui le remettront à l'attaquant.
  - Une fois le titre de propriété remis à l'attaquant, elle recevra le montant de la compensation.

À moins de consentement entre l'attaquant et le défenseur pour procéder autrement, un baroud d'honneur se déroule ainsi :

- Tous les barouds d'honneur se font sans restriction d'arme et d'armure.
- Les belligérants peuvent recruter des combattants, guildes ou mercenaires.
- Sans monstres, machine de guerre ni armes magiques.
- Un baroud d'honneur se résout par défaut en escarmouche lors de la prochaine Grande Bataille, sans autres gains.
  - Si les deux belligérants sont consentants, les barouds d'honneur peuvent dans certains cas être résolus dans un autre événement terrain.
  - La résolution en événement terrain d'un conflit géopolitique pourrait impliquer des gains supplémentaires.
- Le scénario de base est une élimination simple avec sabliers de guérison, sans puits de guérison, avec le nombre de combattants indiqués dans le Tableau 36.
- Lorsque plusieurs annexions ont lieu dans le même fief ou la même province, les défenseurs peuvent décider volontairement de combiner les barouds d'honneur. Les attaquants doivent accepter sans quoi les conflits seront résolus séparément.
- Si un des belligérants ne se présente pas au baroud d'honneur (au moins 50% des combattants planifiés sont absents), la guilde fautive perd des points de notoriété et ne peut plus demander de barouds d'honneur durant la prochaine année.
  - **[Des précisions suivront sous peu]**
- Un baroud d'honneur ne met pas en attente l'annexion d'un domaine.
- Un baroud d'honneur ne permet pas de conserver les revenus d'un domaine annexé. Il sert uniquement à reprendre le titre de propriété.
- Si la guilde qui était propriétaire du domaine annexé réussit à le ré-annexer au moyen d'une armée entre le moment où le baroud d'honneur a été demandé et la résolution terrain du baroud d'honneur, le baroud d'honneur n'a pas lieu.
- Si une armée d'une autre guilde réussit à annexer le domaine entre le moment où le baroud d'honneur a été demandé et la résolution terrain du baroud d'honneur, le baroud d'honneur sera entre la guilde propriétaire de cette armée et le propriétaire original du domaine.

Tableau 36: Types de barouds d'honneur

Conflit	Combattants	Résolution par défaut à la Grande Bataille	Résolution en événement	Compensation en solars
Annexion d'un campement	10 vs 10	Escarmouche	—	150
Annexion d'un hameau	20 vs 20	Escarmouche	—	300
Annexion d'une bourgade	30 vs 30	Escarmouche	—	700
Annexion d'un village	40 vs 40	Escarmouche	—	1 200
Annexion d'une ville	60 vs 60	Escarmouche	—	1 600
Annexion d'une cité	100 vs 100	Escarmouche	Campagne spéciale (de siège)	2 000
Annexion de plusieurs domaines du même fief	200 vs 200	Escarmouche	Campagne militaire d'expansion	Par domaine
Annexion concertée de plusieurs domaines de la même province ou région	300 vs 300	Escarmouche	Campagne militaire d'invasion ou conflit de Grande Bataille	Par domaine

## 15.5 LES CÉRÉMONIES MILITAIRES

Certaines actions militaires nécessitent d'effectuer une cérémonie afin qu'elles puissent être réalisées.

Veillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur l'organisation de cérémonies lors d'activités au Duché de Bicolline.

## 15.6 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE MILITAIRE

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 37: Actions de la sphère militaire

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Assaut de sortie	—	Armée assiégeant un domaine	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans la garnison	Permet à la garnison du domaine assiégé de former une armée temporaire qui attaque une armée située sur le domaine, sans le bonus de force de la fortification	[Des précisions suivront sous peu]	Les unités restantes à la fin de la saison regagnent la garnison, le cas échéant
Assiéger	—	Domaine sur lequel se trouve une armée	1 ou 2 sceaux militaires 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires  Autres coûts variables selon les fortifications du domaine	Permet à une armée d'assiéger un domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Le domaine ciblé doit contenir un donjon, une tourelle ou une forteresse
Attaquer des armées	—	Armée(s)	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée qui attaque	Permet à une armée d'attaquer une ou plusieurs armées présentes sur le même hexagone	[Des précisions suivront sous peu]	Une armée qui est attaquée se défend automatiquement
Attaquer un domaine	—	Domaine	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée qui attaque	Permet à une armée d'attaquer la garnison du domaine où elle se trouve	[Des précisions suivront sous peu]	Une garnison qui est attaquée se défend automatiquement

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Démobiliser une armée	—	Armée	1+ sceau(x) militaire(s)	Permet de démobiliser une armée pour renforcer la garnison d'un domaine Chaque sceau militaire utilisé permet de démobiliser jusqu'à 10 unités militaires de l'armée	[Des précisions suivront sous peu]	L'armée doit être sur le même hexagone que la garnison La garnison doit avoir l'espace disponible pour accueillir les unités militaires démobilisées Cette action ne peut pas être effectuée lorsque le domaine est sous occupation
Déplacer une armée	—	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de se déplacer	[Des précisions suivront sous peu]	La vitesse de l'armée est celle de son unité la plus lente (Tableau 6) Une armée ne peut pas traverser un fleuve durant le déplacement Si un élément hors du contrôle du propriétaire de l'armée rend la résolution d'une ligne de déplacement impossible après que l'ordre ait été envoyé, le déplacement de l'armée s'arrête sur le dernier hexagone praticable par la ligne de déplacement
Déployer une armée	—	Domaine appartenant à la guilde du propriétaire de l'armée	1+ sceau(x) militaire(s) engagé(s)	Permet de déployer une armée contenant jusqu'à 10 unités militaires par sceau militaire investi	[Des précisions suivront sous peu]	Au moins 50% des sceaux doivent provenir de la guilde du propriétaire de l'armée Lorsque applicable, les sceaux ne provenant pas de la guilde du propriétaire de l'armée doivent être de guildes affiliées à la même région que celle de la guilde du propriétaire de l'armée

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Dernier retranchement	—	Domaine	1 sceau militaire 200 influences de la région du domaine	Octroie un bonus de défense militaire de +1 à un bâtiment jusqu'à la fin de la saison	[Des précisions suivront sous peu]	Peut être utilisé qu'une fois par domaine par saison Cette action ne peut être effectuée que par la guilde propriétaire du domaine
Droguer l'avant-garde	—	Armée ou garnison	1 sceau clandestin 25 sépiums	Permet à un propriétaire d'armée ou de domaine d'augmenter de 1 la force de combat des 5 premières unités militaires à combattre lors d'un conflit	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par armée par saison [Des précisions suivront sous peu]
Fusion de plusieurs armées	—	Armées	1 sceau militaire	Permet de consolider les unités militaires de plusieurs armées en une seule armée	[Des précisions suivront sous peu]	Le sceau militaire doit provenir de la guilde du propriétaire de l'armée résultante Au moins 50% des sceaux de l'armée résultante doivent provenir de la guilde du propriétaire
Poursuite	—	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de se déplacer vers l'hexagone d'une autre armée en utilisant le chemin le plus court possible Si l'armée poursuivie est hors de portée, l'armée qui effectue l'action se rendra à l'hexagone le plus proche	[Des précisions suivront sous peu]	La vitesse de l'armée est celle de son unité la plus lente (Tableau 6) Une armée ne peut pas traverser un fleuve ou un cours d'eau durant le déplacement

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Rapatriment	—	Armée	—	Pour chaque sceau militaire désengagé, un maximum de 10 unités militaires de l'armée sont rapatriées 3 mains-d'œuvre sont remises dans le coffre de la guilde du propriétaire de l'armée pour chaque unité militaire rapatriée	[Des précisions suivront sous peu]	Le propriétaire de l'armée résultante doit conserver au minimum 50% des sceaux de sa guilde sans quoi toutes les unités militaires de l'armée sont rapatriées
Renforcer une armée	—	Armée	1+ sceau(x) militaire(s)	Permet de renforcer une armée d'un maximum de 10 unités militaires par sceau militaire utilisé	[Des précisions suivront sous peu]	Les unités militaires qui viennent en renfort doivent provenir du coffre de la guilde du propriétaire de l'armée ou de la garnison du domaine où se trouve l'armée Le renforcement ne peut dépasser la valeur maximale possible par le nombre de sceaux engagés dans l'armée
Renforcer une garnison	—	Domaine	—	Permet à la guilde du chef de domaine de renforcer la garnison de son domaine avec un maximum de 10 nouvelles unités militaires	[Des précisions suivront sous peu]	La garnison doit avoir l'espace disponible pour accueillir les unités militaires en renfort Les unités excédentaires sont rapatriées selon l'ordre établi dans le Tableau 34 Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par domaine par saison

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Saccager	—	Bâtiment(s) d'un domaine	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée ou la garnison	Inflige la force de l'armée ou de la garnison en points de dommage à des points de structure de bâtiments sur le domaine  Une liste ordonnée des bâtiments à saccager est nécessaire, sinon l'action ne peut être réalisée	[Des précisions suivront sous peu]	Un domaine avec au moins 1 unité dans sa garnison ne peut pas être saccagé par une armée  Si un bâtiment est détruit, la production de ce dernier est perdue
Soutien de mercenaires	—	Armée ou Garnison	1 sceau politique 5 mercenaires	Augmente de 5 la force de combat d'une armée pour la saison  Le contrat des mercenaires prend fin à la fin de la saison et les mercenaires quittent l'armée et disparaissent  [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Les mercenaires ainsi engagés ne bénéficient pas du bonus de défense des fortifications si l'armée est sur un domaine  Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par armée ou garnison par saison

## 16. LA SPHÈRE OCCULTE

### 16.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 16.2 LES TRADITIONS OCCULTES

Les savoirs occultes qui subsistent dans le monde de l'Hippocampe sont plus souvent ceux associés à des ordres, des collèges, ou autres regroupements d'occultistes. Il s'agit d'un ensemble d'individus qui, de manière plus ou moins secrète, collaborent et partagent leur art ésotérique à l'intérieur d'un réseau assez restreint. Il existe quatre (4) types d'arts occultes qui sont détaillés dans le Tableau 38 ci-dessous.

Tableau 38: Traditions occultes, types d'art occulte et bâtiments associés

Tradition occulte	Type d'art occulte	Bâtiment associé
Esprit de la forêt	Communication totémique	Cercle rituel
Crâne	Pacte démoniaque	Autel sacrificiel
Ingrédient	Alchimie	Laboratoire
Invention	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Patenterie

### 16.3 LA RÉSIDENCE

Un occultiste qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelque action que ce soit (effectuer des recherches ou encore apprendre, préparer ou lancer un sort, etc.), doit effectuer l'action de prendre résidence sur un domaine possédant un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.

Ce n'est que lorsqu'un occultiste n'a pas de lieu de résidence qu'il peut faire la demande de résidence à un propriétaire de domaine. Un occultiste qui voudrait changer sa résidence à une autre doit donc en premier lieu quitter le lieu arcanique dans lequel il se trouve afin de pouvoir se joindre à un autre lieu arcanique la saison suivante.

### 16.4 HIÉRARCHIE OCCULTE

Les occultistes sont des adeptes des mystérieux arts occultes. Ils possèdent un codex et doivent prendre résidence dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir utiliser leurs sorts (se référer à la Section 16.3). Le rang d'un occultiste représente le contrôle et le savoir qu'il possède sur son art arcanique.

Selon les traditions et les types d'arcane, les titres associés aux rangs peuvent changer, mais la mécanique représentée ici demeure la même. Le rang d'un occultiste est déterminé par le nombre de sorts qu'il possède dans son codex.

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 16.4.1 L'APPRENTI

C'est le début de l'apprentissage de tout occultiste. Il apprend les rudiments de l'arcane et entame des recherches afin d'acquérir son premier sort. Un participant devient apprenti lorsqu'il entame la recherche pour le premier sort qu'il désire ajouter à son codex. Lorsqu'un apprenti termine l'apprentissage de son premier sort, il atteint le rang d'adepte et son codex est ajouté à son profil. La seule action qu'un apprenti peut effectuer est « Apprendre un sort ».

- Les apprentis ne peuvent habituellement pas lancer de sorts de scénario sauf en présence de leur maître.

### 16.4.2 L'ADEPTE

Un adepte maîtrise assez bien les concepts de l'arcane pour avoir réussi la découverte d'au moins un (1) sort par la recherche occulte. Un participant est considéré comme étant un adepte lorsqu'il possède au moins un (1) sort dans son codex.

- Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- L'adepte a habituellement accès aux sorts de scénario.

### 16.4.3 LE MAÎTRE

Le maître est un occultiste qui a passé un long moment à étudier les arts surnaturels et qui connaît les rouages de l'occultisme. Un participant obtient le rang de maître lorsqu'il possède trois (3) sorts du même type de magie dans son codex.

- Un maître doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un maître est capable d'enseigner les arts occultes à des apprentis ou des adeptes. Un maître ne peut enseigner qu'à un seul apprenti ou adepte à la fois.
- Le maître a habituellement accès à des sorts avancés lors de scénarios.

### 16.4.4 LE GRAND MAÎTRE

Le grand maître est un maître très expérimenté qui connaît les moindres secrets liés à son type d'art occulte. Pour être perçu comme un grand maître, il doit posséder au moins sept (7) sorts du même type d'art occulte dans son codex.

- Un grand maître doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un grand maître est capable d'enseigner les arts occultes à des apprentis ou des adeptes. Un grand maître ne peut enseigner qu'à un seul apprenti ou adepte à la fois.
- Le grand maître a habituellement accès à des sorts avancés lors de scénarios.

### 16.4.5 L'OCCULTISTE SUPRÊME

Il s'agit d'un titre extrêmement rare qui ne peut être octroyé qu'à une poignée d'élus à la suite de quêtes épiques et d'aventures périlleuses. **[Des précisions suivront sous peu]**

- Un occultiste suprême doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer ses sorts dans le jeu géopolitique.

## 16.5 LE CODEX ET L'APPRENTISSAGE DES SORTS

### 16.5.1 LE CODEX

Le codex est la liste des sorts connus par un occultiste. Un occultiste qui veut lancer un sort doit tout d'abord s'assurer que ce dernier soit bien inscrit dans son codex. Les codex sont des documents publics qui peuvent être consultés sur la plateforme virtuelle.

### 16.5.2 L'APPRENTISSAGE DES SORTS

Les arts occultes permettent d'invoquer des sorts qui affectent le monde géopolitique du Duché de Bicolline. Tous les sorts ont des portées qui leur sont propres et requièrent une quantité plus ou moins grande d'énergie. Tous les sorts ont comme point d'origine un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique qui sert à canaliser l'énergie des courants telluriques.

Tout dépendant du type de sort, le coût et la durée d'apprentissage varient selon le Tableau 39 ci-dessous.

Tableau 39: Coût et durée des apprentissages occultes

Type de sort	Coût de l'apprentissage	Durée
Mineur	2 énergies de la tradition occulte du sort à apprendre, 2 laborantins, 20 solars, 2 équipements, 2 pierres précieuses	1 saison
Majeur	3 énergies de la tradition occulte du sort à apprendre, 3 laborantins, 30 solars, 3 équipements, 3 pierres précieuses	2 saisons

### 16.5.3 LES DOMMAGES OCCULTES

À moins d'indication contraire dans la description d'un sort, tous les points de force militaire infligés par une source occulte ignorent les bonus de défense militaire accordés par les bâtiments.

## 16.6 LES OBJETS OCCULTES

Il existe deux (2) types d'objets occultes :

- Les **potions** sont des préparations alchimiques de toutes sortes. Elles sont préparées selon des recettes en utilisant des Ingrédients.
- *[Des précisions suivront sous peu]*

Les objets occultes doivent être déployés dans une armée, un navire ou sur un domaine avant de pouvoir être utilisés.

*[Des précisions suivront sous peu]*

## 16.7 LES COMPOSANTES OCCULTES

Une composante occulte (dent de vampire, sang de troll, écorce d'ent, etc.) peut être acquise, entre autres, lors d'une quête officielle du Duché de Bicolline, suivant la résolution de nuisances ou encore en participant à des enchères. Les usages pour les composantes occultes incluent (sans s'y limiter) :

- La conjuration de créatures;
- La fabrication d'artéfacts;

- Les recherches, les enquêtes et les courriers ducaux;
- Les collections.

*[Des précisions suivront sous peu]*

## **16.8 LES CÉRÉMONIES OCCULTES**

Il est possible pour les utilisateurs de chaque type d'art occulte d'effectuer des cérémonies réelles afin de générer rapidement de l'énergie occulte durant la Grande Bataille. Certaines cérémonies sont également nécessaires pour lancer des sorts spécifiques.

Veillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur l'organisation de cérémonies lors d'activités au Duché de Bicolline.

## **16.9 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE OCCULTE**

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 40: Actions de la sphère occulte

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Apprendre un sort	—	Occultiste qui effectue l'action	1 sceau occulte Autres coûts variables selon le type de sort (Tableau 39)	Permet à l'occultiste d'apprendre un sort et le consigner à son codex La durée de l'apprentissage varie selon le type de sort (mineur ou majeur)	[Des précisions suivront sous peu]	L'occultiste doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique L'apprenti doit résider dans le même domaine que son maître
Cérémonie occulte	—	—	1 sceau occulte 1+ fiche(s) de population	Permet au responsable de la cérémonie de générer 1 énergie occulte pour chaque fiche de population « Événement » génère 2 énergies occultes	[Des précisions suivront sous peu]	Le responsable ne peut convertir davantage de fiches de population en énergie occulte qu'il y a de participants à la cérémonie Nécessite la tenue d'une cérémonie à la Grande Bataille Nécessite un focus du type d'art occulte visé par la cérémonie
Coup de semonce	—	Navire en haute mer [Des précisions suivront sous peu]	1 sceau occulte 1 artilleur, 1 poudre à canon	Permet de procéder à un tir de Syta neutre pour déterminer les dommages subis par la structure du navire ciblé : une pierre lumineuse fait 4 points de dommage, une pierre grise fait 2 points de dommage et une pierre sombre ne fait aucun point de dommage	[Des précisions suivront sous peu]	L'hexagone côtier où se situe la tour de garde côtière doit toucher à la province maritime où se situe le navire ciblé Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour de garde côtière par saison

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Créer de l'énergie pure	—	—	1 sceau occulte 50 influences de la même région par énergie pure créée	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie	[Des précisions suivront sous peu]	Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie L'érudit ne peut effectuer cette cérémonie qu'une fois par an Un maximum de 5 énergies pures peut être créé par cérémonie Le nombre d'énergies pures qui peuvent être créées est limité par le nombre de participants à la cérémonie et/ou le nombre de d'influences remises sur place au maître de jeu ou son officiant
Fabriquer un focus	—	—	1 sceau occulte 1 laborantin, 10 énergies de la sorte du focus, 1 énergie pure	Permet de fabriquer un focus de la sorte des énergies investies	[Des précisions suivront sous peu]	—
Lancer un sort majeur	Variable selon le sort	Variable selon le sort	1 sceau occulte Autres coûts variables selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort Le lancement d'un sort majeur nécessite la tenue d'une cérémonie terrain
Lancer un sort mineur	Variable selon le sort	Variable selon le sort	1 sceau occulte Autres coûts variables selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le sort Certains sorts mineurs pourraient nécessiter la tenue d'une cérémonie terrain

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Occultisme pragmatique	—	Occultiste	[Des précisions suivront sous peu]	Permet à l'occultiste de lancer des sorts pendant les scénarios de la prochaine saison	[Des précisions suivront sous peu]	Variable selon le scénario Nécessite l'accord préalable du maître de jeu de la sphère occulte
Occultiste du royaume	—	Occultiste	1 sceau occulte [Des précisions suivront sous peu]	Permet au chef d'une région de raccourcir le temps d'apprentissage d'un sort d'une saison	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être exécutée une seule fois par chef de région par saison Le temps d'apprentissage du sort ne peut pas être inférieur à 1 saison
Prendre résidence	—	Lieu arcanique ou Grand lieu arcanique	1 sceau occulte	Permet à l'occultiste de prendre résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Maximum de 3 magiciens et occultistes par lieu arcanique Un grand lieu arcanique permet à 3 magiciens et occultistes supplémentaires de résider dans le lieu arcanique du domaine Nécessite l'autorisation préalable du propriétaire du domaine
Quitter sa résidence	—	Occultiste	—	Permet à l'occultiste de quitter sa résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	—
Utiliser un objet magique ou occulte	—	Armée ou Garnison	1 sceau magique ou 1 sceau occulte 1 babiole, 1 potion, ou 1 parchemin	Variable selon l'objet [Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]	Maximum de 1 babiole ou 1 potion ou 1 parchemin par armée ou garnison [Des précisions suivront sous peu]

## 17. LA SPHÈRE POLITIQUE

### 17.1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

*[Des précisions suivront sous peu]*

### 17.2 LES CONSEILS DE RÉGION

Les régions sont administrées par un Conseil de région qui est mené par le chef de région. Les Conseils de région sont les têtes dirigeantes des différentes régions du monde.

#### 17.2.1 LA COMPOSITION DE BASE

Si la Charte de région ne vient pas modifier la composition de base d'une région existante, tous les seigneurs de la région, tous les seigneurs maritimes affiliés à la région et tous les représentants des guildes affiliées à la région siègent au Conseil de région et peuvent voter lors des séances.

Les seigneurs et seigneurs maritimes ont deux (2) votes chacun et les représentants de guildes ont un (1) vote chacun.

#### 17.2.2 LA CHARTE DE RÉGION

La Charte de région est publique et publiée. Minimale, elle doit comprendre les éléments suivants :

- Le nom du système de gestion politique choisie;
- La composition du Conseil de région et qui y siège;
- Le protocole de nomination ou d'élection des membres du Conseil de région et la fréquence de nomination ou d'élection;
- Les noms des titres de noblesse;
- Qui est le chef de la région;
- Comment le chef de région est élu et pour combien de temps;
- La description du mécanisme de renversement de la Charte ou du chef de région, outre ceux prévus par la règle de révolte;
- Tout autre mécanisme de modification de la Charte.

##### 17.2.2.1 L'ADOPTION

La Charte de région initiale doit être adoptée par la majorité des nobles ayant un droit de vote (50% des votes +1) et au moins deux tiers (2/3) des membres du Conseil de région doivent être présents lors de la tenue du vote d'adoption de la Charte.

- L'adoption de la Charte doit se faire en la présence du maître de jeu de la sphère politique ou son officiant.
- La Charte de région doit avoir été préalablement autorisée par le maître de jeu de la sphère politique ainsi que par le Comité consultatif qui pourraient proposer des modifications afin d'éviter des conséquences non-désirées.

### 17.2.2.2 LES LOIS

Un Conseil de région est en mesure de proclamer plusieurs lois qui pourraient affecter la population de sa région, mais qui n'impliquent pas de dépenses en influence. Les lois ne sont pas des points de règles du jeu géopolitique.

Si un chef de domaine contrevient à une loi en vigueur, ce sera au Conseil de région de prendre des mesures appropriées pour faire respecter ses lois.

### 17.2.2.3 LES RESTRICTIONS

Certaines limitations en lien avec la gestion du jeu géopolitique pourraient affecter des actions d'un Conseil de région. Par exemple, un Conseil de région ou un chef de région ne peut pas :

- Décider de diviser ou reconfigurer des domaines, fiefs ou provinces existants;
- Bloquer des transactions aux Greffes politiques et au Comptoir géopolitique (un chef de région pourrait cependant tenter de convaincre les participants impliqués de procéder autrement, mais les greffiers ne refusent aucune transaction légale);
- Modifier les mécaniques du jeu géopolitique (ratio des fiches de population, effets des cartes, vitesse de déplacement, topologie, etc.);
- Démettre unilatéralement les titres de noblesse suivants : chef de domaine, maître de fief et duc.

## 17.3 LES REVENUS DE RÉGION ET L'INFLUENCE RÉGIONALE

À chaque Grande Bataille, le chef de région reçoit des revenus annuels en influence régionale en fonction des guildes qui sont affiliées aux provinces qui composent la région.

Veuillez vous référer à la Section 5.5.1 pour de plus amples renseignements sur les revenus des régions.

## 17.4 LES RÉVOLTES ET LE RENVERSEMENT DE LA CHARTE DE RÉGION

Un chef de domaine peut mettre son domaine en révolte seigneuriale et/ou régionale lorsqu'il est en désaccord avec les décisions prises par la noblesse si : **[Des précisions suivront sous peu]**

- Plus de 50% des domaines d'une province tombent en révolte provinciale, ou des domaines représentant deux tiers (2/3) des pierres de savoir d'une province.
  - Le seigneur de cette province est alors démis de ses fonctions.
- Plus de 50% des domaines d'une province tombent en révolte régionale pendant quatre (4) saisons consécutives
  - La province devient alors indépendante.
- Plus de 50% des domaines d'une région tombent en révolte régionale, ou des domaines représentant deux tiers (2/3) des pierres de savoir d'une région,
  - La Charte de région est renversée et le Conseil de région revient à sa composition de base afin d'établir une nouvelle Charte de région.

## 17.5 LES CÉRÉMONIES POLITIQUES

Certaines actions politiques nécessitent d'effectuer une cérémonie afin qu'elles puissent être réalisées.

Veillez vous référer à la Section 4.6.5 pour de plus amples renseignements sur l'organisation de cérémonies lors d'activités au Duché de Bicolline.

## 17.6 LES ÉLECTIONS SEIGNEURIALES

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'un Bal Pourpre ou d'une Grande Bataille et doivent être annoncées au moins vingt-et-un (21) jours avant la tenue de l'activité. Les élections seigneuriales se déroulent sous la supervision du maître de jeu de la sphère politique ou de son officiant.

### 17.6.1 LES CANDIDATS

Toute personne ayant un titre de propriété dans la province en élection peut se présenter afin d'être élu seigneur. La personne doit également être présente au moment de l'élection, car aucune procuration n'est permise.

### 17.6.2 LES DROITS DE VOTE

L'élection se fait en fonction des registres officiels de la province et suivant le Tableau 42 ci-dessous.

Les registres officiels sont basés sur la situation politique à la saison avant l'élection, soit à la fin de la saison Hiver si l'élection se tient à la saison printemps et à la fin de la saison Été si l'élection se tient pendant la Grande Bataille. Les éventuels changements qui surviendraient à moins d'une saison de l'élection ne sont pas pris en compte pour l'élection (titres de noblesse, domaines assiégés ou en attente de la résolution d'un baroud d'honneur, etc.).

*Tableau 41: Répartition des pierres de savoir en vue d'élections seigneuriales*

<b>Titre de noblesse</b>	<b>Nombre de pierres de savoir</b>
Chef de domaine	1 pierre de savoir par tranche de 5 fiches de population affectées sur le domaine (nombre arrondi à l'entier inférieur)
Maître de fief	1 pierre de savoir
Duc	1 pierre de savoir par fief qui supporte son duché si le fief se trouve dans la province où se déroule l'élection
Grand-prêtre	50% des pierres de savoir qui se trouvent sur le domaine de résidence du grand-prêtre (sa paroisse) si le domaine se trouve dans la province où se déroule l'élection (nombre arrondi à l'entier inférieur)

### 17.6.3 LE PROTOCOLE

L'élection doit d'être annoncée au moins vingt-et-un (21) jours avant l'activité où les élections seigneuriales auront lieu. Une fois officiellement annoncées, les élections seigneuriales se déroulent en plusieurs étapes.

- a. Tout participant possédant un titre de propriété, un titre de noblesse ou des pierres de savoir dans la province concernée par les élections seigneuriales sont admis et récupèrent leurs pierres de savoir.
  - Un noble peut se faire représenter et déléguer son droit de vote avec une procuration écrite de sa main.

- b. Les candidats qui se présentent comme seigneur doivent prendre un kobi.
  - Un candidat doit être présent le jour du vote et aucune procuration n'est acceptée pour un candidat au titre de seigneur.
- c. L'officiant annonce le nombre total de pierres de savoir qui seront utilisées pour l'élection.
- d. L'officiant appelle les personnes un à un par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir pour les déposer dans le kobi du candidat de leur choix.
  - Toutes les pierres de savoir d'un participant doivent être utilisées à chaque tour et être déposées dans le kobi d'un seul candidat.
  - Aucune abstention n'est permise.
- e. Afin d'être élu, un candidat doit recueillir le deux tiers (2/3) des pierres de savoir en jeu lors de l'élection seigneuriale.
  - Le deux tiers (2/3) des pierres de savoir est établi avec le total possible et non pas avec le total présent.
- f. Dans le cas où aucun candidat n'a pas obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir, les pierres de savoir sont remises aux participants et il y a deuxième tour auquel participent les trois (3) candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.
- g. Si aucun candidat n'a pas obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir au second tour, il y a un troisième tour auquel participent les deux (2) candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.
- h. Si aucun candidat n'a obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir au terme du troisième et dernier tour, la province demeure sans seigneur jusqu'à la prochaine élection seigneuriale (Bal Pourpre ou Grande Bataille).
  - Si une province est sans seigneur à la fin de la saison Été, les revenus et le relevé d'entretien seigneurial sont mis dans une enveloppe et gardés à la Banque de l'Hippocampe jusqu'à l'élection d'un nouveau seigneur.

## 17.7 LES ACTIONS DE LA SPHÈRE POLITIQUE

*[Des précisions suivront sous peu]*

Tableau 42: Actions de la sphère politique

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Affilier une guilde	—	Guilde	—	Permet à un chef de guilde d'affilier sa guilde à une province	[Des précisions suivront sous peu]	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques  La guilde ne doit pas être affiliée à une province à la fin de la saison Été
Annexer un domaine	—	Domaine occupé par une armée	1 sceau politique Autres coûts variables selon le Tableau 36	Permet d'obtenir le titre de propriété du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Le domaine ne doit plus avoir d'unités militaires dans sa garnison  La guilde qui désire annexer le domaine doit mettre le montant de la compensation en gage (Section 15.4.4)
Annexer une province terrestre	—	Province indépendante	1 sceau politique 50 influences de la nouvelle région par province de la région utilisant cette action	Permet à une province indépendante de se joindre à une région	[Des précisions suivront sous peu]	[Des précisions suivront sous peu]
Augmenter un stade de développement	—	Domaine	Coût variable selon le stade de développement (Tableau 7)	Permet à un chef de domaine d'augmenter le stade de développement du domaine	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action ne peut être exécutée si le domaine est occupé ou assiégé

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Cérémonie d'adoubement	—	—	1 sceau politique 1+ cavalier(s) 10 influences par cavalier adoubé (influence de la région où est affiliée la guilde qui utilise le sceau)	Permet de transformer une carte « Cavalier » en carte « Chevalier » pour chaque participant présent à la cérémonie <i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille Le nombre de cavaliers qui peuvent être transformés est limité par le nombre de participants à la cérémonie Les cartes « Cavalier » doivent être remises sur place au maître de jeu ou son officiant
Changer l'affiliation d'une guilde à une province	—	Guilde affiliée à une province différente	1 sceau politique	Permet à un chef de guilde d'affilier sa guilde à une nouvelle province	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques
Conscription	—	Armée ou Garnison	1 sceau politique Pour chaque milice : 10 influences de la région du domaine, 10 armements, 5 équipements	Permet à la guide du chef du domaine de déployer jusqu'à 10 milices directement dans la garnison de son domaine ou dans une armée située sur celui-ci	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	—
Conseil des érudits	—	Participant	1 sceau politique 50 influences de la région	Permet au chef d'une région de nommer un membre d'une guilde affiliée à la région sur le Conseil des érudits Le participant élu devient érudit régional pour la prochaine année	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques Chaque région peut élire 1 seul érudit régional
Désaffiliation forcée d'une guilde	—	Guilde affiliée à la province du seigneur	1 sceau politique 20 influences de la région de la province de seigneur	Permet à un seigneur de forcer la désaffiliation d'une guilde de sa propre province	<i>[Des précisions suivront sous peu]</i>	—

Action	Portée	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Désaffiliation volontaire d'une guilde	—	Guilde affiliée	—	Permet à un chef de guilde de désaffilier sa guilde d'une province	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action ne peut pas être faite à la saison Automne
Diminuer un stade de développement	—	Domaine	—	Permet à un propriétaire de domaine de diminuer le stade de développement de son domaine (Tableau 7)	[Des précisions suivront sous peu]	Cette action peut être exécutée un maximum d'une fois par saison Celle action ne peut pas être exécutée si le domaine ciblé est occupé ou assiégé Il n'est pas possible de diminuer un stade de développement si le nombre de bâtiments présents sur le domaine excède le maximum permis par le nouveau stade de développement
Renvoyer un magicien, occultiste ou grand-prêtre d'un domaine	—	Magicien, occultiste ou grand-prêtre	1 sceau politique 20 influences de la région du domaine	Permet à la guilde du chef de domaine de forcer un magicien, occultiste ou grand-prêtre à quitter sa résidence sur son domaine	[Des précisions suivront sous peu]	—
Révolte régionale	—	Domaine(s)	—	Permet au(x) chef(s) de domaine(s) de se placer en révolte régionale	[Des précisions suivront sous peu]	—
Révolte seigneuriale	—	Domaine(s)	—	Permet au(x) chef(s) de domaine(s) de se placer en révolte seigneuriale	[Des précisions suivront sous peu]	—

## REMERCIEMENTS

Un grand remerciement à toutes les personnes ayant contribué de près ou de loin à la création et la rédaction des règles qui régissent notre univers géopolitique.

En ordre alphabétique :

- Alexandre Bégin
- Carl Vincent
- Charles Bilodeau
- Christophe Bettez-Théroux
- David Huneault
- Dominic Renaud
- Edouard Beirmaert
- Éric Hébert
- Érick Marticotte
- Jean-Marc Bélanger
- Étienne Ouimet
- Francis Bonenfant
- François Noël
- Germain Nolet
- Jean-François Barbeau
- Jean-Philippe Robin
- Jean-Sébastien Roy
- Jocelyn Beausoleil
- Julie Bouchard
- Julien Grenier
- Marc-Antoine Deragon
- Martin Champagne
- Mathieu Dumontet
- Mathieu Veillet
- Michel Pigeon
- Nicolas Côté-Saucier
- Pascale Beauregard
- Philippe Mongeau
- Sébastien Dupuis
- Sébastien Lefebvre

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les envoyer à l'Équipe de gestion du jeu au [gestion.jeu@bicolline.org](mailto:gestion.jeu@bicolline.org) ou encore de venir les poser en personne aux Greffes politiques.

## ANNEXE A. DÉFINITION ET DESCRIPTION DES CARTES ET UNITÉS DU JEU GÉOPOLITIQUE

*[Des précisions suivront sous peu]*

## ANNEXE B. LEXIQUE

*[Des précisions suivront sous peu]*