

Version
GB1019



Livre du Joueur

Version 5.25

Jeu géopolitique de Bicolline

TABLE DES MATIÈRES

Liste des tableaux	0	Bâtiments de transformation	54
Qu'est-ce que le jeu géopolitique	1	Bâtiment économique	59
Le monde de Bicolline	2	Bâtiments de formation	61
Carte du monde	2	Les domaines particuliers	63
Régions	3	Politique	67
Éléments de jeu	4	Chef de domaine	67
Carte	4	Maître de fief	68
La monnaie	18	Duc	69
Les acteurs du jeu	19	Seigneur	71
Le domaine	20	Conseils de région	74
Le navire	20	Provinces indépendantes	80
La bannière	20	Province sous tutelle	80
Titres	20	Création de nouveau de royaume	80
Le coffre	21	Bâtiments de noblesse	81
Les membres du duché	22	Sceau	82
Mécaniques de jeu	23	Action d'influence politique	84
Création d'une guilde	23	Militaire	95
Maisons	31	Unités militaires	95
Bannière	35	Formation d'unités militaires	99
Pouvoirs des bannières	40	Bâtiment militaire	101
Pouvoirs des maisons	43	point de fortification	102
Revenus	45	Bannières militaires	104
Saisons (tours) de jeu	45	Actions d'une bannière militaire	104
Phase d'action	46	Résolution de conflit	112
La liste blanche/neutre/noire	47	Baroud d'honneur	117
Sphères de jeu	47	Maritime	119
Greffes	48	Unité maritime	119
Économie	49	Formation des unités	119
Domaine	49	Navire	119
Actions économiques	51	Améliorations maritimes	121
Bâtiments d'habitation	53	Bâtiments portuaires	125
		Actions maritimes et portuaires	127

Actions maritimes des bannières mobiles	128	Entretien	173
Provinces maritimes	132	Entretien seigneurial	173
Flotte et amiral	132	Entretien des domaines	174
Élections maritimes	133	Entretien d'un navire	174
Seigneur maritime	134	Entretien de bannière	175
Commerce	135	Entretien d'un réseau clandestin	175
La cargaison	135	Croyances	177
Bâtiment de commerce	136	Création d'une croyance	177
Les bannières commerciales	136	Grands prêtres	178
Actions des bannières commerciales	137	Dévotion	178
La lettre de change	139	Entretien et revenu	179
Les encans	139	Pouvoirs	180
La résolution du commerce	140	Bâtiments de croyance	182
Exploration	141	Syta	185
Mécaniques d'exploration	141	Occulte	188
Bannière d'exploration	141	Types de magie	188
Actions des bannières d'exploration	142	Production d'énergie magique	190
Les bricoles	148	Hiérarchie arcanique	190
Dissimulation	148	Résidence	192
Les œuvres et ouvrages	149	L'apprentissage magique	192
Les objets de collections	149	Sorts	194
Bâtiments d'exploration	151	Objets magiques	196
La topographie	152	Bâtiments occultes	198
Clandestin	153	Le conseil des érudits	205
Territoire clandestin	153	Les érudits	205
Réseau clandestin	154	Énergie pure/essence divine	206
Actions d'un propriétaire de réseau clandestin	154	Particularité géographique (À venir)	209
Bâtiments clandestins	155	Irendille	209
Bannière clandestine	159	Nasgaroth	209
Actions d'une bannière clandestine	159	Terres d'Auquesse	209
Actions clandestines	163	Terres des brumes	209
		Soumess	209
		Territoire de l'oubli	209

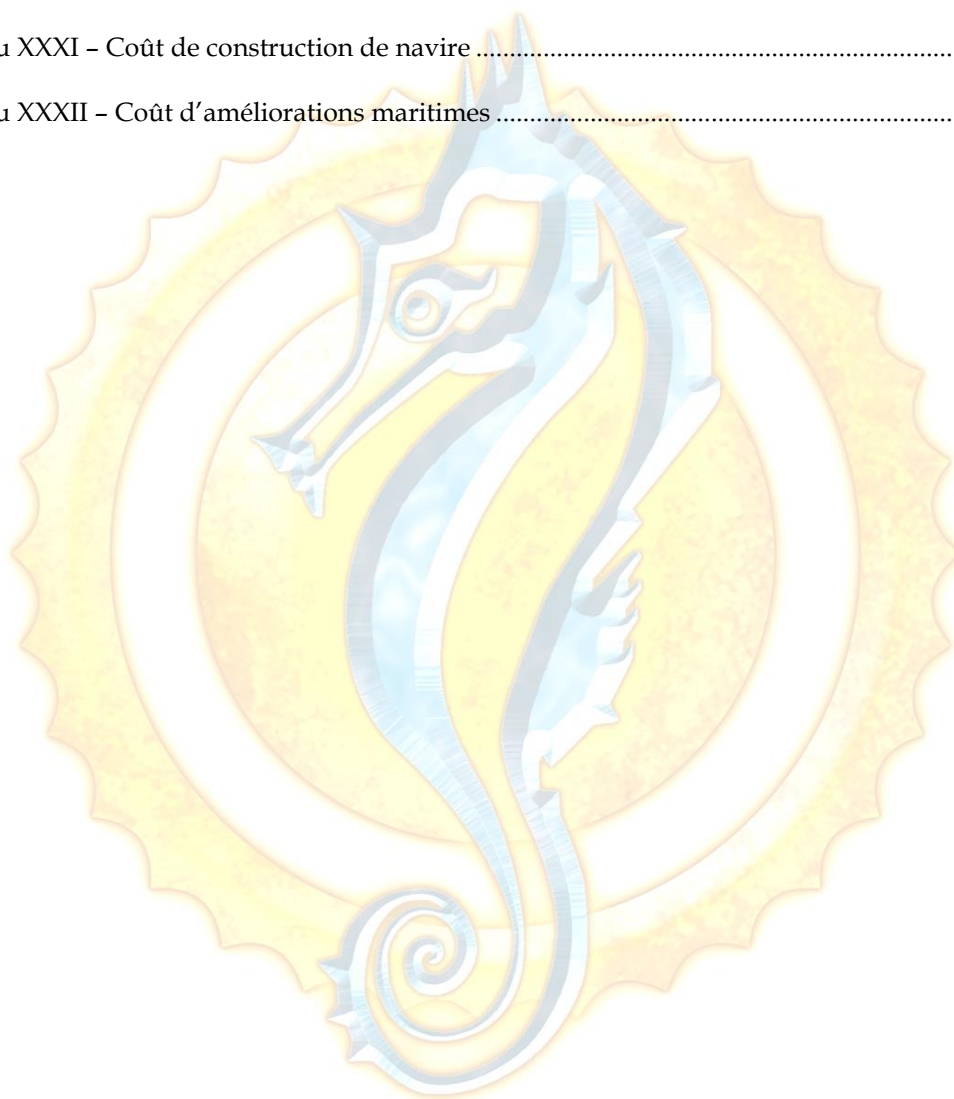
Cité des sables	209
Résumé des Constructions	211
Règles générales	211
(en construction)	218
Pour Terminer	219



LISTE DES TABLEAUX

Tableau I - Bannières, effets et maisons	24
Tableau II - Accomplissements	26
Tableau III - Résumé des bannières et des pouvoirs de maison.....	33
Tableau IV - Phase d'action	46
Tableau V - Composition de base d'un conseil de région	74
Tableau VI - Récapitulatif des pierres de savoir par titre de noblesse	79
Tableau VII - Liste des éléments disponibles moyennant de l'influence.....	86
Tableau VIII - Détails des unités militaires	96
Le coût des unités est indiqué dans le Tableau IX - Formation des unités militaires.....	99
Tableau X - Coût de formation des unités militaires	100
Tableau XI - Résumé des bonus DE FORTIFICATIONS	102
Tableau XII - Coût de démarrage d'un siège	108
Tableau XIII - Résolution des pertes d'unité de combat.....	114
Tableau XIV - Ordre de distribution des points de méfait.....	116
Tableau XV - Résumé des navires	120
Tableau XVI - Valeur de vente des cargaisons	138
Tableau XVII - Découverte terrestre.....	143
Tableau XVIII - Découverte maritime	143
Tableau XIX- Territoires clandestins.....	153
Tableau XX - Niveau de protection des temples	184
Tableau XXI -Tableau des évènements naturels.....	186
Tableau XXII - Coût et durée des apprentissages magiques	193
Tableau XXIII - Niveau de protection des glyphes	204
Tableau XXIV - Vents telluriques	207
Tableau XXV - Liste des pouvoirs des érudits.....	208

Tableau XXVI - Détails des constructions.....	212
Tableau XXVII - Détails des constructions	213
Tableau XXVIII - Détails des constructions	214
Tableau XXIX - Détails des constructions.....	215
Tableau XXX - Détails des constructions	216
Tableau XXXI - Coût de construction de navire	216
Tableau XXXII - Coût d'améliorations maritimes	216



QU'EST-CE QUE LE JEU GÉOPOLITIQUE

Le monde de Bicolline est vaste.

Nombreuses sont les régions qui composent le monde de l'hippocampe. Au fil des ans, des provinces se sont développées et des royaumes sont nés au gré d'alliances fortes et de trahisons sans nom.

La trame gigantesque du monde de Bicolline repose sur deux bases :

- Le jeu terrain : les campagnes militaires et les scénarios où s'appuient les actions des joueurs et des guildes de Bicolline.
- Le jeu géopolitique où se prolongent les actions des joueurs et où leur richesse peut être étalée.

Chaque joueur présent à la Grande Bataille de Bicolline ou à une activité scénarisée par les Maîtres de jeu est en mesure de participer au jeu géopolitique, car il y reçoit une *fiche de population*. La *fiche de population*, qui peut être utilisée dans le jeu géopolitique, permet d'exploiter une des multiples facettes du jeu. Cependant, Bicolline est un jeu social et ce sont les regroupements de joueurs qui font leur force.

Le jeu géopolitique dicte les règles qui vous permettent de régler vos querelles, de faire respecter vos édits, de faire payer les

trahisons, de défendre vos croyances et vos terres, d'affaiblir l'économie de vos ennemis, de préparer vos affrontements sur le terrain ou plus simplement de vous distraire avec les plaisirs de la guerre.

Les guerres font intervenir des unités, des armées, des navires, de la magie, des bâtiments militaires, etc. Les actions se font habituellement en ligne avec des unités qui sont représentées par des cartes. Les effets des unités touchent la production des domaines, les revenus, les bâtiments, bref toute la partie géopolitique du monde de Bicolline. Mais rappelez-vous que vos actions géopolitiques pourraient vous amener à défendre réellement vos terres lors d'une escarmouche à la Bataille de Bicolline. (Site web : <http://www.Bicolline.org>)

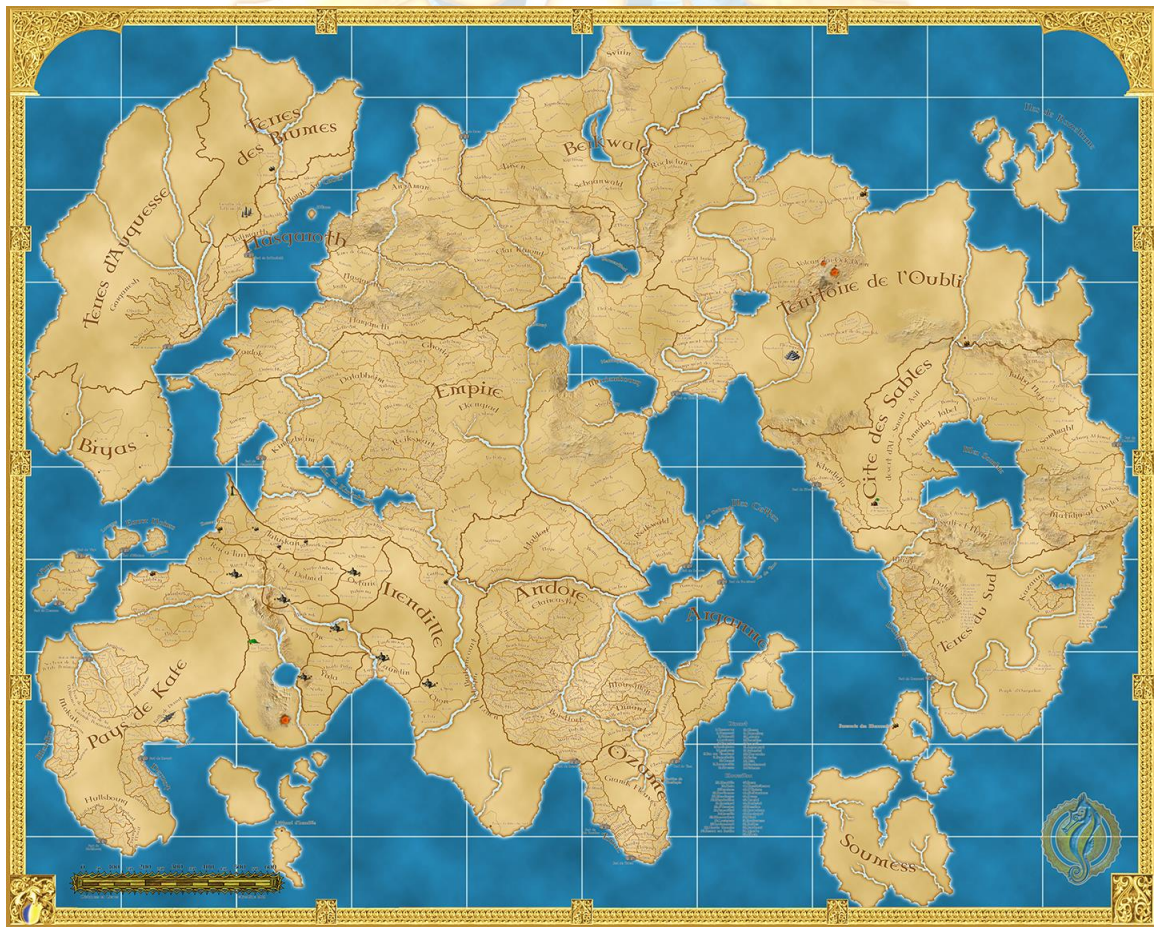
Que ce soit la domination militaire, la richesse ou le pouvoir politique qui vous intéresse, chaque *fiche de population* bien investie vous permet, à vous ou à votre guile, d'atteindre votre objectif.

Ce livre de règles géopolitiques détaille le fonctionnement géopolitique du monde de Bicolline, autant sur le plan politique, économique, militaire, religieux, magique, et même clandestin.

LE MONDE DE BICOLLINE

CARTE DU MONDE

Le Monde est découpé en de nombreuses régions représentant les nombreux royaumes de notre monde. 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.



RÉGIONS

Les régions connues du monde sont les suivantes :

- Andore
- Arganne
- Berkwald
- Bryas
- Carcosa
- Empire
- Irendille
- Nasgaroth
- Ozame
- Pays de Kafe
- Pays des Sables
- Soumess
- Terres d'Auquesse
- Terres des Brumes
- Terres du Sud
- Territoire de l'Oubli
- Le Nouveau Monde



Cette liste représente les régions de bases du monde de Bicolline. La composition des régions n'est pas définitive, mais tout changement nécessite des actions d'éclat, un jeu soutenu et la collaboration des Maîtres de jeu.

Exemple. : L'annexion de la province d'Haldorf par l'Arganne en l'an 1012 a nécessité le déplacement de plusieurs bannières d'armée, des événements militaires et politiques sur le terrain et l'aval des Maîtres de jeu.

ÉLÉMENTS DE JEU

Le jeu géopolitique est joué à l'aide de différentes cartes qui représentent tous les éléments de jeu que les joueurs peuvent posséder : productions marchandes, richesses, unités militaires, etc.

CARTE

Dans ce chapitre sont expliquées chacune des cartes de jeu. Les règles précises quant à leur utilisation se retrouvent dans les chapitres liés à leur utilisation.

FICHES DE POPULATION

La *fiche de population* est à la base du système de jeu géopolitique de Bicolline.

Chaque joueur participant à une activité du monde de Bicolline recevra une fiche de population.

LA FICHE BATAILLE



La *fiche de population* de la bataille est remise à la **Grande Bataille** annuelle de Bicolline. Cette fiche est nécessaire à plusieurs aspects du jeu géopolitique et revêt une importance certaine au sein du jeu de Bicolline.

La *fiche bataille* est la seule qui comporte un endroit où les croyances peuvent apposer leur cachet.

LES FICHES ACTIVITÉS



La *fiche de population*

d'activité appelée *fiche activité* est remise aux participants du monde de Bicolline lors des différentes activités qui se déroulent tout au long de l'année (Bal pourpre, soirée taverne, campagne, etc.)

Elles servent à augmenter l'influence de ces membres sur le monde géopolitique de Bicolline.

Elles ont des utilités particulières qui sont détaillées dans les différents chapitres.



RICHESSES

Les cartes de richesses ont une valeur habituellement plus grande que les autres dus à leurs provenances et leurs utilisations de luxe.

LE BUTIN



Le butin représente des objets de valeur que possèdent les individus, par exemple des bijoux, des objets familiaux, etc.

Ils sont souvent utilisés dans le commerce ou dans les actions qui demandent des pots-de-vin.

LES LINGOTS



Rares sont les habitants du monde de Bicolline à avoir pu apercevoir de tels trésors.

Pour couler un lingot, il faut avoir 200 minerais ou 200 pierres du même type.

- Un lingot d'argent vaut 2000 solars
- un "lingot" de pierre précieuse (Coffret de pierre précieuse) vaut 3000 solars
- un lingot d'or vaut 5000 solars.

L'OBJET DE COLLECTION



Des pièces de grande valeur qui sont collectionnées par les antiquaires de partout dans le monde. Leurs valeurs est d'autant plus grande lorsqu'une collection est complète.

LA CARGAISON



La cargaison représente l'ensemble des biens de valeur pouvant être échangés : les missives, colis, matériaux de luxe, etc.

LOTS DE MARCHANDISES

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

LA CÉRÉALE



Les lots de céréales représentent tous les éléments issus de l'agriculture, et ce, bien au-delà des simples céréales. Le blé, l'avoine, le houblon et le riz en font partie.

LE BÉTAIL



Les lots de bétail représentent tous les bestiaux d'élevage comme les bœufs, moutons, chèvres, porcs, poules et autres. Elles représentent aussi les montures comme les chevaux et les chameaux.

LA RESSOURCE



Les lots de ressources représentent les matériaux bruts que la nature produit. Le bois, la pierre et les métaux en sont quelques exemples. La ressource est à la base de la construction de tous les bâtiments.

LE SÉPIUM



Les lots de sépium représentent toutes les substances illicites du monde de l'hippocampe. Alcool, drogues récréatives, tabac, etc.

LA VICTUAILE



Les lots de victuailles représentent la nourriture comme le pain, le fromage, la viande, le lait, les fruits et légumes, les boissons comme la bière, le vin, etc. Elles servent habituellement à nourrir la population et les armées.

L'ÉQUIPEMENT



La composition des lots d'équipements est très variée. Cette variété couvre de l'habillement aux selles des chevaux, en passant par le mobilier et l'outillage. Ces lots servent principalement à la construction ainsi qu'aux divers entretiens.

L'ARMEMENT



Toutes les armes, armures et autres équipements nécessaires aux combats se retrouvent dans les lots d'armements.

Ces lots sont nécessaires dans la construction des fortifications militaire (bâtiments de défense) et pour former vos unités militaires.

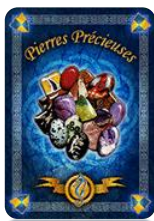
LA RESSOURCE MARITIME



Les lots de ressources maritimes représentent les bienfaits de la mer comme les poissons, fruits de mer et algues. Elles représentent aussi certains produits de luxe comme les perles et les coquillages.

Un lot de ressources maritime peut remplacer un lot de ressources ou de victuailles.

LES PIERRES PRÉCIEUSES



Il y a d'innombrables pierres précieuses dans le monde de Bicolline. Elles proviennent de gisements découverts dans différents royaumes sur lesquels des mines ont été construites.

LES MINERAIS



À l'instar des pierres précieuses, les minerais sont issus du dur labeur des paysans dans les mines d'un gisement.

Les minerais constituent la matière première dont les lingots sont frappés. Il faut 200 lots de minerais identiques pour couler un lingot.

LA RESSOURCE ELFIQUE



Des ressources rares qui ne peuvent être trouvées que dans les royaumes de l'ancien monde.

L'ARMEMENT ELFIQUE



Les traditions Illithiri se sont forgées à travers le temps et permettent aujourd'hui aux elfes de fabriquer ce matériel hors de l'ordinaire.

L'ÉQUIPEMENT ELFIQUE



Tout comme l'armement elfique, ces équipements sont d'une finesse notoire.

LES VICTUAILLES ELFIQUES



Produite uniquement en Irendille, son efficacité énergétique est réputée à travers le monde.

LE MARIN



Souvent utilisé pour son art de la pêche, il est capable de travailler sur différents navires et il est nécessaire à la construction de ceux-ci.

MAIN-D'ŒUVRE

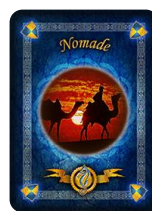
La catégorie de la main-d'œuvre contient toutes les braves âmes qui donnent leurs temps et leurs bras à la noblesse afin d'accomplir une panoplie de tâches.

LE PAYSAN



Les paysans représentent des travailleurs polyvalents. Ils sont utilisés pour le travail de la terre ou dans les *bâtiments de transformation*. Ils peuvent étudier dans des *écoles* pour devenir *mâtres*, ou être formés en *unités militaires*. Les paysans proviennent de la domiciliation sur un domaine tel que décrit dans le [chapitre Économie](#).

LE NOMADE



Le cousin plus sauvage du paysan. Il se trouve dans les contrées les moins développées du monde.

PEAUX VERTES



Ces petites créatures effectuent la sale besogne du travail manuel dans les territoires peuplés par les orcs.

L'ESCLAVE



L'esclave est un travailleur forcé, celui-ci ne possède aucun droit et toute sa vie il appartiendra à quelqu'un.

Un esclave effectue le même travail qu'un paysan, il peut remplacer un paysan dans la plupart des sphères du jeu.

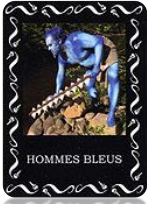
Ils peuvent être achetés dans certains encans ou produits dans des régions esclavagistes.

FORESTIER



Le peuple d'Irendille possède des travailleurs qui lui sont propres. Ils sont les seuls à connaître le secret de la production de victuailles elfiques.

L'HOMME BLEU



L'Homme bleu est un travailleur infatigable qui peut besogner autant sur terre que sur mer. Son endurance lui permet d'entreprendre des recherches sous l'eau qu'aucune autre main d'œuvre ne pourrait entreprendre.



LES MAITRES

Les maîtres sont de la main-d'œuvre très qualifiée, ils sont nécessaires à la réalisation d'importantes constructions. Sans leur savoir-faire, il est souvent impossible de réaliser de telles constructions.

LE MAÎTRE FORGERON



Le forgeron est le spécialiste de la création d'armement et d'équipement. Dans tout ce qui touche les métaux ouvrés, personne n'est son égal.

LE MAÎTRE CHARPENTIER



Le charpentier travaille le bois et permet la création de structures solides et résistantes. Il est souvent utilisé dans les constructions navales.

LE MAÎTRE MAÇON



Le maçon est le spécialiste des structures en pierre. Il permet la réalisation de bâtiments très variés, mais il est particulièrement habile dans la construction de fortifications militaires.

LE MAÎTRE INGÉNIEUR



L'ingénieur est le spécialiste de la gestion de la main-d'œuvre, il s'assure que chaque travailleur effectue sa tâche à la lettre et de la bonne façon. Les grands ouvrages nécessitent habituellement des

ingénieurs.

LE LABORANTIN



Le laborantin est utilisé par les mages et les alchimistes du monde. Il est nécessaire à l'apprentissage occulte.

Il peut aussi servir d'aide dans l'exploration, surtout quand celle-ci demande des connaissances arcaniques.

L'INTENDANT



L'intendant est l'expert en logistique, qu'elle soit militaire ou dans les villes. Il est essentiel dans l'entretien des grandes cités et la politique quotidienne.

L'ARCHITECTE



L'architecte se spécialise dans la construction de bâtiments économiques de grande envergure. L'art de sa formation est gardé par les conseils de région compétents en la matière.

LE CROYANT



Le croyant voue tout son temps aux besognes en lien avec sa croyance. La chapelle transforme les paysans en croyants.

Les croyants sont utilisés pour augmenter la puissance d'une croyance en participant à des cérémonies religieuses. Ils peuvent aussi travailler dans différents bâtiments de croyance.

LE BATEAU DE PÊCHE



Issus du travail de quelques marins dans un village, les bateaux de pêche sont de frêles esquifs permettant la pêche en eaux calmes.

UNITÉS DE COMBAT

Les unités de combat sont nombreuses, autant sur terre que sur les mers. Leur utilisation est variée : guerroyer, protéger les frontières, explorer des lieux, brigander ou autre. Les unités de combat traditionnelles sont répertoriées sous cinq catégories : militaires, navales, clandestines et créature. En plus de ces unités, il y a les unités non conventionnelles : les monstres, morts-vivants, etc.

Toutes les unités de combat sont résumées dans le tableau des unités dans le chapitre militaire.

UNITÉS MILITAIRES

LA MILICE



La milice est l'unité militaire de base.

Elle représente le garde typique que l'on rencontre dans les villes et sur tous les champs de bataille.

Avec un bon entraînement, elle peut aspirer à devenir encore plus efficace en combat.

LE SOLDAT DE MÉTIER



Le soldat de métier est un combattant avec un entraînement et une expérience en combat accrue. Il est réputé pour être capable de tenir des sièges pendant d'interminables saisons.

LA MILICE ELFIQUE



La milice elfique est formée grâce aux armes et armures forgées dans la tradition Illithiri.

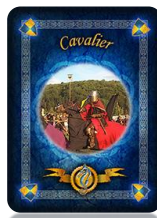
Ces milices opèrent presque exclusivement dans les armées elfiques de notre monde.

L'ILTA-MATCHA



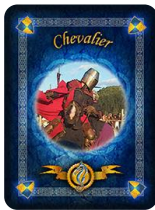
Les Ilta-Matchas sont des guerriers réputés du royaume d'Irendille. Sans monture n'y armure, ils sont l'équivalent des chevaliers du monde commun.

LE CAVALIER



Lorsqu'un milicien passe du temps aux écuries et s'exerce à monter à cheval, il acquiert, petit à petit, des compétences de combat monté jusqu'à devenir un cavalier hors pair.

LE CHEVALIER



Le chevalier est le combattant monté le plus redoutable. Il est tout aussi rapide que le cavalier, mais il guerroye encore mieux.

Les chevaliers sont parmi les unités les plus onéreuses, mais aussi parmi les plus mortelles.

CHEVAUCHEUR DE LOUP



L'unité la plus rapide connue du monde de l'hippocampe. Des chasseurs et des explorateurs hors pair qui assurent les patrouilles du territoire orc.

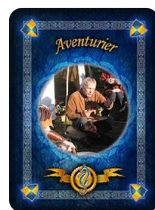
LE MAÎTRE ARTILLEUR



Le maître artilleur, de par la précision de ses tirs, est redoutable sur un champ de bataille.

Par contre, sa réelle spécialité réside dans l'utilisation des machines de guerre.

L'AVENTURIER



L'aventurier est un tirailleur qui a délaissé la lutte contre le crime afin de devenir un spécialiste de l'exploration.

LE MERCENAIRE.



Le mercenaire est le type de combattant le plus répandu.

Il est accessible à tous et peut être embauché par n'importe qui.

HOMMES-RATS



Les hommes-rats sont présents un peu partout et se multiplient rapidement. Ils sont attirés par les richesses. Ils ont la capacité de fuir rapidement et les rivières ne sont pas un obstacle à leurs déplacements.

GUERRIER ORQUE



Les territoires de l'oubli sont défendus par ces guerriers redoutables qui possèdent 2 fois la force d'un homme formé dans les terres du centre.

UNITÉS NAVALES

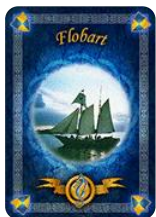
LE COMBATTANT EMBARQUÉ



Le combattant embarqué est l'unité spécialisée dans les combats navals. Il veille au bon fonctionnement du navire et sait également se défendre sur celui-ci. Expert en abordage, il sera fort utile pour vos combats en mer.

Sur la mer, le combattant embarqué est l'équivalent d'une milice sur la terre.

LE FLOBART



Le flobart est un petit navire armé dont l'équipage est aguerri. Plusieurs flobarts accompagnent souvent les flottes afin de protéger les convois marchands.

LA VOILE DE GUERRE



La voile de guerre est un navire bien équipé et fortement armé qui accompagne les flottes afin de les protéger. Elle est rapide et très dangereuse pour les navires ennemis.

UNITÉS CLANDESTINES

LE BRIGAND



Les brigands représentent un groupe furtif et légèrement armé qui se spécialise dans le vol de grands chemins et autres actions illicites. Ces unités sont généralement au service d'organisations criminelles.

LE PIRATE



Les pirates représentent un groupe de marins légèrement armé.

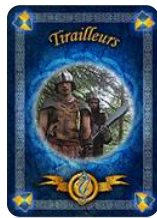
À l'instar des brigands, les pirates sont habituellement au service des organisations criminelles.

L'ASSASSIN



L'assassin représente un brigand spécialement entraîné pour éliminer des gens importants et effectuer des actions clandestines hors de l'ordinaire.

LE TIRAILLEUR



Le tirailleur est une unité polyvalente qui permet autant à l'explorateur qu'au magistrat d'arriver à leurs fins.

Le tirailleur peut être formé dans différentes écoles afin de se spécialiser dans son travail.

LE CANON



Cette unité représente toutes les machines de siège utilisant la poudre noire pour fonctionner. Les canons sont dévastateurs, mais la poudre étant un secret alchimique, ils sont peu répandus dans le monde.

L'ARCHER



Un tirailleur qui désire être davantage efficace dans sa chasse contre le crime devient un archer.

Les archers sont des unités d'élite qui agissent dans les différents territoires clandestins.

LES CRÉATURES

MONSTRES



Le monde est rempli de créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres.

Certains événements spécifiques vous permettront d'en avoir à votre disposition, ou il se peut que vos explorateurs en découvrent sans le vouloir.

LES MACHINES DE GUERRE

LE TRÉBUCHET



Cette carte représente toutes les machines de siège ne fonctionnant pas à l'aide de poudre à canon. De la baliste jusqu'au trébuchet, en passant par les béliers, catapultes ou scorpions, la carte trébuchet représente une machine de guerre et ses opérateurs.

Les trébuchets utilisent leur plein potentiel lors d'un siège.

LES MORTS-VIVANTS



Le mort-vivant représente une unité de zombies et de squelettes. Les morts-vivants, bien que lents, sont des combattants inépuisables. Ceux-ci sont généralement animés ou contrôlés par des nécromanciens.

ÉNERGIES

Le monde de Bicolline en est un de magie et d'arcanes. Animé par des mages, sorciers ou druides, il vibre de plusieurs courants qui sont représentés par différents types d'énergie.

Le [chapitre Magie et Alchimie](#) vous en dévoilera toute la saveur.

MANTHORA



Le Manthora est l'énergie magique la plus connue et la plus répandue du monde de Bicolline. Associée à la *magie commune*, elle est d'une utilité très diversifiée dans le monde de la magie.

SVIR-KALA



Le Svir-Kala est l'énergie magique qui compose les objets magiques. Cette énergie magique permet la création d'objets magiques et de runes. Elle est nécessaire à la *magie des artefacts*.

GOLHIR



Le Golhir est l'énergie magique propre à la *magie noire*. Historiquement, la *magie noire* était limitée au Royaume des elfes noirs de Nasgaroth, mais elle est maintenant plus répandue.

ESPRIT DE LA FORÊT



Les Esprits de la forêt sont l'énergie magique propre à la *magie totémique*.

SOUFFLE DE VIE



Les Souffles de vie sont l'énergie magique propre à la *magie rituelle*.

MIGUISSE



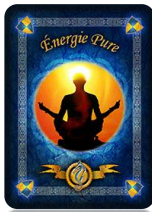
La Miguisse est l'énergie magique ancestrale des elfes. Puisée dans les entrailles d'Irendille, la Miguisse est rare, mais a permis aux elfes de développer une magie puissante.

CRANE



Cette énergie est utilisée par les cultistes afin de forger des pactes avec les entités démoniaques de notre univers.

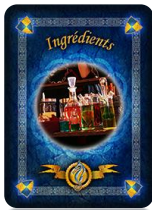
ÉNERGIE PURE ET ESSENCE DIVINE



Il s'agit de l'essence du surnaturel de notre monde à son état brut.

La magie du monde de Bicolline, qu'elle soit invoquée par des mages ou envoyée par les Dieux, provient d'une transformation de cette énergie.

LES INGRÉDIENTS



Les ingrédients sont les matériaux de base avec lesquels travaillent les alchimistes.

Les ingrédients ont d'autres usages, ils servent à la fabrication d'artéfacts ainsi qu'à la conjuration de créatures.

LES INVENTIONS



Les inventions représentent des pièces d'un tout qui, une fois assemblées, pourraient être bien utiles en formant des babioles.

OBJET MAGIQUE, POTION, BABIOLE

Il existe différents objets et potions aux propriétés surnaturelles dans le monde de Bicolline. Leurs effets peuvent être bénéfiques comme catastrophiques.



LES BRICOLES

Les bricoles sont des objets en tout genre qui servent dans les recettes pour les conjurations et objets magiques.

POINT DE POUVOIR



Il s'agit de l'énergie divine qui unit les divinités à leurs fidèles.

Les croyances majeures dans le monde génèrent beaucoup de Points de Pouvoir, permettant ainsi d'avoir un plus gros impact sur le monde.

POLITIQUE

SCEAU

Le sceau représente les pouvoirs administratifs d'une région ou d'une province. Il permet entre autres d'avoir des contacts avec certains personnages (PNJ) du monde de Bicolline. Les sceaux ont aussi bien d'autres usages.

INFLUENCE



Chaque région du monde possède son propre type de point d'influence.

Ils sont habituellement reçus par les seigneurs et rois et permettent à ces derniers de faire de grandes actions politiques dans leur royaume.

LA MONNAIE

Il existe plusieurs types de pièces et leurs noms varient selon leur région d'origine, mais la devise de base se nomme le solar.

Voici quelques exemples de types de monnaie du monde de l'hippocampe.

LA PIÉCETTE



La piécette est la monnaie du peuple. Celle-ci sert principalement à payer

les dépenses de tous les jours pour les paysans.

LES SOLARS D'ARGENT



Les solars d'argent, disponible en pièces de 1, de 5 et de 20 solars sont généralement la

monnaie des nobles.

Les solars permettent la construction et l'achat de certains biens.

LE SOLAR D'OR



Le solar d'or est une pièce dont la valeur est de 100 solars d'argent. C'est la pièce des

puissants de ce monde, la pièce des échanges entre royaumes et entre guildes pour les transactions majeures.

LE DINAB

Le Dinab est une petite pièce d'or dont la valeur est de 20 solars. Monnaie officielle de la cité des sables.

LA COURONNE

La Couronne est une petite pièce d'argent dont la valeur est de 5 solars. Monnaie officielle du pays de Kafe.

LES BERKS

Il existe 4 pièces en provenant du Berkwald. Elles ont une valeur de 5, 10, 50 et 100 solars chacune. Les Berks sont la monnaie officielle du Berkwald.

LE KAZAK



Ancienne pièce naine d'une valeur de 50 solars.

LE TARP

Le Tarp est une pièce d'une valeur de 20 solars. Il s'agit de la monnaie officielle de la province de Moussillon en Andore.

LE SLOYE

Le Sloye est une pièce d'une valeur de 5 solars. Il s'agit de la monnaie officielle frappée en l'honneur de la Compagnie du Bélier.

LE KINTZ

Le Kintz est une pièce d'une valeur de 5 solars. Il s'agit de la monnaie officielle frappée en l'honneur du Realms Embassy.

LES ACTEURS DU JEU

LES JOUEURS

Vous êtes les joueurs du jeu de Bicolline, de par la participation aux activités et en devenant membre de Bicolline vous pourrez avoir un impact sur notre jeu à tous. Vous pourrez ainsi posséder des terres, contrôler des bannières d'armée, défendre vos terres, devenir seigneur, apprendre la magie et bien d'autre chose encore. Il y a une place pour chacun de vous.

LES GUILDES

Une guildes est un regroupement d'au moins cinq joueurs qui se sont unis afin d'avoir un impact additionnel dans le monde de Bicolline.

PERSONNAGE NON-JOUEUR

Ce sont des personnages qui sont gérés par les maîtres de jeu pour compléter le jeu en apportant différentes interventions dans notre monde. Certains contrôleront des royaumes et d'autres ne seront que des aventuriers de passage. Ils sont souvent appelés NPC.

LES OBSERVATEURS

Les observateurs sont des personnes qui sont mandatés pour superviser les différents événements et cérémonies du monde géopolitique. Il peut s'agir de maréchal, de greffiers, de conseillers ou même de maîtres de jeu.

LES MARÉCHAUX

Les maréchaux sont des employés ou bénévoles de Bicolline chargés de s'assurer

du bon déroulement des activités sur le terrain. Ils sont considérés comme les arbitres du jeu.

LES GREFFIERS

Personnel qui voit aux changements de titre de propriété et s'occupe du dépôt des cartes dans le coffre des joueurs.

LES CONSEILLERS

Le poste de conseiller est constitué de 2 joueurs qui ont pour mandat de conseiller les maîtres de jeu dans le développement et l'application du jeu géopolitique de Bicolline.

LES MAITRES DE JEU

Les maîtres de jeux sont chargés d'écrire les trames narratives et les événements qui font bouger notre univers. Ils sont à la tête de l'organisation des différentes activités du duché et assurent un lien avec la population Bicollinienne afin de faire jouer le plus grand nombre possible de joueurs. Les maîtres de jeu voient aussi à la gestion du jeu géopolitique de Bicolline et à l'écriture des règles entourant celui-ci.



LE DOMAINE

Le domaine représente la plus petite division de terrain dans la géopolitique bicollinienne. Chaque domaine peut être la propriété d'un chef de domaine différent et cette propriété est représentée par un titre de domaine.

Un domaine peut accueillir des *bâtiments* et des *bannières* afin de produire des revenus. Ce sont ces différents bâtiments et bannières qui feront grandir les opportunités de jeu de son propriétaire.

Les domaines sont décrits plus en détail dans le [chapitre Économie](#)).

LE NAVIRE

Il existe différents types de navire et tout comme les domaines, chacun d'entre eux peut être la propriété d'un capitaine.

Un navire possède lui aussi sa propre économie. Il peut accueillir des fiches de *population* et de la *main-d'œuvre* et son capitaine peut y construire des améliorations.

Les navires ont la capacité de se déplacer dans les hexagones maritimes et côtiers du monde de l'hippocampe et offre une multitude d'opportunités de jeu.

Les détails des navires se trouvent dans le chapitre Maritime.

LA BANNIÈRE

Les bannières sont la base du jeu actif. Ce sont des éléments qui permettent aux joueurs d'effectuer des actions dans les différentes sphères du jeu géopolitique. Une bannière militaire peut, par exemple, contenir des unités militaires afin de leur permettre un déplacement jusque sur un territoire ennemi. Tandis qu'une bannière occulte présente sur un domaine permet à des mages de lancer des sorts.

Les bannières sont produites par les guildes et la noblesse.

Les détails concernant la création de bannière se trouvent dans le chapitre des Mécaniques de jeu.

TITRES

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.

Il existe deux catégories de titres :

- Les titres de noblesse,
- Les titres de propriété.

Lors d'action aux *Greffes*, les titres font office de procuration et permettent d'agir avec la propriété qui est liée au titre.

TITRES DE NOBLESSE

Les titres de noblesse sont des titres honorifiques qui ne peuvent être échangés. Le transfert de titres de noblesse suit des règles spécifiques propres à chacun des titres. (Voir le chapitre politique)

- Les membres d'un conseil de région
- Les seigneurs
- Les ducs
- Les maîtres de fief
- Maître-mage
- etc.

TITRES DE PROPRIÉTÉ

Le titre de propriété certifie la possession d'un avoir auprès des greffiers. Selon la région, le titre de propriété peut conférer un statut de noble. Il est possible de vendre, donner ou échanger un titre de propriété en officialisant le transfert aux Greffes.

- Les domaines,
- Les navires.

Notez que les Hauts-lieux ne possèdent pas de titre de propriété, car ces lieux appartiennent au propriétaire de la bannière militaire qui l'occupe.

Les titres de propriété servent aussi de procuration. Si un joueur présente un titre de propriété lors d'une transaction, action au comptoir des greffes, élections, etc. Il est considéré comme étant temporairement le propriétaire de ce titre et peut agir en tant que tel.

CERTIFICATION DES TITRES

Les titres qui changent de main ou qui sont nouvellement émis doivent être authentifiés par les greffiers pour être considérés comme valides.

LE COFFRE

Le coffre d'un joueur est accessible pour les dépôts au comptoir des greffes lors de la plupart des événements du Duché.

Le coffre est l'endroit où un joueur dépose les cartes et monnaies qu'il croit nécessaires à l'accomplissement de ses actions de jeu.

Un joueur peut déposer dans le coffre d'un autre joueur moyennant un coût de 10 solars.

Un joueur peut consulter en tout temps le contenu de son coffre sur son profil de personnage dans la plateforme géopolitique de Bicolline.

À sa demande, le coffre d'un joueur lui est entièrement remis sous la forme d'un revenu lors de chaque grande bataille. C'est le seul moment où des avoirs du coffre sont retirés pour les remettre en mains propres.

Note : Les revenus des particuliers sont regroupés et remis au responsable de guilde (voir revenus).



LES MEMBRES DU DUCHÉ

Afin de pouvoir participer au jeu géopolitique vous devez avoir enregistré votre personnage sur l'application en ligne : www.jeu.bicolline.org

Pour enregistrer votre personnage, il vous suffit de vous présenter aux greffes lors d'un événement du duché. Il existe différents forfaits d'accès à l'application en ligne :

ACCÈS VISITEUR

L'accès visiteur permet au joueur d'effectuer des modifications sur l'identité de son personnage en ligne.

Il accorde aussi trois (3) points d'action lors de la saison bataille et un (1) point d'action lors des saisons suivantes. Les joueurs qui possèdent un compte d'accès visiteur sont limités à la possession d'un seul domaine ou navire (caravelle) avec leur personnage et il leur est impossible d'avoir d'autre titre (mage, grand-prêtre, bannière, etc.) ou d'envoyer des courriers ducaux.

MEMBRE RÉGULIER

Tout comme l'accès visiteur, le membre régulier peut effectuer des modifications sur l'identité de son personnage. Il possède 15 points d'action lors de chaque saison à dépenser dans le tableau des points d'action.

MEMBRE PRIVILÈGE

Le forfait de membre privilège possède le même nombre de points d'action que le membre régulier, mais permet de créer 2 personnages. Les 2 personnages se partagent les 15 points d'action disponibles lors de chaque saison.

POINT D'ACTION

Un joueur qui désire effectuer une action dans l'univers géopolitique de l'hippocampe doit dépenser le nombre de points nécessaires à son accomplissement.

Action	Coût	Description
Économique	1	Ajout de main d'œuvres et fiches de population sur un domaine ou un navire. Un seul point est suffisant pour tous les bâtiments d'un même domaine ou navire.
Construction	1	Construction d'un bâtiment ou d'une amélioration maritime.
Renfort, bon voisinage.	1	Ajouter des unités dans une bannière, domaine ou navire.
Navigation	1	Déplacer un navire.
Ordre d'action	2	Déployer, déplacer ou tout autre ordre d'action à une bannière. Une bannière qui effectue plusieurs actions lors d'une même saison ne demande que 2 points d'action.
Occulte	2	Lancer un sort ou utiliser un objet magique.
Croyance	3	Lancer un pouvoir de croyance.
Courrier	3	Envoyer un courrier ducal.
Apprentissage occulte	4	Lancer l'apprentissage d'un nouveau sort pour un mage ou supporter l'apprentissage.

MÉCANIQUES DE JEU

CRÉATION D'UNE GUILDE

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

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

La création d'une nouvelle guilde dans l'univers de l'hippocampe se fait à la suite d'un échange avec les maîtres de jeu lors de l'événement de la Grande Bataille. Lors de cet échange, vous présenterez votre concept de jeu (histoire, intentions, campement, etc.). Cette discussion permet aux MDJs de faire rapidement connaissance avec vous, d'inclure votre historique dans celle de la géopolitique bicollinienne et d'effectuer un recadrage si votre style est un peu trop à l'écart de l'univers actuel.

Ces informations, ainsi que les coordonnées de la guilde (courriel, site internet, logo, etc.), seront publiées dans le registre des propriétés.

Il est important pour une nouvelle guilde de bien choisir son chef, car il n'existe aucune mécanique de jeu, autre que la démission volontaire de ce dernier, permettant de démettre un chef de guilde de ses fonctions. Le chef de guilde se doit d'être membre en règle du Duché.

Ce chef obtient la propriété du groupe lors de sa création et c'est lui qui peut interagir dans la géopolitique au nom de la guilde.

Une fois votre guilde approuvée par les maîtres de jeu, il est maintenant temps d'évaluer sa notoriété.

NOTORIÉTÉ

L'importance et la renommée d'une guilde de joueurs sont mesurées par sa notoriété. La notoriété représente la capacité d'interagir et d'influencer de votre guilde dans le jeu géopolitique. Votre total de points de notoriété est calculé à l'aide de 3 critères : le *tableau de base*, les *exploits* et les *accomplissements* de la guilde à travers ses années d'existence.

TABLEAU DE BASE

Tous les éléments qui pourront procurer des points de notoriété sont ouverts à tous afin d'assurer un processus impartial.

TAILLE DE LA GUILDE

La taille approximative de la guilde lors de la grande bataille. Enfants, famille, amis, etc.

DÉCORUM (JOUEURS)

L'image et le décorum général des membres de la guilde (la guilde est reconnaissable, uniformité qui identifie facilement le groupe)

DÉCORUM (CAMPMENT)

L'image et le décorum général du campement de votre guilde.

ANCIENNETÉ

Les années passées depuis la création de la guilde.

TABLEAU I - BANNIÈRES, EFFETS ET MAISONS

Critères	1 Pts	2 Pts	3 Pts	4 Pts	5 Pts
Taille de la guilde (Joueurs)*	5-11	11-20	21-30	31-40	41 et +
Décorum (Joueurs)	Minimal et générique	Efforts visibles.	Couleurs ou style particulier et reconnaissable.	-	-
Décorum (Campement)	Décorum de base	Effort visible	Concept reconnaissable et bien développé		-
Ancienneté (Années)	5-9	10-14	15-19	20-24	25 et +

L'évaluation du décorum s'effectue habituellement sur le tier des membres d'une guilde.

* La taille de la guilde est approximative.

* Pour qu'une guilde puisse être créée ou maintenue, il faut qu'un minimum de cinq personnes lui soit associé dans la plateforme géopolitique. Si la guilde ne possède pas le minimum de cinq personnes lors de la fin de la saison Grande Bataille, celle-ci sera retirée du jeu.

REVISION DE LA NOTORIÉTÉ DE BASE

Si votre guilde désire faire modifier son total de point de notoriété de base, votre responsable doit en faire la demande aux maîtres de jeu en présentant la nature du changement demandé (plus grande taille, nouveau bâtiment, etc.).

LES EXPLOITS

Lors des différents événements du Duché (soirée taverne, campagne militaire, invasion, scénario spécial) il est possible pour les maîtres de jeu d'accorder des points de notoriété supplémentaires pour certains accomplissements, exploits et victoires. Ces points sont tous cumulatifs et permanents.

Dans le cas d'une victoire où plusieurs guildes seraient impliquées, les responsables de chacune de ces guildes devront choisir entre eux quelle guilde recevra le point de notoriété.

LES ACCOMPLISSEMENTS

Il est possible pour votre guilde d'aller chercher davantage de notoriété en effectuant des accomplissements de grande renommée.

Les points accordés par chaque accomplissement ne peuvent être obtenus qu'une seule fois par guilde.

À l'exception des accomplissements annuels, qui doivent être renouvelés chaque année, les points obtenus par ces accomplissements sont permanents pour votre guilde.

Note : Tout comme les exploits, si plusieurs guildes sont impliquées dans la réalisation d'un accomplissement, les responsables de chacune de

ces guildes doivent choisir entre eux quelle guilde reçoit le point de notoriété.

LA PERTE DE NOTORIÉTÉ

Il est possible pour une guilde de perdre des points de notoriété, si ce dernier n'atteint pas son minimum de présences terrains.

Lors de la première année, la guilde conserve tout de même sa notoriété. Par contre, si cette situation perdure lors de l'année suivante, deux points seront retirés de sa notoriété de façon permanente. Deux points supplémentaires seront retirés pour toutes les années qui suivront jusqu'à ce que la guilde réussisse à atteindre le nombre de présences terrains requis.

Exemple : Les Dragons Bleus de l'Orient ont une notoriété de 20 pts. La guilde a donc besoin de 40 présences terrains pour atteindre sa notoriété totale. Les joueurs composant la guilde se présentent 14 fois la première année et 18 fois la deuxième. Donc, à la fin de la saison été de la deuxième année, la guilde verra sa notoriété diminuer de deux points pour se retrouver à 18. Si l'année suivante, le total de présences terrains n'est toujours pas atteint, deux points supplémentaires seront retirés et ainsi de suite.



TABLEAU II – ACCOMPLISSEMENTS

Majeur - 2 points	Mineur - 1 point	Annuelle - 1 point
Diriger un front lors de la Grand Bataille.	Front d'une campagne.	Posséder un objet légendaire*
Hôte du Bal Pourpre.	Organiser une soirée taverne.	Le plus grand duché du monde de Bicolline.
Guilde mère d'une maison majeure pendant 2 ans.	Possède un monstre.	Le personnage le plus prestigieux.
Monnaie à son effigie.	Parrainer la création d'une nouvelle guilde.	
Gagner une grande Bataille	Gagner une escarmouche.	
Meilleure équipe mixte de TrollBall	Gagner un baroud d'honneur.	
Meilleure équipe féminine de TrollBall	Gagnant de la meilleure machine de guerre.	
Assiduité : La guilde ayant amassée le plus de présences terrains au cours d'une année.	Gagnant du campement décorum	
"Hyper actif" Présence constante (la guilde dépasse son minimum requis de présence de plus de 30 participations lors d'une même année).	Présence notoire (la guilde dépasse son minimum requis de présence de plus de 15 participations lors d'une même année).	
Campement / salle / lieu public et décorum dédié au jeu de rôle.	Front d'un scénario invasion.	
Gagner un scénario d'invasion.	Quartier de guilde (Plusieurs bâtiments pour la même guilde)	

*Liste des objets légendaire : Orapal Tamas, Ashkena Gadah Hos, BanKed, Armes magiques, Paires de plaquettes du savoir, les tablettes maudites, L'orbe de Sariu, Parchemin : Œuvre de gardien, Lao'fan, Crystal d'Illamshym, Jeu des maîtres.

AFFILIATION DE LA GUILDE À UNE PROVINCE

Votre guilde a été acceptée, son total de point de notoriété a été calculé. Il est maintenant temps de concrétiser le tout dans le monde géopolitique de Bicolline.

La première étape est de choisir une province d'accueil pour votre guilde. Avec l'accord d'un seigneur, vous devez passer au comptoir des greffes afin de lier l'existence de votre guilde à une des provinces du monde de l'hippocampe.

Ce choix est d'une grande importance pour vous, car il déterminera probablement le cœur de vos relations politiques, mais aussi pour votre seigneur, car il déterminera le montant d'influence reçu par ce dernier et son conseil de région (voir chapitre Politique).

Une guilde ne peut s'affilier qu'à une seule province.

L'affiliation à une province peut être changée lors de n'importe quel événement du duché lors d'un passage aux greffes.

Rappel : Vous devez être accompagné du seigneur afin de vous affilier à sa province.

SPÉCIALISATION

Lors de la création de la guilde, le responsable doit choisir une spécialisation dans une des sphères de jeu.

Les 7 sphères du monde de Bicolline sont les suivantes : Militaire, Commerce, Exploration, Politique, Clandestin, Croyance et Occulte.

Ce choix de spécialisation est important car il détermine 2 éléments clés pour la guilde:

- C'est de ce type de sphère que la guilde peut créer des grandes bannières.
- Le nombre de point de bannières dépensés par la guilde dans cette sphère doit toujours être majoritaire vis à vis les autres sphères.

Une guilde qui sélectionne la sphère clandestine doit afficher s'il s'agit de groupe criminel ou de justice.

La spécialisation est choisie lors de la création de la guilde et ne pourra plus changer par la suite.

Note : Une nouvelle guilde peut exceptionnellement, avec l'accord d'un maître de jeu, changer sa spécialisation lors de sa première année d'existence.

Plus de détails sur chacune de ces sphères peuvent être trouvés dans leur chapitre correspondant.

POINT DE BANNIÈRE ET PRÉSENCE TERRAIN

Les points de bannière sont utilisés afin d'acheter les bannières (voir le tableau) qui vous permettront d'interagir dans l'univers géopolitique.

Le maximum potentiel de points de bannière d'une guilde équivaut toujours à sa notoriété, mais le nombre de points réellement disponibles quant à lui dépend de la présence terrain de votre guilde.

Une présence terrain est comptabilisée lors de la venue d'un joueur affilié à votre guilde à une activité du Duché (activités liées au monde de Bicolline).

Chaque tranche de 2 présences terrains permet de transformer un point de notoriété en point de bannière.

Les présences terrains sont calculés puis effacées à de la fin de la saison été lors du calcul des revenus. Les présences d'une année accordent les points de bannières de l'année suivante.

Exemple : Les Dragons bleus d'Orient possèdent 20 points de notoriété. Depuis la grande bataille 1014, 36 de leurs participants sont venus à différents événements sur le Duché. Lors de la Grande bataille 1015, les Dragons recevront donc 18 points de bannières (sur un potentiel de 20) qu'ils pourront utiliser durant l'année 1015-1016.

AFFILIATION À UNE GUILDE

Un joueur peut, au comptoir des greffes, s'affilier à la guilde de son choix et ainsi lui accorder des présences terrains.

Si un joueur désire changer son affiliation de guilde, il doit d'abord se désaffilier de son groupe actuel afin d'obtenir le statut de joueur indépendant. Ce n'est qu'après une durée minimale de trois mois comme indépendant qu'il peut s'affilier de nouveau à une autre guilde.

BANNIÈRE DE GUILDE

Le chef d'une guilde qui possède des points de bannière peut créer des bannières afin d'étendre son potentiel de jeu géopolitique.

Une guilde doit toujours dépenser plus de points dans sa sphère de spécialisation qu'individuellement dans les autres sphères.

Exemple : Les Dragons bleus d'Orient possèdent 20 points de bannière et sont spécialisés dans la sphère militaire. Le chef de guilde peut donc créer une grande bannière militaire au coût de 9 points et 2 petites bannières, une clandestine et une occulte au coût de 5 chacune. Cependant, la guilde ne pourrait pas créer une grande bannière militaire à 9 points et 2 petites bannières d'exploration, ce qui donnerait 10 points et dépasserait le nombre de point de la spécialisation en militaire.

Lors de la création d'une bannière (fiche d'action virtuelle « FAV »), le chef de guilde peut attribuer la bannière au joueur de son choix.

La bannière est créée et déployée en suivant les règles de déploiement de bannière.

Un propriétaire de bannière peut par la suite, une fois cette bannière déployée sur la carte géopolitique, lui aussi changer le propriétaire de la bannière en remplissant une FAV militaire lors de la fin de la saison ou en passant aux greffes avec le nouveau propriétaire.

Lorsqu'une bannière est créée, elle est active pour 4 saisons consécutives à moins que son propriétaire ou le chef de guilde décide de la dissoudre.

Une bannière qui est dissoute par le chef de guilde permet à la guilde de récupérer les points utilisés lors de leur création.

Dans le cas d'une dissolution ou destruction de bannière lors d'un conflit, les points ne sont pas réutilisables avant la prochaine saison Grande Bataille.

Ces actions peuvent être effectuées lors de n'importe quelle saison par le chef de guilde.

TYPE DE BANNIÈRE

Il existe plusieurs catégories de bannières qui permettent d'interagir avec les multiples facettes du jeu géopolitique. La description des effets de chacune des bannières se trouve dans le tableau III.

COMMERCIALE (MOBILE)

Le propriétaire d'une bannière commerciale gagne le titre de commerçant et la possibilité de faire des actions de commerce. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Commerce.

MILITAIRE (MOBILE)

Le propriétaire d'une bannière militaire gagne le titre de commandant et la possibilité de déplacer des unités militaires afin d'effectuer des actions militaires. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Militaire.

POLITIQUE (FIXE)

Le propriétaire d'une bannière politique peut faire profiter de l'affiliation de sa guilde à plus d'une province et plus d'un royaume. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Politique.

CLANDESTINE (MOBILE)

Il existe deux facettes au monde clandestin, le crime et l'ordre.

Les propriétaires des bannières clandestines peuvent interagir avec les réseaux clandestins selon le côté qu'ils auront choisi. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Clandestin.

CROYANCE (FIXE)

Les bannières de croyances sont le point de lancement des pouvoirs divins sur un domaine possédant un ou des bâtiments de la même croyance. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Croyance.

OCCULTE (FIXE)

Les bannières occultes accueillent des mages et leur permettent de lancer des sortilèges. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre Occulte.

MAISONS

Une *maison* est un rassemblement de guilde qui décide de s'unir dans un but commun.

CRÉATION D'UNE MAISON

La maison est créée lorsque plusieurs groupes portent un serment de vassalité à un groupe commun.

Les serments de vassalité doivent être faits lors de l'activité Bataille et du Bal Pourpre. Le calcul des maisons les plus notoires sont fait lors des deux activités. Cette action est effectuée au comptoir des greffes. Seul un chef de guilde peut faire un serment de vassalité au nom de sa guilde.

La guilde qui reçoit les serments est considérée comme une guilde mère.

Le nom d'une maison peut être différent de celui de la guilde mère.

Le chef de cette guilde devient le chef de la maison et peut à sa guise nommer un nouveau chef de maison en passant aux greffes.

Le chef d'une maison ne peut pas être retiré de ses fonctions à moins que son accord ne soit donné ou que la maison soit dissoute.

Une maison ne peut être dissoute que par son chef lors d'une des deux activités. La dissolution rend tous les serments de vassalité caducs.

Une guilde qui dissout sa maison ne peut recevoir de nouveaux vassaux pour la prochaine année.

La création d'une maison et les serments de vassalité sont instantanés. Le responsable de la maison peut donc utiliser les pouvoirs de base lors de toutes les saisons. Les pouvoirs

de la maison la plus notoire peuvent être utilisés lors de la saison hiver et été seulement.

Afin qu'un tel rassemblement soit considéré comme une maison officielle du monde de Bicolline (et profite des pouvoirs qui y sont attachés), le total des points de notoriété de toutes les guildes (incluant la guilde mère) doit être égal ou supérieur à 70. Si une maison n'atteint pas 70 points de notoriété, les guildes demeurent vassales et la maison n'obtient aucun des avantages virtuels.

Toutes les guildes vassales ayant une spécialisation différente de celle de la guilde mère comptent comme ayant 50% de leur notoriété.

Toutes les guildes composant la maison ne pourront en aucun cas être sur la liste noire les unes des autres.

GUILDE MÈRE

La guilde mère peut avoir un nombre illimité de vassaux, et ce sans restriction de spécialisation et d'affiliation.

Une guilde mère reçoit et doit remettre tous les revenus de ses guildes vassales.

Note : Les revenus des seigneurs, conseillers de région et croyances n'obéissent pas à cette règle et ils reçoivent directement leurs revenus.

Le responsable de la maison peut nommer deux (2) conseillers qui peuvent utiliser les pouvoirs de la maison au comptoir des greffes.

GUILDES VASSALES

Une guildes peut décider de devenir la vassale d'une guildes mère et de changer son serment lors de la semaine de la Grande Bataille et de l'activité Bal Pourpre.

Devenir un vassal est une décision importante, car la guildes mère apparaîtra obligatoirement sur la liste blanche de toutes les guildes vassales.

La vassalité n'est donc pas à prendre à la légère.

La vassalité est authentifiée par le chef de guildes au comptoir des Greffes.

Seul le chef de la maison et ses conseillers sont en mesure d'utiliser les pouvoirs de la maison.

SPÉCIALISATION DE MAISON

C'est le type de spécialisation de la guildes mère qui décide du type de spécialisation que la maison reçoit. Une guildes mère étant spécialisée dans le commerce est donc à la tête d'une maison commerciale.

POUVOIR DE MAISON

Il existe deux (2) pouvoirs spéciaux pour les maisons de chaque type.

Le premier pouvoir est accordé aux maisons qui répondent aux critères de création (minimum de 70 pts de notoriété). Ce pouvoir peut être utilisé en tout temps.

Le deuxième pouvoir est attribué à une seule des maisons de chaque type. C'est la maison qui possède le plus de points de notoriété cumulés à travers les guildes qui la composent qui remporte ce pouvoir. Ce pouvoir est utilisable par la maison la plus notoire lors de la saison hiver et aussi lors de la saison été.

TABLEAU III - RÉSUMÉ DES BANNIÈRES ET DES POUVOIRS DE MAISON.

	Coût : 5 Points	Coût : 9 Points	Minimum de 70 pts de notoriété	Le plus de points de notoriété
Commerce	<p><u>Petite bannière</u> Accorde une petite bannière commerciale.</p>	<p><u>Grande bannière</u> Accorde une grande bannière commerciale.</p>	<p><u>Maison</u> Création de cargaisons.</p>	<p><u>Maison la plus notoire</u> Cartel.</p>
Militaire	<p><u>Petite bannière</u> Accorde une petite bannière militaire.</p>	<p><u>Grande bannière</u> Accorde une grande bannière militaire.</p>	<p><u>Maison</u> Formation d'unité militaire.</p>	<p><u>Maison la plus notoire</u> Assiégeur et adoubement.</p>
Clandestin	<p><u>Petite bannière</u> Accorde une petite bannière clandestine.</p>	<p><u>Grande bannière</u> Accorde une grande bannière clandestine.</p>	<p><u>Maison</u> Création d'un plan criminel.</p>	<p><u>Maison la plus notoire</u> Réseau d'information.</p>

	5 Points	9 Points	Minimum de 70 pts de notoriété	Le plus de points de notoriété
Politique ²	<u>Petite bannière</u> Accorde une petite bannière politique.	<u>Grande bannière</u> Accorde une grande bannière politique.	<u>Maison</u> Création de sceau de guildes.	<u>Maison la plus notoire</u> Contact universel.
Occulte	<u>Petite bannière</u> Accorde une bannière occulte.	<u>Grande bannière</u> Accorde trois (3) bannières occultes.	<u>Maison</u> Création d'énergie pure.	<u>Maison la plus notoire</u> Censure arcanique et grand sage.
Croyance	<u>Petite bannière</u> Accorde 3 bannières de croyance.	<u>Grande bannière</u> Accorde 6 bannières de croyance.	<u>Maison</u> La création de dévotion nécessite 5 fidèles plutôt que 10.	<u>Maison la plus notoire</u> Domination divine et grand sage.
Exploration	<u>Petite bannière</u> Accorde une petite bannière d'exploration	<u>Grande bannière</u> Accorde une grande bannière d'exploration.	<u>Maison</u> Création de sceau d'exploration, nomination d'un antiquaire et formation de tirailleur.	<u>Maison la plus notoire</u> Influence de la destinée.

2 Une seule bannière politique peut être déployée par guildes par royaume.

BANNIÈRE

Les bannières sont les éléments de jeu qui sont utilisés pour la base de la plupart des interactions du monde géopolitique.

Elles permettent de déplacer des troupes afin d'attaquer ses ennemis, transiger des cargaisons, permettre à des mages de lancer leurs sorts et bien d'autres choses encore.

Il existe deux types de bannières, les fixes et les mobiles.

FIXE

Les bannières qui ne peuvent contenir d'unité sont considérées fixes. (Occultes, Croyances et Politiques)

La bannière fixe, tel que son nom le mentionne, ne peut être déplacée.

Une fois déployée sur un domaine, elle y restera jusqu'à sa dissolution, par le propriétaire, ou sa destruction par un ennemi.

MOBILE

La bannière mobile possède une capacité en unités (militaires, clandestines, commerciales, d'exploration).

- Le propriétaire d'une bannière mobile doit payer un coût de déplacement chaque fois qu'il désire effectuer une action avec cette dernière (voir coût de déplacement à la prochaine page).
- Leur déplacement est calculé à partir de l'unité la plus lente qui les compose ou du navire qui la déplace.
- Ces bannières peuvent mobiliser des unités et aussi en transférer. Elles peuvent aussi être déployées avec un renfort initial.
- Toutes les bannières mobiles peuvent transporter tous les types d'objets (objets magiques, lingots, sépiums, potions, etc.).

Les actions particulières des bannières se retrouvent dans leurs chapitres respectifs.

ACTION DE BASE DES BANNIÈRES

Voici la liste des actions de base qu'il est possible d'effectuer lorsque vous êtes propriétaire d'une bannière.

LE DÉPLOIEMENT

Cette action permet de déployer une bannière sur un domaine ou un navire.

Lorsqu'une bannière est déployée, elle est toujours identifiée au nom de la source de sa provenance (Gilde croyance, province, royaume, etc...).

La source de la bannière désigne un propriétaire et un nom particulier pour la bannière.

Exemple : Granger, chef de la guilde des Dragons Bleus d'Orient, décide de déployer une bannière militaire pour venger une attaque sur son domaine voisin. Comme il a déjà beaucoup à faire, il décide de nommer son fidèle bras droit, Rhokim, comme son général et propriétaire de la bannière. La bannière apparaîtra donc de la façon suivante : Dragon Bleus d'Orient - Vengeur de Fardel. Type : Militaire - Petite. Propriétaire : Rhokim.

La source de la bannière peut joindre autant d'unité, de cargaison et d'objet que la capacité de cette dernière lui permet lors de son déploiement.

Les unités et objets doivent préalablement avoir été déposés dans le coffre du joueur qui effectue le déploiement.

Note : Une bannière mobile doit toujours être déployée avec au moins une unité.

Puisque le déploiement d'une bannière s'effectue lors de la phase renfort (voir phase d'action dans ce chapitre) elle ne pourra se déplacer ni recevoir d'ordre supplémentaire lors de cette saison. Elle pourra par contre se défendre si elle est attaquée par un ennemi.

La bannière doit être déployée sur un domaine (ou un navire) consentant.

Un domaine consentant est un domaine qui appartient à un membre de la même guilde que celle du propriétaire de la bannière ou qui appartient à une guilde avec qui vous êtes mutuellement alliée dans vos listes blanches (voir chapitre : Militaire).

De plus, certain type de bannières possède des restrictions additionnelles :

- Une bannière d'armée ducale : Doit être déployée sur une cible qui est contenu dans son duché.
- Une bannière seigneuriale doit être déployée sur une cible consentante de sa province.
- Une bannière régionale doit être déployée sur une cible consentante de sa région.
- Si une bannière de guilde se déploie sur un domaine ou un navire allié, elle doit le faire dans la région où se trouve la province dans laquelle la guilde est affiliée.

Exemple : Une bannière créée par un conseil de région peut donc se déployer sur n'importe quel domaine ou navire consentant dans son royaume mais ne pourra jamais être déployée à l'extérieur de ses frontières.

Une bannière créée par un chef de guilde peut donc se déployer sur n'importe quel domaine allié de la région de sa province d'affiliation ou sur n'importe quel domaine lui appartenant, même à l'extérieur du royaume.

Le déploiement des bannières clandestines répond à des règles particulières de renfort et de déploiement (voir chapitre : Clandestin).

L'action de déploiement prend place dans la phase « renfort » de la saison.

Les déploiements sont effectués par le propriétaire de la bannière et ne nécessite aucun coût de déplacement.

LE DÉPLACEMENT

Le déplacement est l'action qui permet à une bannière de bouger afin de pouvoir atteindre ses objectifs ou attaquer ses adversaires.

Le déplacement d'une bannière s'effectue sur la carte du monde de Bicolline et se calcule en hexagones. Il est important de savoir qu'un domaine possède un numéro d'hexagone attribué et que si vous voulez vous déplacer sur un domaine, vous devez être en mesure d'atteindre cet hexagone. Lorsqu'une bannière part d'un domaine, elle partira toujours de l'hexagone attribué et non d'un hexagone « touchant » le domaine sur la carte.

La valeur de déplacement maximum d'une bannière est toujours déterminée par l'unité la plus lente qui la compose ou la vitesse du navire qui la déplace.

Lorsque la bannière se déplace d'un hexagone de haut en bas ou de gauche à droite, un hexagone est retiré du mouvement total de la bannière.

Note : Certains effets magiques ou des terrains encombrés peuvent augmenter le coût de déplacement d'une bannière.

Le trajet de l'hexagone de départ à l'hexagone d'arrivé se nomme *ligne de déplacement*.

Un ordre qui inclut une ligne de déplacement impossible à accomplir pour une bannière ne peut pas être envoyé comme action.

Si un élément hors du contrôle du propriétaire de la bannière (tel qu'un sort ou une catastrophe) rend la résolution d'une *ligne de déplacement* impossible après que l'ordre ait été envoyé, le déplacement de la bannière s'arrête sur le dernier hexagone praticable par la *ligne de déplacement*.

Les fleuves et rivières empêchent les bannières de traverser les hexagones qui les contiennent. Afin de pouvoir traverser un fleuve ou une rivière indiquée sur la carte du monde, une bannière doit emprunter un pont ou utiliser les services d'un navire présent dans l'hexagone côtière à traverser (Voir chapitre : Maritime).

L'action de déplacement prend place durant la phase d'action « Voyage ».

Les déplacements sont effectués par le propriétaire de la bannière et nécessite la dépense d'un coût de déplacement.

COÛT DE DÉPLACEMENT

Lorsqu'une bannière mobile se déplace ou effectue une action, son propriétaire doit déboursier les lots nécessaires pour effectuer l'ordre.

Bannière	Bétaills	Céréales	Victuailles
Petite	2	-	2
Grande	3	3	4

Une petite bannière nécessite l'envoi de 2 lots de bétail et 2 lots de victuailles afin d'effectuer un déplacement.

Une grande bannière nécessite l'envoi de 3 lots de bétail, 3 lots de céréales et 4 lots de victuailles afin d'effectuer un déplacement.

Les lots nécessaires aux actions et déplacements sont retirés du coffre du propriétaire de la bannière.

Note : Une bannière qui se déplace à bord d'un navire doit tout de même payer son coût de déplacement.

MOBILISER ET TRANSFÉRER DES UNITÉS

Cette action permet de mobiliser des unités provenant d'une bannière ou d'une garnison. Cette action permet aussi de transférer des unités vers une garnison de domaine ou de navire.

ENTRE DEUX BANNIÈRES

Un transfert d'unité entre 2 bannières peut s'effectuer de 2 façons :

- Sur le domaine de départ (lorsque les deux bannières sont au même endroit)
- Sur le domaine d'arrivée (lorsque les deux bannières terminent leurs mouvements au même endroit)

Les actions des deux partis impliqués dans le transfert doivent mentionner l'échange d'unité. Si les actions ne concordent pas, il n'y aura aucun transfert d'unité. La seule exception à cette règle concerne la liste blanche. En effet, une bannière qui mobilise des unités et qui est sur la liste blanche de la cible n'a pas besoin de la permission pour le faire.

ENTRE UN DOMAINE (OU UN NAVIRE) ET UNE BANNIÈRE

Une bannière peut mobiliser des unités sur son hexagone de départ ou d'arrivée. Les transferts doivent être effectués par le propriétaire de la bannière sur un domaine ou un navire consentant.

Un domaine/navire consentant est un domaine/navire qui appartient à un membre de la même guilda que celui du propriétaire de la bannière ou qui appartient à une guilda qui est sur la liste blanche (voir section sur la liste blanche/neutre/noire).

LE RAPATRIEMENT

Le rapatriement permet de retirer une unité déjà déployée dans une bannière ou une garnison. Il est aussi possible de rapatrier une unité militaire qui est entre vos mains directement aux greffes.

Une unité rapatriée permet au propriétaire de la bannière, du navire ou du domaine de récupérer trois (3) paysans (peaux vertes pour les unités orcs, esclaves pour les hommes-rats ou forestiers pour les unités elfiques) par unité dans son coffre ou en main propre si l'action est faite aux greffes

À la fin de la phase de renfort, si une bannière, un navire ou un domaine qui excède sa capacité maximale d'unité verra les unités en trop être rapatriées selon le tableau des pertes d'unités.

L'action de rapatriement prend place à la fin de la phase de « renfort » d'une saison.

Le rapatriement est effectué par le propriétaire de la bannière ou de la garnison (domaine ou navire).

PROPRIÉTAIRES, TRANSFERT ET SOURCES DES BANNIÈRES

Le propriétaire d'une bannière peut léguer le contrôle de cette dernière à n'importe quel autre joueur et ce même au moment de sa création.

Le contrôle d'une la bannière peut être transféré au comptoir des greffes ou lors de la fin de saison à l'aide des formulaires en ligne (FAV).

Exemple : Un seigneur ou un chef de guilda qui crée une bannière militaire peut nommer un général autre que lui-même afin de gérer son armée.

Rappel : La liste (blanche/neutre/noire) d'une bannière est toujours en lien avec la source de cette dernière et non celle de son propriétaire actuel.

Seul le propriétaire d'une bannière peut lui envoyer des ordres ou la léguer à un autre joueur.

Dans le cas où un conflit s'installe entre la source de la bannière et son propriétaire actuel, la source d'une bannière (guilda, seigneur, conseil de région, etc..) ne peut reprendre le contrôle de la bannière sans le consentement du propriétaire actuel, mais il peut toujours envoyer un ordre de rapatriement qui prendra place à la fin de la saison.

Lorsque cet ordre est envoyé, le propriétaire actuel possède donc une dernière saison afin d'effectuer des actions avec sa bannière.

RÉDUCTION ET AGRANDISSEMENT

Le propriétaire d'une grande bannière peut envoyer un ordre afin de faire réduire la taille de sa bannière à une petite. Si la bannière ciblée était une bannière de guilda les 4 points de bannières sont de nouveau

accessible au chef de guilde lors de la fin de la saison.

Il est aussi possible de faire la procédure inverse. Une petite bannière peut en devenir une grande si les coûts nécessaires sont payés.

Lors du renouvellement d'une grande bannière il est aussi possible pour la source de cette bannière de ne payer que le renouvellement d'une petite bannière afin de faire rapetisser cette dernière.

Il est possible de rapetisser une bannière à n'importe quel endroit, mais on ne peut grandir une bannière que lorsqu'elle se trouve sur un domaine ou un navire allié.

Il existe des éléments extérieurs qui obligent une grande bannière à devenir petite, bris d'un duché, perte de point de bannière, etc...

Ces actions ont lieu lors de la phase renfort.

POUVOIRS DES BANNIÈRES

BANNIÈRE COMMERCIALE (MOBILE)

La bannière commerciale possède la capacité de contenir des unités militaires et des cargaisons.

Une bannière commerciale permet d'effectuer les actions listées dans le chapitre : Commerce.

PETITE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à cinq (5) unités militaires et six (6) cargaisons.

GRANDE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à dix (10) unités militaires et douze (12) cargaisons.

BANNIÈRE MILITAIRE (MOBILE)

La bannière militaire possède la capacité de contenir des unités militaires ainsi que d'effectuer les actions listées dans le chapitre : Militaire.

PETITE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à dix (10) unités militaires.

GRANDE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à vingt (20) unités militaires.

BANNIÈRE CLANDESTINE (MOBILE)

La bannière clandestine possède la capacité de contenir des unités militaires ainsi que d'effectuer les actions listées dans le chapitre : Clandestin.

Les bannières clandestines répondent à des règles particulières pour le déploiement, les déplacements et les renforts.

PETITE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à dix (10) unités militaires.

GRANDE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à vingt (20) unités militaires.

BANNIÈRE POLITIQUE (FIXE)

Une bannière politique doit être déployée sur un domaine appartenant à sa guilde.

Elle permet à la guilde qui déploie la bannière d'effectuer l'équivalent d'une deuxième affiliation à une province.

Une guilde peut placer autant de bannières politiques qu'elle veut dans une région (maximum 1 par province), mais ne pourra jamais donner plus de deux fois sa notoriété en savoir-faire politique à cette région. Aussi, la guilde ne pourra jamais donner plus que sa notoriété en savoir-faire « autre » à cette région.

Une bannière politique produit de l'influences seulement si elle est présente pendant 4 saisons (GB à été) dans la région.

Une bannière politique produit de l'influences uniquement pour la province dans laquelle elle se trouve (et non pour la région).

PETITE BANNIÈRE

La province profite de 33% des points de notoriété de la guilde pour son savoir-faire de sa spécialisation. La province profite aussi de la présence terrain en influence jusqu'à un maximum équivalent à 50% des présences terrains.

Permet à la guilde d'être affiliée à la province.

GRANDE BANNIÈRE

La province profite de 66% des points de notoriété de la guilde pour son savoir-faire politique ou 33% de la notoriété pour le savoir-faire de la sphère de son choix. La grande bannière politique donne à la

province dans laquelle elle est déployée 100% des présences terrains en influences. La province profite aussi de la présence terrain en influences jusqu'à un maximum équivalent à la notoriété de la guilde.

Permet à la guilde d'être affiliée à la province.

Une grande bannière politique peut changer de domaine (se déplacer) sans être démobilisé lors de l'activité Grande Bataille au coût de 15 influences de la région d'accueil.

BANNIÈRE OCCULTE (FIXE)

Elle est nécessaire au lancement de sorts des mages. Un domaine qui contient des bâtiments occultes et une bannière occulte permet donc aux mages d'utiliser leur plein potentiel.

La bannière permet la résidence de trois (3) mage.

BANNIÈRE DE CROYANCE (FIXE)

Une fois déployée sur un domaine, une bannière de croyance permet de lancer les pouvoirs de la croyance à laquelle elle est dédiée. Lors de sa création, le propriétaire de la bannière doit mentionner le nom de la croyance à laquelle elle sera associée.

Afin d'avoir le droit de déployer une bannière de croyance sur un domaine, un bâtiment de la même croyance doit s'y trouver.

Exemple : Sur le domaine de Sault-aux-Mulots, une chapelle dédiée à l'Althing Sacré est construite. Une bannière de croyance dédiée à l'Althing Sacré pourrait y être déployée. Si un temple associé au Grand Corbeau venait s'y installer, cette croyance devrait aussi avoir une

bannière dédiée afin de pouvoir lancer ses pouvoirs.

BANNIÈRE D'EXPLORATION (MOBILE)

Elle possède la capacité de contenir des unités militaires ainsi que d'effectuer les actions listées dans le chapitre : Exploration.

PETITE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à dix (10) unités militaires.

GRANDE BANNIÈRE

Peut contenir jusqu'à vingt (20) unités militaires.

POUVOIRS DES MAISONS

MAISON COMMERCIALE

Permet au responsable de la maison de former des cargaisons au comptoir des greffes (voir chapitre : Commerce).

CARTEL

Permet au responsable de la maison d'acheter un lot de la liste des enchères de la Grande Bataille ou du Bal Pourpre au prix de base avant que ce dernier ne soit mis aux enchères.

Chaque tranche de deux (4) points de notoriété dans la maison accorde la possibilité de former une (1) cargaison sans son coût en solars une fois lors de la saison hiver et été.

MAISON MILITAIRE

Permet au responsable de la maison de former des milices et combattants embarqués, milices elfiques, chevaucheurs de loup, trébuchets et canons au comptoir des greffes.

ASSIÉGEUR ET ADOUBEMENT

Permet au responsable de la maison d'accorder le pouvoir d'assiégeur à une grande bannière militaire de guilde faisant partie de la maison. La bannière sera considérée assiégeur pour une période de 4 saisons.

Le pouvoir d'assiégeur permet d'ignorer un point de fortification sur un bâtiment de défense militaire lors d'un siège.

L'adoubement permet au responsable de la maison de former des chevaliers, des voiles

de guerres, des guerriers orques et des iltas matchas au comptoir des greffes. Cet adoubement particulier peut être effectué deux fois par année (saison hiver et été) et permet de former un nombre d'unité égale au nombre total de notoriété de la maison divisé par 5.

MAISON CLANDESTINE

Le responsable de la maison peut, une fois par année, au coût de 5 butins, créer un plan criminel ou un mandat d'arrêt.

Il peut également former des brigands, des pirates et des tirailleurs au comptoir des greffes.

RÉSEAU D'INFORMATION

Permet au responsable de la maison d'accorder un réseau d'information supplémentaire à un réseau clandestin.

Un réseau clandestin qui profite d'un réseau d'information peut ouvrir un territoire supplémentaire pour chaque tranche de 20 points notoriété présent dans la maison.

MAISON POLITIQUE

Le chef de la maison peut créer des sceaux politique portant le nom des guildes qui lui sont vassales.

La création de ces sceaux coûte 1 intendant et 5 solars. Un maximum de 3 sceaux peut être créé par saison.

CONTACT UNIVERSEL

Accorde au propriétaire de la maison la possibilité d'ajouter des points de savoir-faire à un conseil de région dans une sphère de son choix. Le nombre de point de savoir-

faire équivaut au nombre total de notoriété de la maison divisé par 7.

Lors de la saison hiver et été, le responsable de la maison peut créer de l'influence d'une région au coût d'une main-d'œuvre par lot d'influence. Le nombre de lot maximum est égal à la notoriété totale de la maison divisé par deux.

MAISON OCCULTE

Permet au responsable de la maison de créer, une fois par année, jusqu'à 5 énergies pures.

Chaque énergie pure nécessite 2 énergies de 6 types de magie différents afin d'être créée.

CENSURE ARCANIQUE ET GRAND SAGE

Le responsable de la maison peut détruire une bannière occulte lors de la saison hiver et une autre lors de la saison été.

Les responsables de la maison la plus notoire du Bal Pourpre de l'année précédente et de la saison Bataille ont le droit de se présenter au conseil des érudits et cela leur accorde huit (8) votes. Les votes sont cumulables.

MAISON DE CROYANCE

Le responsable de la maison nomme une croyance pour qui un point de dévotion ne nécessite que 5 fidèles plutôt que 10. Ce pouvoir est bon pour quatre saisons.

DOMINATION DIVINE ET GRAND SAGE

Permet au responsable de la maison de faire perdre des points de dévotions à plusieurs croyances adverses.

Le total de dévotion à chaque croyance est égale au nombre de point de notoriété divisé par 8. Une croyance peut être affectée lors de la saison hiver et une autre lors de la saison été.

Exemple : Une maison qui possède 160 points de notoriété peut faire perdre 20 points de dévotion à une croyance de son choix lors de la saison hiver et une autre lors de la saison été.

Les responsables de la maison la plus notoire du Bal Pourpre de l'année précédente et de la saison Bataille ont le droit de se présenter au conseil des érudits et cela leur accorde huit (8) votes. Les votes sont cumulables.

MAISON D'EXPLORATION

Le responsable de la maison peut créer des sceaux d'exploration au coût de cinq (5) mains d'œuvre et dix (10) solars.

Permet la nomination d'un antiquaire au comptoir des greffes.

Il peut aussi former des unités de tirailleurs et chevaucheurs de loup au comptoir des greffes.

INFLUENCE DE LA DESTINÉ

Le responsable de la maison peut utiliser gratuitement le pouvoir "d'influence de la destinée" de la table des érudits.

Le pouvoir peut être utilisé lors de la saison hiver et été à raison d'une fois par tranche de 70 points de notoriété de la maison.

REVENUS

Les revenus de production et des actions effectuées dans l'univers géopolitique sont une partie clef du jeu de Bicolline.

Les revenus finaux sont toujours calculés selon l'état du monde lors de la fin de la saison été.

Exemple : Un domaine qui possède un atelier ayant reçu l'affectation de 10 paysans, lors de la saison Bataille 1014, devrait produire 50 équipements lors de la bataille 1015. Lors de la saison Bal Pourpre 1015, les ennemis du propriétaire occupent le domaine et décident de saccager l'atelier. Le propriétaire du domaine ne recevra donc pas les 50 équipements dans ses revenus de la bataille 1015.

Les revenus sont remis lors de l'événement de la Grande Bataille au comptoir des greffes.

La majeure partie des revenus sont remis au chef de guilde.

Exemple : Daguard, Grégoire et Napoléon sont tous des membres de l'Ordre des Dragons bleus d'Orient. Ils possèdent chacun un domaine qui contient des bâtiments de transformation. Lors de la bataille où les revenus de ces domaines seront remis, c'est Daguard, le chef des Dragons qui recevra les revenus des 3 domaines. C'est Daguard qui reçoit les revenus de tous ces domaines, car il est le chef de guilde auquel ces joueurs sont affiliés.

Si la guilde fait partit d'une maison, les revenus sont remis au chef de la maison.

Certains revenus, tel que les revenus pour les seigneurs, les conseils de région et les grands-prêtres leurs sont remis directement indépendamment de leur appartenance à une guilde ou une maison.

SAISONS (TOURS) DE JEU

Le calendrier de jeu est divisé en 4 saisons.

Les saisons **Bal Pourpre**, **Été**, **Bataille** et **Hiver**, sont les périodes d'actions et d'utilisation du jeu géopolitique.

Lors des saisons, certaines actions sont effectuées instantanément au comptoir des greffes et d'autre sont envoyés comme des ordres à l'aide de plateforme informatique (jeu.bicolline.org) et prennent place simultanément lors de la fin de la saison selon la phase d'action (voir tableau de phase d'action)

La plupart des actions peuvent être effectuées lors de chaque saison à moins d'indication contraire dans leur description.

Les fins de saisons géopolitiques coïncident généralement avec la semaine qui suit une activité qui se déroule sur le duché afin de permettre aux joueurs de faire des dépôts dans leur coffre au comptoir des greffes.

Estimation de la fin habituelle des saisons :

- **Bataille** : Fin octobre ;
- **Hiver** : Mi-février ;
- **Bal Pourpre** : Fin avril ;
- **Été** : début juillet ;

Le calendrier officiel se trouve sur le site web dans la section forum du jeu de Bicolline au jeu.bicolline.org.

PHASE D'ACTION

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

TABLEAU IV - PHASE D'ACTION

PHASE	EXPLICATION
Occulte	Toutes les actions occultes prennent places : Syta, sorts, pouvoirs religieux, calamités, consommation de sépium, potions, utilisation d'objets magiques, etc... Les effets bénéfiques sont appliqués puis ensuite les attaques occultes.
Alerte	Les patrouilles s'installent. La plupart des actions d'influences.
Départ	Encaissement de cargaisons, embarquement de bannières, transfert d'unité sur le domaine de départ, actions clandestines (point méfait/justice)
Voyage	Embarquement et débarquement de bannières. Courrier spécial. Ligne de déplacement. Action clandestine empoisonnement.
Arrivée	Les bannières et navires arrivent à destination, transfert d'unité sur le domaine d'arrivée. Amarrage.
Renforts	Renfort des garnisons et bannières, déploiement des bannières, ajout de victuailles. Bon voisinage. Augmenter ou diminuer la taille d'une bannière.
Résolution de conflit	Résolution des conflits sur les domaines et hexagone d'arrivée.
Actions d'arrivée	Destruction, saccage, occupation, siège, pillage, commerce, exploration.
Construction	La construction des bâtiments et les promotions des unités militaires. Dissoudre une bannière, ramasser les butins de guerre, apprentissage occulte, résidence d'un mage. Affectation dans les bâtiments.



LA LISTE BLANCHE/NEUTRE/NOIRE

La liste sert à déterminer les interactions entre les divers éléments de jeu (bannières, domaines, navires, etc.) entre eux. Il s'agit des permissions et des droits qu'ils possèdent d'office.

La liste est déterminée par les chefs de guildes (pour la guilde), seigneurs (pour leur province) et les conseils de région (pour leur région). Celle-ci sera modifiée à chaque saison et prendra effet avant les phases d'actions.

La liste est gardée secrète et seul le chef de guilde, de province ou de région en connaissent le contenu.

En ce qui concerne les bannières, celles-ci conserveront la liste déterminée par sa provenance quel que soit le chef de la bannière.

Exemple : La bannière des « spécialistes » a été créée par la guilde des Dragons bleus de l'Orient. Cette dernière a donné le contrôle de la bannière à Rolph qui est un membre de la guilde des Vikings Sanguinaires. La liste attachée à cette bannière sera celle de la guilde des Dragons Bleus de l'Orient.

Note : Par défaut, tous les éléments sont neutres. Pour plus de détails sur les résolutions de conflit, voir ce chapitre.

LISTE BLANCHE

La liste blanche représente un allié de confiance. Voici les quelques actions possibles qu'un élément peut faire sans autorisation du propriétaire.

- Une bannière peut ramasser des unités, des objets magiques, des cargaisons, des

lingots, etc. sur un domaine ou un navire.

- Une bannière peut mobiliser des unités d'une autre bannière qui se trouve sur le même hexagone lors de la phase départ ou d'arrivée.
- Un navire peut se réparer ou construire des améliorations sur un chantier naval.

LISTE NEUTRE

La liste neutre représente la neutralité envers les autres éléments.

LISTE NOIRE

La liste noire représente un ennemi. Un élément sur la liste noire amène un conflit. Se référer à la section résolution de conflit pour plus de détails.

SPHÈRES DE JEU

Plusieurs sphères d'activité vous permettent d'évoluer dans le monde de Bicolline.

- Le commerce
- Le militaire
- Le maritime
- L'exploration
- Les croyances
- L'occulte
- Le clandestin
- La politique

Chacune de ces sphères possèdent des règles qui leur sont propre.

Avant de vous lancer dans l'univers géopolitique du monde de Bicolline, il est important de savoir que certaines sphères sont beaucoup plus complexes et demandent plus d'investissement de temps de jeu de la part des joueurs qui voudront s'y aventurer. L'ordre dans lequel les sphères vous sont présentées ci-haut

représente bien l'ordre de complexité et la grandeur des possibilités de chacune.

GREFFES

Les actions impliquant un changement de titre de propriété, changement ducal, etc., se font uniquement lors d'une activité où les greffiers sont présents.

Le titre de propriété prévaut en droit et le titre doit être présenté aux greffiers pour réaliser toute transaction. Un titre de propriété ou de noblesse fait office de procuration.

En cas de perte d'un titre de propriété, il est vivement conseillé de prévenir les maîtres de jeu.

Rappel : Le vol de matériel de jeu est interdit à Bicolline.

Afin de reproduire un titre perdu, il vous sera demandé de vous présenter aux greffiers avec votre Seigneur.

D'autres cas particuliers peuvent survenir et les maîtres de jeu trancheront sur ces questions.

Pour enregistrer officiellement une vente, un don ou un échange de domaine et navire, les joueurs doivent se présenter aux Greffes pour que les greffiers créent un nouveau titre de propriété au coût de 5 solars.

Un titre de propriété valide comporte le nom des personnages impliqués très lisiblement ainsi que la date et sa signature manuscrite.

Le greffier qui a approuvé un titre, remet une copie du nouveau titre au propriétaire.

ÉCONOMIE

La sphère économique permet aux joueurs de devenir propriétaires d'un domaine, d'y construire des bâtiments et finalement d'affecter des paysans à la production afin de recevoir de revenus de marchandise lors de la grande bataille suivante.

DOMAINE

Les domaines et leurs bâtiments sont le cœur de l'économie du monde de l'hippocampe.

CARACTÉRISTIQUES D'UN DOMAINE

Voici la liste des caractéristiques de jeu qui compose un domaine.

TYPE DE PRODUCTION

Un domaine peut posséder une des trois catégories de production de base :

- Céréales,
- Bétails,
- Ressources.

Le type de production est un prérequis pour la plupart des bâtiments de production.

Exemple : Un atelier ne peut être construit que sur un domaine qui produit des ressources.

POPULATION

Indique le nombre de fiches de population présentes dans tous les bâtiments du domaine.

Chaque tranche de 5 populations (arrondis vers le haut) sur un domaine accorde 1 pierre de savoir à son propriétaire.

Les pierres de savoir sont des votes utilisés lors des différentes élections.

GARNISON

Détermine la capacité maximum d'unités militaires qui peuvent être présentes sur le domaine. La garnison exclut toutes les unités qui sont dans des bannières.

La garnison de base d'un domaine est de 0 unité. Cette capacité peut être augmentée en construisant des bâtiments tels que les fortifications militaires.

CAPACITÉ DE BÂTIMENT

Cette caractéristique indique le nombre maximum de bâtiments qui peut être construit sur un domaine. La capacité de bâtiment est déterminée par le stade de développement du domaine.

STADE DE DÉVELOPPEMENT

Cette caractéristique représente l'état de la terre du domaine. Un stade de développement plus avancé indique des champs plus défrichés et des fondations plus solides pour les futurs bâtiments.

Le développement d'un domaine indique le nombre de bâtiments qu'il est possible d'y construire. Il est aussi un prérequis pour la construction de certains bâtiments majeurs.

Exemple : Les murs d'une forteresse ne tiendraient probablement pas longtemps s'ils étaient construits sur un marécage...

Il existe 7 stades de développement :

Stade	Nombre de bâtiments maximum	Coût Paysans/équipements/ingénieurs
Friche	0	
Campement	3	5/10
Hameau	6	5/10
Bourgade	10	10/25/2 *
Village	16	10/25/2 *
Ville	23	10/25/2 *
Cité	35	**

*Nécessite l'action d'influences de prospérité économique (voir le tableau d'influence commerciale (tableau VII)).

**Voir développement d'une cité.

AMÉLIORER LE DÉVELOPPEMENT

En plus de devoir payer un coût en *paysans* et en *lots d'équipements*, le propriétaire d'un domaine qui désire améliorer son stade de développement au-delà de l'état d'un hameau doit s'assurer de payer le coût en *ingénieurs* et de faire en sorte que le duc, seigneur ou conseil de région utilise l'action

d'influence prospérité économique sur le domaine afin d'en améliorer le stade.

DÉVELOPPEMENT D'UNE CITÉ

Obtenir le stade de cité ne demande aucun lot ou action d'influences. Pour qu'un domaine puisse acquérir le stade de cité, un événement majeur doit se dérouler sur le Duché de Bicolline. Exemple : Célébration de la nouvelle cité lors d'une soirée taverne, victoire d'un front lors d'une invasion ou d'une campagne d'expansion, etc.



ACTIONS ÉCONOMIQUES

Un propriétaire de domaine dispose de plusieurs actions qui lui permettent de faire fructifier l'économie de ce dernier.

L' AFFECTATION

Action de placer une carte, présente dans le *coffre* d'un joueur, 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.

Chaque carte affectée à un bâtiment accorde habituellement un revenu à son propriétaire. Les revenus obtenus par l'affectation sont décrits dans les effets de chacun des bâtiments et des améliorations maritimes.

Les cartes ainsi attribuées aux différents bâtiments et améliorations maritimes disparaissent une fois le calcul des revenus effectué à la fin de la saison été.

Cette action est effectuée par le propriétaire du domaine ou du navire à l'aide des cartes dans son *coffre* et n'est habituellement **possible qu'à la saison Bataille**.

TRAVAIL ET SÉPIUM

Le sépium est une substance souvent vu comme illicite qui permet aux bannières clandestines et certains conseils de région "d'encourager" la main-d'œuvre qui travaille dans un bâtiment à produire davantage.

Chaque lot de sépium affecté à un bâtiment lors de la saison bataille augmente la production de 3 lots.

Il ne peut y avoir plus de lots de sépium affecté à un bâtiment que de main d'œuvre dans celui-ci.

Le sépium ne peut être jumelé au travail de la main d'œuvre dans une mine.

LE RENFORT

Il est possible pour un propriétaire de domaine de renforcer sa garnison à l'aide d'unités militaires.

Les unités envoyées prendront place dans la garnison du domaine et défendent ce dernier s'il est attaqué.

Si le nombre d'unités envoyées est plus grand que la capacité de la garnison, les unités excédantes seront *rapatriées* dans le coffre du propriétaire.

Rappel : Un rapatriement permet au propriétaire de récupérer trois (3) paysans par unité rapatriée.

Cette action prend place lors de la phase renfort de la saison et est effectuée par le propriétaire du domaine à l'aide des unités présentes dans son *coffre*.

LE BON VOISINAGE

Cette action permet au propriétaire du domaine de transférer des unités militaires de sa garnison vers la garnison d'un domaine contigu.

Afin d'effectuer cette action, le propriétaire du domaine qui reçoit les unités doit être dans la liste d'allié de la guilde du propriétaire qui envoie les unités.

Si les unités envoyées dépassent la capacité de garnison du domaine, elles seront rapatriées.

Cette action prend place lors de la phase renfort de la saison.

LA RÉVOLTE

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. Voir chapitre : Politique.

Rappel : Le propriétaire en révolte seigneuriale reçoit les solars générés par la domiciliation des fiches de population dans les différents bâtiments du domaine.

LA CONSTRUCTION

Le propriétaire d'un domaine peut y construire différents bâtiments afin de faire croître les opportunités de jeu et de revenus sur ce dernier.

Chaque bâtiment ne peut être construit qu'une seule fois par domaine.

Un domaine qui est militairement assiégé ne peut recevoir de nouvelle construction.

Le coût des bâtiments se trouve dans le tableau résumé à la fin du livre.

Cette action prend place lors de la phase construction de la saison et est effectuée par le propriétaire du domaine à l'aide des lots dans son coffre.

CARACTÉRISTIQUE 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, de maître ou de fiche de population qu'il est possible d'affecter ou de domicilier à ce dernier.

Les cartes affectées à la capacité d'un bâtiment sont retirées après le calcul des revenus.

Certaines capacités font exception et ne sont pas retirées du monde géopolitique lors du calcul des revenus.

PRÉ-REQUIS

Les pré-requis sont les critères qui doivent être remplis et respectés afin de permettre au propriétaire du domaine de construire le bâtiment.

EFFETS

Les possibilités de jeu et les revenus offerts par le bâtiment une fois construit.

LIMITATIONS

Des conditions supplémentaires quant à l'utilisation du bâtiment.

EXCEPTIONS

Certains bâtiments plus rares contiennent des exceptions à la règle habituelle de fonctionnement. Ces exceptions seront notées dans cette section dans la description du bâtiment.

BÂTIMENTS D'HABITATION

Se loger est un besoin pour une population heureuse. Le propriétaire de domaine a la responsabilité de bâtir des résidences pouvant accueillir sa population.

CHAUMIÈRES

Une habitation toute simple composée d'un toit de paille et des murs de bois. C'est la maisonnée de base de toute famille établie sur un domaine

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population affectée dans le bâtiment accorde un revenu de 2 paysans au propriétaire du domaine et 5 solars au seigneur de la province.

HABITATIONS

Les récoltes ont été bonnes et les solars sont présents. L'habitation représente une structure plus solide et durable pour les domaines voulant recevoir plus d'habitants.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population affectée dans le bâtiment accorde un revenu de 2 paysans au propriétaire du domaine et 5 solars au seigneur de la province.

LE FAUBOURG

Le domaine se développe et nous voyons le début d'une bourgade digne de ce nom apparaître avec ses agglomérations de maisonnées pour héberger toujours plus de familles.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population affectée dans le faubourg accorde un revenu de 2 paysans au propriétaire du domaine et 10 solars au seigneur de la province.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou plus.
- Le domaine doit contenir un bâtiment d'habitations.

CAMP D'ESCLAVAGE

La main-d'œuvre bon marché doit être logée même dans des bâtiments les plus glauques.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population affectée dans le bâtiment accorde un revenu de 3 esclaves au propriétaire du domaine.

Limitation :

- Ce bâtiment ne peut être construit que sur un domaine qui contient une tribu.

BÂTIMENTS DE TRANSFORMATION

Les bâtiments de transformation permettent le travail de la main-d'œuvre et la création de lot de marchandise.

Note : Les esclaves, nomades, hommes bleus, forestiers et peaux vertes peuvent toujours remplacer le travail d'un paysan dans les effets des bâtiments de transformation.

LE CAMP DE BUCHERON

C'est une habitation sommaire qui permet aux travailleurs de récolter les ressources de la terre.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au camp produira 5 lots de ressource.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de ressource.

LA CARRIÈRE

Avec l'expansion vient aussi un besoin de matière plus solide. La carrière représente l'endroit où l'on extrait une ressource noble pour le bien du domaine.

Capacité : 20 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la carrière produira 5 lots de ressource.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de ressource.

- Domaine qui contient un camp de bucheron.

LES CHAMPS

De vastes étendues sont dédiées à la culture des céréales pour alimenter le domaine.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au champ produira 5 lots de céréale.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de céréale.

LA GRANGE

Avec des grandes cultures de céréales, il vient un temps où le domaine doit entreposer en prévision du futur.

Capacité : 20 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au champ produira 5 lots de céréale.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de céréale.
- Domaine qui contient un champ.

L'ENCLOS

Quand le besoin en bétail dépasse les besoins d'une famille, la production à plus grande échelle devient possible grâce à l'enclos.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au champ produira 5 lots de bétail.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de bétail.

L'ÉTABLE

La production de bétails à plus grande échelle nécessite des bâtiments couverts plus élaborés.

Capacité : 20 mains d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au champ produira 5 lots de bétail.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de bétail.
- Domaine qui contient un enclos.

LA FERME

Une variété plus grande de récolte et d'élevage qui permet des victuailles complètes.

Capacité : 10 mains d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la ferme produira 5 lots de victuaille.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de bétails.

L'ABATOIR

Lorsque la ferme doit transformer sa production, il fait appel à ce bâtiment pour produire des victuailles pour le domaine.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à l'abattoir produira 5 lots de victuaille.

Pré-requis :

- Domaine qui contient une ferme.

LE MOULIN

Les céréales produites par le domaine doivent être transformées pour servir de victuailles au domaine.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au moulin produira 5 lots de victuaille.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de céréales.

LE FOUR

Les victuailles produites par le moulin sont apprêtées de différentes manières les plus succulentes les unes que les autres.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au four produira 5 lots de victuaille.

Pré-requis :

- Domaine qui contient un moulin.

L'ATELIER

L'atelier permet la création d'équipement de tous genres.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à l'atelier produira 5 lots d'équipement

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine ayant une production de base en ressources

LA FABRIQUE

Des ateliers additionnels qui permettent une production encore plus grande.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la fabrique produira 5 lots d'équipement.

Pré-requis :

- Domaine qui contient un atelier.

LA FORGE

L'endroit privilégié de tous les amateurs d'arme du monde. Entre deux coups de marteau, on peut apercevoir les forgerons créer d'excellentes armes.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la forge produira 5 lots d'armement

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine ayant une production de base en ressources

LA FONDERIE

Lorsque les besoins d'armement du domaine dépassent la capacité de la forge locale.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté au four produira 5 lots d'armement.

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine qui contient une forge.

LA MINE

Dans les profondeurs de la terre se cachent de nombreux trésors. Pour l'exploiter efficacement, une mine doit être construite sur le domaine comportant le gisement.

Que ce soit de l'or, de l'argent ou des pierres précieuses, c'est la mine qui est la base de l'exploitation d'un gisement. Une mine ne peut être construite que sur un domaine ayant un gisement.

Capacité : 10 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la mine d'or ou d'argent produira 5 lots de minerais.
- Un paysan affecté à une mine de pierres précieuses produira 3 pierres précieuses.

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine qui contient un gisement.

Limitations :

- La main-d'œuvre travaillant dans une mine ne peut pas utiliser du sépium.

LA GRANDE MINE

La valeur d'un grand gisement n'a d'égal que sa rareté.

Capacité : 20 mains-d'œuvre

Effets :

- Un paysan affecté à la mine d'or ou d'argent produira 5 lots de minerais.
- Un paysan affecté à une mine de pierres précieuses produira 3 pierres précieuses.

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine qui contient un grand gisement.

Limitations :

La main-d'œuvre travaillant dans une mine ne peut utiliser du sépium.

MARAI D'ÉLEVAGE

Les marais d'élevage sont une installation particulière qui ne peut être construite que dans les campements des Territoires de l'Oubli.

Capacité :

- 5 mains-d'œuvres

Effets :

- Une peau verte affectée au marais produira 5 lots de sépium.

Pré-requis :

- Le marais d'élevage doit être construit sur un domaine des Territoires de l'Oubli.

AMPANO

Capacité : 20 mains-d'œuvre

Effets :

- Un forestier ou esclave affecté au camp produira 5 lots de ressource elfique.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de ressource dans le royaume d'Irendille. (Forestier)
- Domaine avec un type de production de ressource dans le royaume de Nasgaroth. (Esclave)

Limitation :

- Un domaine qui contient un ampano ne peut contenir de camp de bûcheron ou de carrières.

CAO MATSO

Capacité : 15 mains-d'œuvre

Effets :

- Un forestier affecté au bâtiment produira 5 lots de victuaille elfique.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de céréales ou de bétails dans le royaume d'Irendille.

Limitation :

- Un domaine qui contient un Cao Matso ne peut contenir de four ou de moulin.

TAMMA TANO

Capacité : 15 mains-d'œuvre

Effets :

- Un forestier ou un esclave affecté au bâtiment produira 5 lots d'équipement elfique.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de ressources dans le royaume d'Irendille.
- Domaine avec un type de production de ressource dans le royaume de Nasgaroth. (Esclave)

Limitation :

- Un domaine qui contient un Tamma tano ne peut contenir d'atelier ou de fabrique.

CARMA TANO

Capacité : 15 mains-d'œuvre

Effets :

- Un forestier ou esclave affecté au bâtiment produira 5 lots d'armement elfique.

Pré-requis :

- Domaine avec un type de production de ressources dans le royaume d'Irendille. (Forestier)
- Domaine avec un type de production de ressource dans le royaume de Nasgaroth. (Esclave)

Limitation :

- Un domaine qui contient un Carma tano ne peut contenir de forge ou de fonderie.



BÂTIMENT ÉCONOMIQUE

L' AUBERGE-RELAIS

Un endroit convivial qui permet à la population de nourrir les soldats et les voyageurs qui passent au village.

Capacité : 10 lots de céréale

Effets :

- L'entretien seigneurial est diminué d'un lot de victuailles pour chaque lot de céréales attribuées au bâtiment.

LA BRASSERIE

La population et les voyageurs qui passent profitent des brasseries afin de festoyer et dépenser leurs solars.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population domiciliée dans la brasserie génèrera 2 paysans au propriétaire du domaine et 10 solars au seigneur de la province.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou plus.

LA SÉPIUMERIE

Le lieu de débauche parfait pour les habitants et voyageurs. Tous les types d'amusement illicites s'y trouvent.

Capacité : 10 Lots de sépium

Effets :

- Chaque lot de sépium attribué au bâtiment génère un revenu de 15 solars.

- Les revenus de production du travail dans les bâtiments de transformation sont réduits de 50% (Arrondi à la hausse).

Limitation :

- Le nombre de lot de sépium attribué au bâtiment ne peut être plus grand que le nombre de populations du domaine.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de village ou plus.

LE STADE DE TROLL-BALL™

Le sport le plus populaire de Bicolline est sans nul doute, le Troll-Ball. Celui-ci devient une plaque tournante d'activité lors des tournois annuels. Les dépenses y sont folles et les partisans exubérants font du stade de Troll-Ball un bâtiment de luxe.

Équipe de Troll-Ball

Effets :

- Revenus liés avec le rang de l'équipe de trollball qui s'y trouve.

Position	Revenus
1ière	500 solars et 20 influences
2ième	400 solars
3ième	250 solars
4ième et +	150 solars

Les champions des différents tournois ne donnent pas leur place lorsque vient le moment d'attirer les foules. La meilleure fine-lame, les gladiateurs de renom et le vainqueur du tournoi de Loren en sont un bon exemple. Il est possible qu'un champion prenne résidence dans un stade.

Champion

Effets :

- *Revenus liés avec le nombre de champions qui s'y trouvent.*

Nombre de champions dans le stade	Revenus
1	10 influences
2	+1 paysan par fiche de population dans la chaumière.
3	+5 solars par fiche de population dans la chaumière et habitation
4 et +	+5 influences par champion supplémentaire

Pré-requis :

- *Le domaine doit avoir un stade de développement égal ou supérieur au village.*

Limitation :

- *Une seule équipe peut être présente à la fois dans un stade de trollball.*
- *Il n'y a pas de limitation au nombre de champions dans un stade de trollball.*

BÂTIMENTS DE FORMATION

LES ÉCOLES

L'endroit où est conservé le savoir des maîtres dans l'art de la conception et la construction. Ceux qui réussissent à en sortir ont reçu une formation leur conférant un titre et des capacités fortement recherchées de nos jours.

L'ÉCOLE DE MAÇONS

L'école de maçons enseigne l'art de la maçonnerie. Cette maîtrise permet aux étudiants d'être des plus efficaces avec l'utilisation des matériaux lorsqu'ils sont affectés à la conception d'un bâtiment.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

- Une main-d'œuvre affectée à l'école de maçons deviendra un maître maçon.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de hameau ou plus.

L'ÉCOLE DE CHARPENTIER

L'école de charpentier enseigne l'art de la charpenterie. Cette maîtrise permet aux étudiants d'être des plus efficaces avec l'assemblage de pièces de bois et de métal, servant à soutenir ou couvrir les constructions.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

- Une main-d'œuvre affectée à l'école de charpentiers deviendra un maître charpentier.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de hameau ou plus.

L'ÉCOLE DE FORGERONS

L'école de forgerons enseigne l'art ferronnerie. Cette maîtrise permet aux étudiants d'être des plus efficaces dans le travail du fer à la forge. Ils sont aussi efficaces pour faire une merveilleuse épée que pour fabriquer des pièces.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

- Une main-d'œuvre affectée à l'école de forgerons deviendra un maître forgeron.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de hameau ou plus.

L'UNIVERSITÉ

L'université est la plus majestueuse école du monde de Bicolline. Elle n'enseigne qu'au meilleur la comptabilité et l'administration. L'université forme des intendants qui sont essentiels dans la gestion des bibliothèques et des cités.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

- Une main-d'œuvre affectée à l'université deviendra un intendant.

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou plus.

L'ACADÉMIE

Un lieu de savoir où sont enseignés les arts des chiffres et de la construction avancée.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

Une main-d'œuvre affectée à l'académie deviendra un ingénieur.

Pré-requis :

- *Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou plus.*

LES DOMAINES PARTICULIERS

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

LES LIEUX SACRÉS

Les lieux 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.

Sur ces domaines, une cathédrale spéciale associée à la croyance sera présente. Cette cathédrale suit les mêmes règles qu'une cathédrale régulière. Par contre, si celle-ci venait à être détruite de quelque façon que ce soit, il sera alors possible pour les grands-prêtres de la religion de la reconstruire en effectuant une cérémonie grandiose. Un coût de 2 points de pouvoir sera aussi demandé pour la reconstruction.

SYRN, CITÉ DE TÉRATOS

L'accès à Syrn peut être changé d'endroit par une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres et grandes-prêtresses de la croyance de Teratos. L'utilisation de 20 croyants lors de la cérémonie permettra de changer l'entrée de place de la cité. Le coût en croyant est plus élevé en raison du fait que l'entrée est cachée aux yeux du monde.

SESAYLIA, CITÉ DE NOISEHOC

L'île sacrée a la possibilité de sombrer sous les eaux ou d'émerger à la surface. Attention, par contre, les gens présent sur le domaine ne peuvent survivre sous l'eau à l'exception des hommes bleus. L'utilisation de 10 croyants lors de la cérémonie réunissant tous les grands-prêtres et

grandes-prêtresses de la croyance de Noisehoc permettra de faire sombrer ou émerger l'île sacrée.

Note : Les pouvoir de croyance peuvent être lancés à partir de la cathédrale même si celle-ci est immergée.

LE SANCTUAIRE DES BRUMES, CITÉ SAINTE DU CERCLE

Ce sanctuaire est entouré de façon permanente d'une brume de dissimulation le rendant difficile à localiser. Le sanctuaire possède un niveau de dissimulation de base de 7. Au coût de 10 croyants et d'une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres et grandes-prêtresses de la croyance du Cercle, le niveau de dissimulation peut être doublé et cela jusqu'à la prochaine grande bataille.

LES LIEUX SPÉCIAUX

Ces lieux sont entourés de mystères et souvent uniques en leur genre. Ils 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.

ARAKIS

L'immense tortue de mer sur laquelle se trouve le domaine d'Arakis se déplace à son bon vouloir. Le propriétaire du domaine a la possibilité d'influencer la direction et la vitesse de déplacement en utilisant l'énergie de la miguisse.

Particularités :

- La tortue de mer peut se déplacer à une vitesse de 36 hexagones et elle tentera d'éviter tout contact avec la civilisation non elfique.

- Pour influencer la vitesse de déplacement, coût de 1 miguisse.
- Pour influencer la direction en désignant un point cardinal, coût 1 miguisse.

LES HAUTS-LIEUX

Ces endroits mystiques sont des lieux de grand pouvoir.

On ne peut devenir propriétaire d'un haut-lieu. La seule façon d'en prendre contrôle est d'occuper l'endroit à l'aide d'une bannière militaire.

Suite à l'événement qui se déroula dans le maelstrom de Diedne, il semble que tous les hauts lieux du monde de l'hippocampe soient devenus imprévisibles. Des explorateurs peuvent être envoyés afin d'en connaître plus sur le sujet. Il est toujours possible de tenter de les utiliser, mais le tout sera à vos risques et périls. La façon d'utiliser le haut-lieu est d'envoyer un courrier ducal en bonne et due forme en décrivant l'action souhaitée.

Voici les effets qui étaient connus pour chacun d'eux :

LE VOLCAN DE TAR-OCK-DOON

Le grand Tar-Ock-Doon domine les Territoires de l'Oubli depuis la nuit des temps. Il est vénéré tel un dieu par les peaux vertes qui sentent sa puissance qui gronde lentement jusqu'à exploser tel une gigantesque Waaagghhhh pour finalement se calmer et recommencer. Il est dit qu'un objet magique jeté dans la lave au cœur du volcan fera en sorte d'appeler les orcs à se lever et marcher pour renforcer le territoire. La rage guerrière de Tar-Ock-Doon se déchaînera et emportera tout sur son passage.

L'utilisation du Volcan de Tar-Ock-Doon permet de détruire des objets magiques en les lançant dans la lave en fusion. L'énergie magique ainsi libérée mélangée à la puissance du haut lieu appelle les peaux vertes à s'éveiller et à marcher à la surface du monde.

Détruire un objet magique :

- Le propriétaire de la bannière qui domine le volcan peut détruire un objet magique qu'il possède dans sa bannière ou dans son coffre de joueur.
- L'objet magique disparaît du jeu pour toujours.
- Détruire un objet magique mineur fait apparaître une petite bannière militaire remplie de guerriers orques.
- Détruire un objet magique majeur fait apparaître une grande bannière militaire remplie de guerriers orques.
- Une bannière ainsi créée n'est pas sous le contrôle de personne, mais le chef de la bannière qui contrôlait le volcan peut tenter de l'influencer à faire ce qu'il veut par courrier ducal.
- Il est aussi possible d'utiliser Tar-Ock-Doon pour immobiliser les vents telluriques pour une saison faisant en sorte d'empêcher l'utilisation de toute magie occulte ou de croyance. Cette action ne peut être faite qu'une seule fois par année. Le coût est de
 - 5 golhirs
 - 5 manthoras
 - 5 inventions
 - 5 esprits de la forêt
 - 5 miguisses
 - 5 crânes
 - 5 ingrédients
 - 5 souffles de vie
 - 5 svir kala
 - 5 points de pouvoir
 - 5 énergies pures

LES GROTTES DE SCARTOPIE

L'entrée des Grottes de Skartopie n'est pas un endroit accueillant. Sombre et lugubre,

comme si un coup de griffe géante avait déchiré la terre profondément.

Il est dit que des esprits malins pourraient être prisonniers dans les Grottes et libérés lors de leur utilisation.

L'utilisation des Grottes de Skartopie permet de choisir entre deux options lors de chaque saison. Soit d'attaquer et de détruire un bâtiment sur un domaine ou de retirer la protection magique.

Détruire un bâtiment peu importe sa localisation sur la carte :

- 1 point de destruction sur un bâtiment coûte 5 maîtres excluant les croyants et laborantins.
- Cette action est considérée comme une attaque occulte.
- Les navires ne sont pas touchés par les Grottes de Skartopie.

L'utilisation des Grottes permet aussi de faire en sorte de retirer les protections magiques créées par des bâtiments (glyphe de protection et temple) dans l'intégralité des domaines et navires pour la saison suivante.

- Afin de réussir cet exploit, il en coûte 120 laborantins.
- Les protections magiques accordées par des sorts ou objets magiques ne sont pas touchées par cette action.

Attention, les Grottes de Skartopie amène son lot d'effets secondaires. Chaque utilisation des Grottes crée l'apparition d'immondards, de petites créatures semant le chaos autour elles.

- Chaque maître utilisé dans l'action créera 1 point de méfait.
- Les points de méfait seront répartis aléatoirement sur tous les domaines, bannières et navires appartenant au propriétaire et à ses alliés (liste blanche) de la bannière qui domine le haut lieu.

LA FAILLE DE DERZAT

La Faille de Derzat est un lieu magique très puissant et qui peut interagir avec la logique du monde. Y entrer n'est pas chose plaisante, mais pour les personnes déterminées qui en ont le courage, il peut y avoir beaucoup d'avantages.

L'utilisation de la faille de Derzat permet de choisir entre deux options lors de chaque saison. Soit de téléporter une bannière présente sur la faille ou de changer une pierre de syta d'une région du monde.

Téléporter une bannière :

- La bannière doit être présente au début de la saison sur l'hexagone de la faille de Derzat.
- La bannière se retrouvera sur un domaine au choix du propriétaire de la bannière qui domine le haut lieu et ne sera plus en mesure de se déplacer par la suite.
- Le domaine d'arrivée doit posséder une zone tellurique.
- Attention, si la bannière arrive sur un domaine ennemi, les règles d'attaque d'un domaine s'applique.
- La téléportation n'est pas soumise au tirage de la syta comme dans le sort du même nom.

Changement d'une pierre de syta :

- Cette action coûte 750 solars en minerais et/ou pierres précieuses.
- Le propriétaire de la bannière qui domine le haut lieu choisi la région de syta qui sera affectée.
- Il choisit aussi qu'elle pierre sera changée d'un niveau vers la lumière ou les ténèbres.

ARATA MORNA

Mieux connu sous le nom de la forteresse noire, lieu de souffrances ancestrales, d'histoires et de légendes. Ce lieu, si vous en prenez le contrôle à vos risques et périls, vous permettra de canaliser l'essence de la magie, mais attention, cela peut être risqué.

La frontière entre la miguisse et le golhir a été amincie et il est même possible de dénaturer l'un vers l'autre. Il est aussi possible de changer la nature de toute forme de magie, mais plus difficilement. Ce n'est pas, par contre, la plus grande force d'Arata Morna! Il est possible, si vous sacrifiez de l'essence magique commune ici, d'en retirer la pureté, mais est-ce que cela éveillera les esprits et les spectres du passé ?

Ce haut-lieu permet de faire l'échange entre unité de magie. Entre le golhir et la miguisse au coût de 1 pour 1 dans un sens ou dans l'autre. Aussi, entre toutes les autres sortes de magie, il faudra dépenser 3 unités pour en obtenir 2 de la sorte voulue.

Il est aussi possible pour un coût de 12 énergies magiques d'une même sorte de créer une énergie pure. Ceci ne peut être fait qu'une seule fois par saison. La création d'une énergie pure à Arata Morna fera en sorte de tirer une syta neutre.

- Pierre blanche : rien ne se passe
- Pierre grise : apparition d'une nuisance dans la région Ouest (la nuisance apparaîtra seulement sur une case terrestre).
- Pierre noire : Les spectres du passés apparaissent et attaque la bannière qui contrôle le haut lieu avec une force militaire de 5 points. Ceci n'est pas une attaque occulte.

LE SANCTUAIRE D'AL SAOUR ASSIF

L'utilisation du Sanctuaire d'Al Saour Asif permet de choisir entre deux options lors de chaque saison. Soit d'améliorer la dévotion d'une croyance ou d'interagir avec les vents telluriques.

Augmentation de la dévotion :

- Le chef de la bannière qui domine le Sanctuaire peut utiliser des croyants afin de directement augmenter la

dévotion d'une croyance de son choix.

- 1 croyant augmente de 1 point de dévotion.
- Il est à noter que la dévotion pourra être augmenté jusqu'à la saison été ce qui influencera le partage des points de pouvoir commun à toutes les croyances.

Interaction avec les vents telluriques :

- Pour chaque 3 points de pouvoir utilisés, 1 point des vents telluriques peut être augmenté ou diminué.

LE GOUFFRE DE TOLTERNOTH

Le gouffre a été détruit lors d'une cérémonie regroupant plusieurs mages et érudits de notre monde. La puissance du Gouffre de Tolternoth est désormais éteinte.

LES ZONES TELLURIQUES

Un lieu où la magie peut être grandement ressentie. Un grand lieu arcanique construit sur un domaine contenant une zone tellurique produira 1 énergie pure si la capacité maximale d'énergie est produite.

Certaines créations d'artefacts ou recherches magiques pourraient devoir être fait en lien avec une de ces zones.

POLITIQUE

« Tuez ce soi-disant Duc, sa présence est une insulte à notre race »
Isaacacneida, Conseil de Tolimarth, 1009.

La noblesse est un aspect important de plusieurs royaumes. Ne pas respecter les usages d'une région est parfois considéré comme un signe de révolte. Le monde de Bicolline contient différentes strates de noblesse qui sont détaillées dans ce chapitre.

CHEF DE DOMAINE

Le chef de domaine est le propriétaire d'un domaine.

NOMINATION

L'acquéreur d'un domaine, que ce soit à la suite d'une création, une transaction ou après une occupation militaire réussie, en devient le chef de domaine et se voit remettre le titre de propriété correspondant. Les greffiers doivent cependant certifier le titre au comptoir des greffes.

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. Le chef de domaine est responsable des actions qu'il souhaite faire. Pendant la saison *Bataille*, un chef de domaine doit rassembler les fiches de population qu'il souhaite déposer sur son domaine, incluant celles dans les lieux de dévotion et arcanique ainsi que les mains-d'œuvre pour les bâtiments de production.

Le chef de domaine est, de facto, responsable de gérer tous les bâtiments présents sur son domaine.

Il est aussi responsable d'assurer l'entretien du domaine. Voir le chapitre Entretien.

Voici les différentes tâches et pouvoirs d'un Chef de domaine :

- Participer à la nomination du maître de fief ;
- participer à une élection ou à un vote dans sa province ;
- Gérer les différentes actions ayant lieu sur son domaine ;
 - Révolte
 - affectation
 - construction(s)
 - utiliser l'*influence* selon son rang ;
 - commerce
 - toute autre action liée au domaine

Le chef de domaine obtient des pierres de savoir en fonction de la population de son domaine.

PIERRE DE SAVOIR

Chaque tranche de 5 populations (arrondis vers le haut) sur un domaine accorde une (1) pierre de savoir.

RÉVOLTE

Un propriétaire peut mettre son domaine en révolte régionale ou provinciale lorsqu'il est en désaccord avec les décisions prises par la noblesse.

Les impacts de la révolte sont indiqués dans les différents votes et édits qu'ils peuvent affectés.

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.

NOMINATION

Le titre de maître de fief peut être obtenu de 2 façons :

- Le consensus des tous les chefs de domaines composant le fief.
- L'accord de la majorité des chefs de domaines supportés par le seigneur de la province qui comporte le fief.

Un domaine sous occupation militaire ne participe à la nomination d'un maître de fief.

RÔLES ET DEVOIRS

Voici les différentes tâches et pouvoirs d'un maître de Fief :

- Assister aux élections tenues dans sa province ;
- utiliser, s'il le souhaite, ses pierres de savoir à l'occasion de n'importe quel vote au sein de sa province ;
- utiliser l'*influence* selon son rang ;
- participer à la nomination d'un Duc ;
- Recevoir les serfs (si un château est présent dans le fief).

PIERRE DE SAVOIR

Le maître de fief reçoit 2 pierres de savoir lors des votes qui se déroulent dans la province qui contient son fief.

SERFS

Si un château est présent dans un fief, le maître de fief peut recevoir, lors de la remise des revenus, 1 paysan pour chaque tranche de 2 populations présente dans son fief.

Le maximum de serfs reçu est déterminé par la capacité du *château* présent dans le fief.

Un seul château par fief peut profiter de la remise de serfs. C'est celui qui contient le plus d'intendant qui sera comptabilisé lors du calcul des revenus.

DUC

Le titre de Duc est un titre acquis lorsque plusieurs maîtres de fief s'unissent pour augmenter leurs poids politique et militaire.

NOMINATION

Le titre de Duc est obtenu par le consensus d'au moins trois maîtres de fief.

Les maîtres de fiefs mentionnent leur support à un duché au comptoir des greffes lors de l'activité Grande Bataille ou Bal Pourpre.

Un duché, une fois formé, n'a pas de limite quant au nombre de fiefs supplémentaires pouvant s'y rattacher.

Un fief appartenant déjà à un duché ne peut plus apporter son soutien pour la formation d'un second duché.

Un Duc qui n'a plus le soutien minimum de trois fiefs perd immédiatement son titre de noblesse.

Un duché qui contient des fiefs de différents royaumes est considéré comme un ambassadeur. Le titre d'ambassadeur est un pré-requis de certaines actions d'influence pour les conseils de région.

RÔLES ET DEVOIRS

Un duc reçoit une bannière (non transférable) et des récompenses en fonction du nombre de fiefs qui le supporte.

La taille de la bannière reçue dépend du nombre de fief dans le duché.

Nombre de fiefs	Bénéfice
3+	Petite bannière
5+	Grande bannière

8+ Le duc possède un vote sur le conseil de région.

Nombre de fiefs Bénéfice

3+ Petite bannière.
L'ambassadeur peut transformer de l'influence d'un royaume en celle d'un autre royaume des fiefs qui le supportent.
L'ambassadeur peut changer (au comptoir des greffes) un maximum de 20 influences par année pour chaque fief qui le supporte

5+ Grande bannière.

8+ Le duc possède un vote sur les conseils de région des fiefs qui le supporte.

La bannière d'un Duc peut être de n'importe quel type, excepté la sphère politique et doit être déployée sur un domaine des fiefs supportant le duché (à l'exception des bannières clandestines).

Note : La création de bannières ducales est elle aussi régie par le savoir-faire des royaumes (voir la création des bannières ici-bas).

Voici les différentes tâches et pouvoirs d'un Duc :

- Il a le devoir d'assister aux élections tenues dans son duché ;
- il a le droit d'utiliser ses pierres de savoir à l'occasion de n'importe quel vote au sein de son duché ;
- Créer sa bannière
- utilisées de l'influence selon son rang

Un Duc reçoit 2 pierres de savoir par fief qui compose son duché. Par contre, les pierres de savoir obtenues dans les fiefs d'un royaume en particulier, ne peuvent être utilisées que dans les élections qui se déroulent dans ce royaume. De même que pour les provinces, un Duc ayant des fiefs le supportant dans 3 provinces différentes

n'aura que le nombre de pierres en lien avec la province en élection.

Exemple : Des pierres de savoir obtenues par le support de fiefs de Nasgaroth ne pourront servir lors d'une élection en Andore.

Alandrius, duc des marches, possède un duché regroupant 5 fiefs (2 en Nasgaroth et 3 en Andore). Une élection est appelée dans la province de Claircastel et 2 des fiefs le supportant proviennent de celle-ci, Alandrius pourra donc aller voter et recevra 4 pierres de savoir pour son duché.

SEIGNEUR

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

NOMINATION

Le titre de Seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province.

ÉLECTION SEIGNEURIALE

Les élections seigneuriales se déroulent de façon systématique sous la supervision d'un observateur qui porte le titre de *Bâtonnier*. Ce dernier doit aussi s'assurer que l'organisation et le respect du protocole de l'élection soient respectés.

Des élections doivent toujours avoir été annoncées au moins 40 jours à l'avance dans les descriptions d'événements.

ORGANISATION

L'organisation des élections se déroule en sept étapes :

- I. Toutes les personnes possédant un titre de propriété, un titre de noblesse ou des pierres de savoir dans la province concernée par les élections entrent dans la salle du conseil et vont chercher leurs pierres de savoir. De plus, ceux d'entre eux qui souhaitent se présenter comme Seigneur doivent prendre un kobi.
(Rappel : les domaines occupés ne participent pas aux élections)
- II. Le Bâtonnier annonce le nombre total des pierres de savoir qui seront utilisées pour l'élection.
- III. Le Bâtonnier appelle les participants un à un pour déposer leurs pierres de savoir dans le kobi du candidat de leur choix.

- IV. Si un candidat recueille le 2/3 des pierres de savoir, il est élu.
- V. Dans le cas où aucun candidat n'a obtenu le 2/3 des pierres de savoir, les pierres sont remises aux participants et il y a deuxième tour auquel participent les 4 candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.
- VI. Si aucun candidat n'a obtenu le 2/3 des pierres de savoir au second tour, il y a un troisième tour auquel participent les 2 candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.
- VII. Si, au terme du troisième et dernier tour, aucun candidat n'a obtenu les 2/3 de pierres de savoir, c'est le conseil de région qui effectue un vote afin de décider du nouveau seigneur.

L'élection se fait en fonction des registres du *Bâtonnier* pour la province, qui sont établis une saison avant l'élection. Les éventuels changements de titres de noblesse (ducs, maîtres de fiefs, occupation) qui surviendraient à moins d'une saison de l'élection ne seraient pas pris en compte pour l'élection.

Le 2/3 des pierres de savoir est établi avec le total possible et non pas avec le total présent.

PROTOCOLE

Le *Bâtonnier* doit veiller à ce que le protocole soit appliqué. Les règles du protocole sont :

- Un propriétaire ou un noble peut se faire représenter et déléguer son droit de vote avec une procuration écrite de sa main ;
- un candidat doit être présent le jour du vote et aucune procuration n'est acceptée pour un candidat au titre de Seigneur ;

- Chaque pierre de savoir donnée doit être utilisée à chaque tour et être déposée dans le *kobi* d'un seul candidat, aucune abstention n'est permise ;
- À chaque tour de vote, les participants sont appelés par ordre décroissant de pierres de savoir obtenues ;
- L'élection doit se dérouler dans le calme.

VOTE DE DÉFIANCE

Un Seigneur peut se faire renverser par sa population. Pour ce faire, il faut un vote provincial de défiance qui doit recueillir une majorité de 2/3 parmi toutes les pierres de savoir de la province.

Un Seigneur qui est chef de domaine, maître de fief ou duc participe au vote avec les pierres de savoir reliées à ses titres. Un joueur possédant au moins une pierre de savoir dans la province peut demander un vote de défiance. Le vote aura lieu lors du prochain Bal Pourpre ou de la prochaine Grande Bataille.

Si le Seigneur est défait lors du vote, des élections auront lieu immédiatement après.

Un *Bâtonnier* doit être présent lors de l'assemblée où aura lieu le vote de défiance, et ce, afin de valider ce vote.

Un vote de défiance est appelé lors d'une rencontre avec les maîtres de jeu.

Si le nombre de pierre de savoir des supporteurs est égal ou supérieur au 2/3 des pierres de savoir contenus dans la province, le vote de défiance est réussi et le seigneur est démis de ses fonctions.

Note : Les pierres de savoir provenant de domaines sous occupation militaire ne participent pas à une élection.

RÉVOLTE PROVINCIALE

Une révolte provinciale de 50% des propriétaires de domaine oblige aussi la tenue d'élections provinciales.

Les solars produits dans les bâtiments d'habitations d'un domaine en révolte provinciale sont remis directement au propriétaire plutôt qu'au seigneur.

RÔLES ET DEVOIRS

Un Seigneur possède certains pouvoirs acquis par son poste, comme :

- Participer au *Conseil de Région* ;
- Légiférer sa province et créer des lois ;
- Récolter les revenus monétaires en solars de sa province ;

Note : un domaine en révolte provinciale conserve les solars de ses revenus plutôt que de les envoyer à son Seigneur.

- Entretenir sa province ;
- Autoriser la construction d'un castel dans sa province ;

Afin de conserver son titre, un seigneur doit toujours posséder au moins un titre de chef de domaine valide dans sa province.

Dans le cas où un seigneur en place ne possède aucun titre de domaine valide, il perd immédiatement son titre et des élections prendront place lors du prochain Bal Pourpre ou Grande Bataille.

L'INFLUENCE PROVINCIALE

Le seigneur bénéficie de l'influence provinciale qu'il reçoit à la *bataille*, selon les guildes qui sont affiliées à sa province lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

Chaque « présence terrain » d'une guilde affiliée à sa province accorde 1 point d'influence au seigneur.

Exemple : Une province qui contient une guilde ayant eu 52 présences et une guilde ayant eu 18 présences générera 70 influences.

Le Seigneur pourra ensuite les dépenser à sa guise selon le Tableau VII - Liste des éléments disponibles moyennant de l'influence.

L'utilisation possible de l'influence par un seigneur est toujours régie par le savoir-faire de son royaume.

L'influence générée par une province est identifiée au nom de son royaume.

LA RÉSERVE PROVINCIALE

Le nombre maximal d'influences généré par une province est limité par la valeur des lingots de la réserve du castel de la province.

Valeur de la réserve	Influence seigneuriale maximum*	Augmentation de l'influence seigneuriale
0	75	0
1000	100	10
2000	125	20
3000	150	30
4000	175	40
5000	200	50
6000	225	60
Par tranche de 1000	+25	+10

**Incluant tous les bonus.*

La réserve génère également de l'influence additionnelle, si les lingots sont situés dans le castel de la province.

Chaque tranche de 1000 solars de valeur dans la réserve génère un bonus de 10 influences par année.

Les objets de collection placés dans un musée influencent aussi la réserve provinciale, mais n'influence pas la réserve régionale. L'objet de collection doit être en place de la saison bataille à la saison été afin d'affecter la réserve.

Afin d'être comptabilisé et produire de l'influence, un lingot (Or, argent, pierres précieuses) doit avoir été en place à partir de la saison grande bataille jusqu'à la saison été.



CONSEILS DE RÉGION

Les conseils sont les têtes dirigeantes des différentes régions du monde. Parfois totalitaires, parfois démocratiques, les conseils de région dictent les règles à suivre dans une région.

COMPOSITION

Un conseil de région est composé de son chef, d'un représentant par guilde affiliée et de ses seigneurs possédant des provinces affiliées à la région.

D'autres membres peuvent participer à un conseil de région mais ils ne possèdent aucun vote pour les édits du conseil.

TABLEAU V - COMPOSITION DE BASE D'UN CONSEIL DE RÉGION

Nobles	Poids politique
Les seigneurs	2 votes
Les représentants d'une guilde affiliée	1 vote
Guilde à spécialisation politique (dans une région affiliée)	+1 vote (ne compte pas pour savoir si le royaume possède un conseil de région)

Pour qu'une région du monde soit considérée comme un royaume et possède un conseil de région, son assemblée doit totaliser au moins 2 seigneurs et au moins 10 votes.

LES ÉDITS D'UN CONSEIL

Un conseil de région doit prendre plusieurs décisions importantes pour le bon fonctionnement de son royaume.

Un édit est habituellement considéré comme étant valide lorsqu'il obtient un minimum de 50% des votes du conseil (à moins d'indication contraire dans l'édit).

Le premier vote essentiel d'un conseil de région est de choisir le type de gouvernance qu'il désire utiliser.

Le choix d'un chef, l'expulsion d'une province du royaume ou le choix de type de gouvernance sont des exemples d'édits qu'un conseil peut voter.

Note : Les édits sont des points de règle.

TYPE DE GOUVERNANCE

Le type de gouvernance détermine la distribution de l'influence au sein du conseil, mais aussi, dans certains cas, la distribution des titres de seigneur et de duc dans son royaume.

En l'absence de type de gouvernance, l'influence régionale est perdue.

SUZERAIN

Ce type de gouvernance est le plus standard de tous. Le conseil place un chef à sa tête et c'est ce dernier, sous les bons conseils de son assemblée, qui reçoit et utilise l'influence de sa région.

Le suzerain peut nommer un régent/chancelier qui peut utiliser les pouvoirs du tableau d'influence en son nom au comptoir des greffes.

Un suzerain reçoit un bonus à la valeur de sa réserve régionale de 2000 solars (équivalent d'un lingot d'argent). Il n'y a aucun « lingot » de créer et si le type de gouvernance venait à changer, ce bonus disparaîtrait.

Le chef du conseil reçoit habituellement le titre de Roi, Prince, Empereur, etc.

GRAND CONSEIL

Ce type de gouvernance est utilisé lorsque le conseil désire donner plus d'importance à la voix de son peuple.

L'élection du chef de conseil n'est pas effectuée selon les votes habituels des seigneurs et guildes affiliées, mais selon le nombre de populations sur chaque domaine.

Un grand événement prend place et tous les propriétaires de domaine sont invités à venir voter avec leurs pierres de savoir lors de l'élection du chef de région.

Une fois le chef élu, le conseil populaire vote aussi la présence de 2 conseillers officiels. L'influence du royaume et la possibilité de l'utiliser sont séparées entre ces 3 élus.

Le chef reçoit 50% de l'influence et les 2 conseillers 25% chacun.

Le chef et les conseillers peuvent dépenser de l'influence comme un chef de région dans leurs actions géopolitiques.

Un Grand Conseil reçoit un bonus à la valeur de sa réserve régionale de 5000 solars (équivalent d'un lingot d'or). Il n'y a aucun « lingot » de créer et si le type de gouvernance venait à changer, ce bonus disparaîtrait.

DESPOTE

Sultan, Grand Khan et autre tyran de ce genre.

Une fois un despote mis place par son conseil de région, tous les votes du conseil deviennent caducs.

Le chef reçoit toute l'influence de région et la dépense selon son gré.

Aucune élection seigneuriale ne peut prendre place dans ce royaume. C'est le

despote qui décide à qui les titres sont attribués pour un minimum d'une saison.

Rappel : Un seigneur doit toujours posséder au moins un titre de domaine dans sa province.

Aucun duché ne peut être formé avec les fiefs de la région sans la permission du despote. De plus le despote peut briser le lien entre n'importe quel fief de son royaume qui compose un duché.

Seule une démission du despote ou une révolte régionale des propriétaires de domaines peut renverser le type de gouvernance. Ceci a pour effet d'obliger le conseil à faire à nouveau un vote pour choisir son type de gouvernance.

RENVERSEMENT DU TYPE DE GOUVERNANCE

Un conseil peut exiger un vote qui l'obligera à refaire un vote sur le type de gouvernance de sa région.

Exceptionnellement ce vote doit être gagné avec le 2/3 des votes du conseil afin d'être considéré comme gagné.

Une révolte régionale, qui nécessite la mise en révolte de plus de 50% des domaines de la région aura le même effet de provoquer un nouveau vote sur le type de gouvernance.

CHOIX ET RENVERSEMENT DU CHEF DU CONSEIL

La mise en place du chef du conseil est décidée par le vote indiqué dans le choix du type de gouvernance.

Le renversement du chef est une chose un peu moins aisée. Il demande un vote qui contient le 2/3 des votes du conseil.

Une révolte régionale, qui nécessite la mise en révolte de plus de 50% des domaines de la région aura le même effet de provoquer un vote pour le choix d'un nouveau chef de région.

LES PERMISSIONS D'AFFILIATION

Un conseil qui désire éjecter l'affiliation d'une guilde à l'une de ses provinces peut le faire lorsqu'un de ses membres en fait la demande au conseil.

Un vote du 2/3 positif à la demande éjecte immédiatement l'affiliation du groupe à sa région.

Rappel : L'affiliation d'une guilde est effectuée aux greffes avec la permission du seigneur de la province.

STATUT ESCLAVAGISTE

Le conseil de région peut décider le point de vue de son royaume concernant la cause esclavagiste.

Le statut du conseil impacte la disponibilité de certaines actions d'influence politique.

Un édit anti-esclavagiste doit être en vigueur dans la région afin d'être considéré comme anti-esclavagiste. Cet édit fait en sorte qu'il est maintenant impossible pour les chefs de domaine de la région d'utiliser ou de produire des esclaves et ce, même si le domaine est en révolte.

Une région qui n'a pas d'édit anti-esclavagiste en vigueur est considérée comme esclavagiste.

LOIS

En plus des édits, un conseil de région est en mesure de proclamer plusieurs lois qui influenceront une région. Les lois sont des lignes directrices qu'un conseil tente d'imposer à la population de sa région.

Lois typiques :

- Impôt ;
- Blocus économique.

Les lois ne sont pas des points de règles.

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

RÔLES ET DEVOIRS

Un conseil de région possède certains pouvoirs soit :

- Participer au conseil de région ;
- Légiférer sa région ;

Ex : Le conseil du Nouveau Monde interdit l'utilisation d'hommes bleus dans les ateliers. Dans les faits, rien n'empêche un Chef de domaine de le faire, mais il s'exposera aux éventuelles représailles des armées du conseil.

Ex. : Le conseil impose sa région de 10%. Elle devra recueillir les impôts auprès de chaque Chef de domaine de sa région qui sera « libre » de les lui payer.

- Autoriser la construction d'une *Citadelle* dans sa région ;
- Utiliser de l'*Influence régionale* selon le tableau d'influence ;
- Nommer un responsable pour administrer une province sous tutelle dont les élections ont échoués ;

RÉVOLTE RÉGIONALE

Si plus de 50% des domaines d'une province sont en révolte régionale pendant plus de 3 saisons consécutives, la province devient une province indépendante.

L'INFLUENCE RÉGIONALE

Le conseil bénéficie de l'influence régionale qu'il reçoit à la *bataille*, selon les guildes qui sont affiliées aux provinces qui composent le royaume. Chaque « présence terrain » appartenant à une guilde affiliée à une province du royaume accorde 1 point d'influence au conseil.

Exemple : Un royaume qui possède 3 provinces. Chacune de ces provinces ont deux guildes affiliées et chacune de ces guildes possède 20 présences terrain. Le conseil de région recevra donc 120 influences.

Le conseil de région peut dépenser l'influence à sa guise selon le Tableau VII - Liste des éléments disponibles moyennant de l'influence.

L'influence générée par une région est identifiée au nom de cette dernière et est limitée sa réserve régionale.

LA RÉSERVE RÉGIONALE

Le nombre maximal d'influences généré par un conseil de région est limité par la valeur des lingots des réserves dans la citadelle et de tous les castels de la région.

Valeur de la réserve	Influence régionale maximum *	Augmentation de l'influence régionale ²
0	150	0
1000	175	10
2000	200	20
3000	225	30
4000	250	40
5000	275	50
6000	300	60
Par tranche de 1000	+25	+10

**Incluant tous les bonus.*

²Seuls les lingots présents dans la citadelle produisent de l'influence supplémentaire.

La réserve génère également de l'influence additionnelle si les lingots sont situés dans la citadelle de la région.

Chaque tranche de 1000 solars de valeur dans la réserve génère un bonus de 10 influences par année.

Afin d'être comptabilisé et produire de l'influence, un lingot (Or, argent, pierres précieuses) doit avoir été en place à partir de la saison grande bataille jusqu'à la saison été.



TABLEAU VI - RÉCAPITULATIF DES PIERRES DE SAVOIR PAR TITRE DE NOBLESSE

Titre de noblesse	Nb de pierre de savoir
Conseil de région	Aucune
Seigneur	Aucune
Duc	2 x Fief
Maître de fief	2
Chef de domaine	Selon la population

PROVINCES INDÉPENDANTES

Certaines provinces du monde de Bicolline sont indépendantes, c'est-à-dire qu'elles ne font partie d'aucun Conseil de région.

Une province qui quitte son royaume ou conseil de région devient une province indépendante.

Une province peut être indépendante lors de sa création, à la suite d'un vote du conseil de région, lors d'une invasion ou d'un scénario majeur, etc.

Une province indépendante ne peut pas effectuer les actions politiques réservées aux conseils de région.

Le seigneur d'une province indépendante reçoit de l'influence de son royaume précédent jusqu'à son affiliation avec un nouveau royaume.

PROVINCE SOUS TUTELLE

Une province terrestre ou maritime sous tutelle est une province qui rejoint un conseil de région, mais qui ne possède aucune frontière géographique avec ce dernier.

Le seigneur de la province siège tout de même au conseil de région auquel il s'est affilié malgré la position géographique éloignée de sa province.

Les affiliations qui lui sont portées sont aussi portées à la région qui tient la tutelle.

L'influence reçue par le seigneur de la province est donc la même que la région de sa tutelle.

Une province qui désire joindre un royaume distant géographiquement doit partager un ambassadeur avec ce dernier.

CRÉATION DE NOUVEAU DE ROYAUME

L'unification de province indépendantes peut mener à la création d'un nouveau royaume / conseil de région.

Les provinces qui fondent un nouveau royaume doivent avoir un lien géographique contigu.

La création d'un nouveau royaume est sous l'approbation des maîtres de jeu.

Rappel : Un conseil de région doit être composé d'un minimum de 2 seigneurs et 10 votes.

BÂTIMENTS DE NOBLESSE

LE MANOIR

Il contient le minimum pour tout noble se lançant en politique : Chambre pour les serviteurs, salle de collection et de prestige, immense terrain, etc. Le confort assuré pour les diplomates.

Capacité : *Aucune*

Effets :

- *Augmente le nombre de pierres de savoir du domaine de deux (+2)*

Pré-requis :

- *Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou supérieur.*

LE CHÂTEAU

Lorsqu'un noble devient plus imposant, il est impératif que sa demeure le démontre. Un immense château avec amplement de place pour y entreposer ses richesses et entretenir ses employés et ses gardes.

Capacité : *5 intendants*

Effets :

- *Chaque intendant permet de récupérer jusqu'à 15 serfs pour le maître de fief.*

Pré-requis :

- *Domaine qui possède un stade de développement de village ou supérieur.*

LE CASTEL

Le Castel permet de démontrer l'importance d'un Seigneur. Cette majestueuse construction permet au Seigneur d'y garder sa réserve.

Capacité :

- *Lingot d'or, d'argent et de pierres précieuses.*

Effets :

- *Augmente la limite d'influence d'une province.*

Restrictions :

- *Un seul Castel par province.*

Pré-requis :

- *Autorisation du Seigneur de la province.*
- *Domaine qui possède un stade de développement de village ou supérieur.*

LA CITADELLE

Les citadelles sont de véritables petites villes fortifiées qui protègent les nobles du conseil de région et ses trésors. Elle représente un des endroits les plus importants de la région. La citadelle contient la réserve monétaire qui dicte le nombre d'influences maximum que sa région peut générer chaque année.

Capacité :

- *Lingot d'or, d'argent et de pierres précieuses.*

Effets :

- *Augmente la limite d'influence d'une région.*

Restrictions :

- *Une seule Citadelle par région.*

Pré-requis :

- *Autorisation du Conseil de région.*
- *Domaine qui possède un stade de développement de village ou supérieur.*

CONSTRUCTIONS DE PRESTIGE

Ces constructions représentent des bâtiments luxueux, des lieux particuliers, des démonstrations de richesse, le tout mondialement reconnu. Elles peuvent être de tous les genres : statues, jardins, terrains de chasse, collections d'objets d'art, plaques commémoratives, etc. Laissez aller votre imagination !

Le propriétaire du domaine ou est construit la construction de prestige décide, lors de la construction, qui sera le bénéficiaire du prestige. Le **Prestige** indique qui le personnage les plus prestigieux du monde de Bicolline. Une telle construction peut être au profit de n'importe qui. Le bénéficiaire du prestige ne se change pas.

Il n'y a pas de limite au nombre construction de prestige que peut contenir un domaine. Une même construction peut être améliorée et ainsi grandir le prestige qu'elle procure.

Une courte description doit être incluse lors de sa construction.

Un bâtiment de prestige n'est pas calculé dans le nombre de bâtiments du domaine.

Capacité : Aucune

Effets :

- *Augmente, selon le rang du bâtiment, le prestige du bénéficiaire.*
- *Chaque 100 solars dépensés pour la construction d'une (1) amélioration donnent 1 point de prestige.*

Pré-requis :

- *Aucun*

Note : Si aucun bénéficiaire n'est nommé lors de la construction, il s'agira de facto du propriétaire du domaine.

SCEAU

Le sceau est un objet significatif qui représente l'influence de la régions ou province dans les actions de ces guildes ou joueur.

Les maisons politiques, les seigneurs, les conseils de régions et certains personnages ont la possibilité de créer des sceaux portant leurs noms.

Les sceaux peuvent être fabriqués au comptoir du comité jeu par différents responsables en échange de leurs coûts.

Les sceaux créés par les joueurs portent la provenance de leur création, province ou royaume.

Il existe plusieurs types de sceaux.

LE SCEAU POLITIQUE

Il peut être utilisé afin d'envoyer un courriel ducal officiel. Un courrier accompagné du sceau porte l'influence et la notoriété de sa provenance avec lui.

Note : La présence du sceau n'est donc pas aussi importante que sa provenance.

Ce sceau peut être créé par les responsables de maison politique, les seigneurs, les conseils de région et certains personnages (PNJ).

Le sceau politique porte le nom du royaume, de la province ou de la guildes d'où il provient.

LE SCEAU D'EXPLORATION

Le sceau d'exploration est utilisé par les explorateurs afin que ces derniers puissent effectuer des enquêtes. Voir chapitre Exploration.

LE SCEAU D'ANTIQUAIRE

Permet d'évaluer la valeur d'un objet d'art ou d'une œuvre de collection.

Ces sceaux particuliers ne peuvent être fabriqués que par un antiquaire au coût de 1 butin.

LE SCEAU DE COMMERCE

Un magistrat qui contrôle les ports d'une région à l'aide d'une organisation clandestine de justice, peut créer des sceaux de commerce (voir chapitre : Clandestin).

Les sceaux de commerce sont garants de la qualité pour les commerçants et augmentent la valeur des cargaisons qu'ils accompagnent (voir chapitre : Commerce et Clandestin).



ACTION D'INFLUENCE POLITIQUE

Tel qu'indiqué dans la description des différents titres de noblesse, plusieurs d'entre eux ont la possibilité de dépenser de l'influence de leur région dans les tableaux ici-bas.

Chaque titre de noblesse possède des actions qui lui sont propres, mais avant de pouvoir effectuer l'action et dépenser leurs influences ils doivent s'assurer que la population du royaume dans lequel il se trouve possède la capacité de le faire.

LE SAVOIR-FAIRE D'UN ROYAUME

Le savoir-faire d'un royaume représente les aptitudes que possèdent sa population et la capacité de ses dirigeants à l'utiliser.

Le savoir-faire d'un royaume est divisé en 6 regroupements géopolitiques : Commercial, Militaire, Maritime et Exploration, Occulte et croyance, Politique et Clandestin criminel ainsi que Politique et Clandestin justice.

Le savoir-faire d'un royaume est déterminé par le total de point de notoriété et la spécialisation des guildes qui lui sont affiliées à travers ses provinces.

Exemple :

Une région qui compte 10 guildes possédant 10 points de notoriété et ayant toutes choisies la spécialisation militaire accordent 100 points de savoir-faire militaire au royaume.

La plupart des actions politiques d'influence demandent donc un minimum de savoir-faire au sein du royaume avant de pouvoir être utilisé.

Le royaume reçoit 20 points de savoir-faire par province maritime qui siège au conseil pour le regroupement de Maritime et Exploration.

Les points de savoir-faire provenant de la notoriété politique sont distribués dans les 2 regroupements de Politique et Clandestin.

Le savoir-faire d'un royaume est calculé 2 fois par année : lors d'un événement suivant de la fin de la saison de la Grande Bataille et à la suite du Bal Pourpre.

MAÎTRISE DU SAVOIR-FAIRE

Les exigences de savoir-faire sont divisées en 4 catégories :

DE BASE

Ces actions ne demandent aucun savoir-faire afin d'être effectuées dans le royaume.

COMPÉTENT

La région possède quelques guildes ayant les connaissances de cette sphère.

Un royaume est considéré compétent lorsqu'il possède un minimum 20 points de notoriété dans la sphère.

ADEPTE

Plusieurs guildes qui composent le conseil sont reconnus comme possédant les compétences nécessaires dans le domaine.

Un royaume est considéré adepte lorsqu'il possède un minimum 45 points de notoriété dans la sphère.

EXPERT

La population de la région est probablement la mieux informée de tout le monde de l'hippocampe sur le sujet.

Un royaume est considéré expert lorsqu'il possède un minimum 75 points de notoriété dans la sphère.

CRÉATION DE BANNIÈRES RÉGIONALES ET PROVINCIALES

Les royaumes et seigneurs peuvent dépenser leurs influences afin de créer des bannières de certaines sphères géopolitiques.

C'est le seigneur ou le responsable du conseil de région qui créent la bannière et il peut ensuite l'attribuer au personnage de son choix.

Une bannière issue d'influence politique à une durée de 4 saisons après quoi elle peut être entretenue en payant son coût de création à nouveau.

Une bannière de région peut être dissoute par son créateur ou son propriétaire lors de n'importe quelle saison. La dissolution d'une bannière prend toujours place lors de la fin de la saison. Un ordre de dissolution permet donc toujours une dernière action à la bannière avant sa dissolution.

Si des unités sont toujours contenues dans les bannières, ces dernières sont rapatriées dans le coffre du propriétaire de la bannière.

NOMBRE DE BANNIÈRES D'INFLUENCES

Le nombre de bannières qu'un seigneur ou qu'un royaume peut créer dépend, tout comme le savoir-faire, du nombre total de

points de notoriété des guildes affiliées aux provinces du royaume.

Tous les seigneurs, de base, peuvent créer une bannière de leur choix.

Pour chaque tranche de 35 points de notoriété affiliée à sa province, un seigneur peut créer une bannière supplémentaire.

Un seigneur ne peut posséder plus de 3 bannières.

Chaque conseil de région peut, de base, créer 2 bannières de son choix.

Pour chaque tranche 25 points de notoriété une région peut créer une bannière supplémentaire.

Un conseil de région ne peut posséder plus de 9 bannières.

Provenance	Bannière/notoriété	Maximum
Province	1+ 1/35 pts	3
Région	2+ 1/25 pts	9

BANNIÈRE DUCALE

La création de bannières ducales est elle aussi régie par le savoir-faire des royaumes.

Exemple : Un duc voulant créer une grande bannière de commerce doit donc s'assurer que le royaume dans lequel se trouve ses fiefs ait suffisamment de savoir-faire afin de permettre la création de grande bannière de commerce.

Pour les bannières et pouvoir d'ambassadeur le savoir-faire est mesuré par le royaume où l'ambassadeur possède le plus de fiefs.

Dans le cas d'une égalité pour le nombre de fief, c'est le royaume avec le plus de savoir-faire qui est utilisé pour le calcul.

TABLEAU VII - LISTE DES ÉLÉMENTS DISPONIBLES MOYENNANT DE L'INFLUENCE

<u>Militaire</u>	Duc	Seigneur	C.de région	Coût en Influence	Durée	Effets
Compétent : 20 Adepte : 45 Expert : 75						
(Spécial) Former une unité militaire de base (milice, milice elfique, chevaucheur de loup, trébuchet, canon, tirailleur, brigand, pirate et combattant embarqué)	✓	✓	✓	1	Immédiat	(Base) Permet de former une unité à son coût de base. Cette action s'effectue au comptoir des greffes. (Adepte) Jusqu'à 3 mains d'œuvres peuvent être remplacées par de l'influence (1 pour 1). (Expert) toute la main d'œuvre peut être remplacé par de l'influence (1 pour 1).
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière militaire.		✓	✓	12	4 saisons	Le conseil/seigneur obtient ou maintient une petite bannière militaire à déployer dans sa région/province.
(Compétent) Mentor militaire		✓	✓	5	Immédiat	Permet au responsable de la province ou de la région de se présenter aux greffes afin de recevoir un mentor militaire. Ce mentor est nécessaire à la construction des écoles de formation d'unités militaires.
(Compétent) Tunnel de siège		✓	✓	5	Immédiat	Permet de renforcer la réserve d'une fortification de 10 victuailles, même en cas de siège.
(Adepte) Améliorer une unité en chevalier	✓	✓	✓	6	Immédiat	Lors d'un événement terrain, le joueur peut effectuer une cérémonie afin de transformer des cavaliers ou de soldats de métier en chevaliers. Le joueur peut transformer autant d'unité (au coût de 6 influences chacune) qu'il y a de participant à la cérémonie. L'amélioration se fait aux greffes une fois la cérémonie terminée. Les cérémonies doivent toujours être supervisées par un observateur.
(Adepte) Derniers retranchements	✓	✓	✓	25	2 saisons	Ajoute temporairement un (1) point de fortification à un bâtiment de défense militaire (donjon, tourelle ou forteresse). Ce point de fortification sera le premier à être brisé en cas d'attaque. Ne peut être utilisé plus d'une fois par 4 saisons par domaine.
(Adepte) Création ou maintien d'une grande bannière militaire.		✓	✓	20	4 saisons	Le conseil/seigneur obtient ou maintient une grande bannière militaire à déployer dans sa région/province.
(Adepte) Destruction d'un pont permanent		✓	✓	35	Immédiat	Permet de détruire un pont sur un hexagone qui se trouve dans la province terrestre d'un seigneur ou dans la région pour le conseil de région. Si le pont se trouve entre deux provinces ou régions, les deux côtés pourront faire l'action de destruction. L'action aura lieu dans la phase construction.
(Expert) Support militaire	✓			60	Immédiat	Inflige 10 points de dommage de force de combat à une bannière militaire qui occupe ou qui assiège un domaine se trouvant dans un des fiefs supportant le duc. Un ambassadeur est requis pour effectuer cette action et les deux régions doivent être sur la liste blanche de l'une et l'autre. L'influence utilisée ne peut être du même royaume que celui qui est la cible du support militaire. Dans le cas d'un duc ayant des fiefs dans plus de deux royaumes, il faudra que l'influence provienne d'une région alliée. Ne peut être utilisé qu'une seule fois par saison.

(Expert) Discours héroïque	✓ ✓	50	1 saison	Accorde un bonus de 10 points de force militaire à une bannière dans la région et ce, peu importe le type de bannière. Le bonus en point de force ne peut être supérieur au nombre d'unités dans la bannière. Les points de force du discours héroïque ne sont pas pris en compte lors d'une action de saccage. Le seigneur peut le faire seulement dans sa province.
(Expert) Ligne de défense	✓ ✓ ✓	50	2 saisons	Un bâtiment militaire (palissade et plus) obtient un bonus de +1 à son bonus de défense militaire. Ne peut être utilisé plus d'une fois par domaine.

Commerciale				Durée	Effets
Compétent : 20 Adepte : 45 Expert : 75					
	Duc	Seigneur	C.de région	Coût	
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière commerciale	✓	✓		12	Jusqu'à élimination Le conseil/ seigneur obtient ou maintient une bannière commerciale à déployer dans sa région/province.
(Base) Fabrication de cargaison		✓	✓	5	Immédiat Permet la création de 5 cargaisons. Le noble doit déboursier le coût usuel des cargaisons en plus de l'influence. Cette action s'effectue au comptoir des greffes.
(Base) Prospérité économique	✓	✓	✓	6	Immédiat Permet d'augmenter le stade de développement d'un domaine pour les niveaux de bourgade, village et ville. Le duc peut faire l'action sur un domaine qui se trouve dans un fief le supportant. Le seigneur sur un domaine de sa province. Un conseil de région peut le faire sur n'importe quel domaine de sa région. Limite de 1X/saison/ titre de noblesse
(Compétent) Regarnir les réserves	✓	✓	✓	30	Immédiat Engranger 100 lots de victuailles dans un bâtiment militaire de la région. Cette action prend place lors de la phase alerte de la saison et ne peut être effectuée sur un domaine occupé ou en siège.
(Compétent) Bâtitteur expert		✓	✓	5	Immédiat Permet la création d'architecte au comptoir des greffes.
(Adepté) Transformation		✓	✓	1	Immédiat Permet de transformer des lots de marchandise de base en marchandises avancées. 5 lots de céréale deviennent 5 lots de victuaille. 5 lots de bétail deviennent 5 lots d'équipement. 5 lots de ressource deviennent 5 lots d'armement. Chaque transformation de 5 lots nécessite 1 influence. Peut être utilisé un maximum de 10 fois par saison.
(Adepté) Frappe de monnaie		✓	✓	10	Immédiat Le seigneur ou le conseil peut échanger un lingot pour la moitié de sa valeur en solar au comptoir des greffes. Ne peut être effectué qu'une fois par saison. Le montant de solar doit être disponible dans les banques de Bicolline.
(Adepté) Création ou maintien d'une grande bannière commerciale		✓	✓	20	Le conseil/ seigneur obtient ou maintient une bannière commerciale à déployer dans sa région/province.
(Expert) Prévision économique			✓	0	Immédiat Permet au Chef du conseil de région de changer un nombre de lots de production de base (céréale, bétail, ressource) en un autre type de production de base. Le nombre de lot maximum est déterminé par le nombre de la population du royaume multiplié par 5. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par année.

(Expert)

Pacte commercial



40

6 saisons

Signe une entente commerciale entre 2 régions qui augmente la valeur des cargaisons transigées entre ces 2 régions. Un ambassadeur doit être présent entre les 2 régions afin d'effectuer cette action. Si l'ambassadeur qui a effectué le pacte perd son titre, le pacte est rompu. Effectuer un pacte commercial demande la dépense d'un lingot d'or.

Politique et Clandestin (Criminel)

Compétent : 20
Adepte : 45
Expert : 75

	Duc	Seigneur	C. de région	Coût	Durée	Effets
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière clandestine	✓	✓		12	Jusqu'à élimination	Permet de créer ou d'entretenir une petite bannière clandestine.
(Base) Créer un sceau du royaume ou de la province. Type : Militaire et politique.	✓	✓		5	Jusqu'à utilisation	Le conseil ou le Seigneur obtient un sceau. Les conseils obtiendront un sceau régional et le Seigneur un sceau provincial. Cette action s'effectue au comptoir des greffes. La création d'un sceau politique doit être accompagnée d'un intendant.
(Base) Annexer ou mettre en tutelle une province à sa région.			✓	40	Jusqu'à élimination	Cet édit permet de joindre une province indépendante à un conseil de région.
(Compétent) Libération d'esclaves	✓	✓		20	Immédiat	Permet de faire perdre 40 points d'influence à un seigneur ou un conseil situé dans une région considérée comme esclavagiste. Le joueur qui effectue cette action doit se trouver dans une région considérée comme étant anti-esclavagiste. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison.
(Compétent) Influence universelle			✓	2	Immédiat	Permet de transformer 30 influences de n'importe quelle région en influence de sa région. Ne peut être effectué qu'une seule fois par saison.
(Adepté) Motivation médicinale				-	Immédiat	Permet au propriétaire de domaine de la région d'ajouter du sépium à la production dans les bâtiments de transformation lors de la saison bataille.
(Adepté) Création ou maintien d'une grande bannière clandestine	✓	✓		20	Immédiat	Permet la création ou l'entretien d'une grande bannière clandestine.
(Expert) Planification criminelle	✓	✓		20	Immédiat	Permet la création d'un plan criminel. Cette action s'effectue au comptoir des greffes. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison. (Voir chapitre clandestin.)
(Expert) Jeu de trône			✓	20	Immédiat	Permet à un conseil de région de faire perdre 30 points d'influence de revenus à un autre conseil de région. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison.

Politique et Clandestin (Justice)

Compétent : 20

Adepte : 45

Expert : 75

	Duc	Seigneur	C.de région	Cout	Durée	Effets
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière clandestine	✓	✓		12	Jusqu'à élimination	Permet de créer une petite bannière clandestine.
(Base) Créer un sceau du royaume ou de la province. Type : Militaire et politique.	✓	✓		5	Jusqu'à utilisation	Le conseil ou le Seigneur obtient un sceau. Les conseils obtiendront un sceau régional et le Seigneur un sceau provincial. Cette action s'effectue au comptoir des greffes. <ul style="list-style-type: none"> La création d'un sceau politique doit être accompagnée d'un intendant.
(Base) Annexer ou mettre en tutelle une province à sa région.			✓	30	Jusqu'à élimination	Cet édit permet de joindre une province indépendante à un conseil de région.
(Compétent) Libération d'esclaves	✓	✓		20	Immédiat	Permet de faire perdre 40 points d'influence à un seigneur ou un conseil situé dans une région considérée comme esclavagiste. Le joueur qui effectue cette action doit se trouver dans une région considérée comme étant anti-esclavagiste. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison.
(Adepte) Influence universelle			✓	-	Immédiat	Permet au conseil de région de transformer 30 influences de n'importe quelle région en influence de sa région. Ne peut être effectué qu'une seule fois par saison.
(Adepte) Vérification électorale	✓	✓		20	Immédiat	Créer une liste de validation. (Voir chapitre clandestin.)
(Adepte) Création ou maintien d'une grande bannière clandestine	✓	✓		20	Immédiat	Permet la création d'une grande bannière clandestine.
(Expert) Jeu de trône			✓	20	Immédiat	Permet à un conseil de région de faire perdre 30 points d'influence de revenus à un autre conseil de région. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison.
(Expert) Mandat d'arrêt	✓	✓		20	Immédiat	Permet la création d'un mandat d'arrêt. Cette action s'effectue au comptoir des greffes. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par saison. Le mandat d'arrêt est identifié au nom du royaume d'où il provient. Afin de pouvoir être utilisé dans un autre royaume, un ambassadeur doit avoir fait un lien entre ces 2 royaumes. Le mandat d'arrêt est un élément essentiel à l'action frappe de l'ordre. (Voir chapitre clandestin.)

Maritime et Exploration

Compétent : 20

Adepte : 45

Expert : 75

	Duc	Seigneur	C.de région	Coût	Durée	Effets
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière d'exploration	✓	✓		12	Jusqu'à élimination	Le conseil/seigneur obtient ou maintient une petite bannière d'exploration.
(Compétent) Mentor d'aventurier et mentor maritime	✓	✓		5	Immédiat	Permet au responsable de la province ou de la région de se présenter aux greffes afin de recevoir un mentor d'aventure ou maritime. Ces mentors sont nécessaires à la construction des tavernes et des quartiers des combattants.
(Compétent) Sceau d'exploration	✓	✓		5	Immédiat	Permet la création d'un sceau d'exploration provincial ou régional. <ul style="list-style-type: none"> • La création d'un sceau d'exploration nécessite aussi un laborantin.
(Adepte) Pont de fortune	✓	✓		5	1 saison	Permet de créer un passage à gué temporaire sur la carte du monde. Un seigneur peut faire le pont dans sa province seulement et un conseil de région peut le faire partout dans sa région. <ul style="list-style-type: none"> • 1 ingénieur doit être déployé avec l'action.
(Adepte) Poutre maritime	✓	✓		10	Immédiat	Un élément essentiel à la construction d'une frégate.
(Adepte) Éclaireurs	✓	✓		5	Immédiat	Permet d'effectuer une action équivalente à une enquête sur une nuisance dans la région. Ne peut être effectué qu'une fois par saison.
(Adepte) Création ou maintien d'une grande bannière d'exploration	✓	✓		20	Immédiat	Le conseil/seigneur obtient ou maintient une grande bannière d'exploration
(Adepte) Développement maritime	✓	✓		15	Immédiat	Augmente la valeur économique d'une province maritime d'un point. Un seigneur peut augmenter sa province une seule fois par saison. Un conseil de région peut augmenter une province affiliée à sa région une fois par saison seulement.
(Expert) Raccourci du royaume	✓	✓	✓	25	Immédiat	Permet de déplacer une bannière d'exploration affiliée au royaume qui est présente dans le royaume sur n'importe quel autre hexagone ou domaine du royaume. La bannière ne peut se déplacer dans une province sous tutelle qui n'est pas contigüe au royaume.
(Expert) Trésor marin	✓	✓		1	Immédiat	Permet de se présenter aux greffes afin de changer 15 ressources maritimes en un butin. (Limite de 25 par année.)
(Expert) Construction d'un pont permanent	✓	✓		5*	Jusqu'à destruction	Permet de construire un pont sur un hexagone qui touche une zone terrestre de tous les côtés désirés (voir le bâtiment pont). *Les coûts de construction du pont doivent aussi être payés en plus de l'influences. Un hexagone qui touche deux provinces ou régions peut être utilisé pour

construire un pont par les deux côtés. L'action a lieu dans la phase construction.

				Durée	Effet
<u>Occulte et Croyance</u>					
Compétent : 20					
Adeptes : 45					
Expert : 75					
	Duc	Seigneur	C.de région	Coût	
(Base) Création ou maintien d'une petite bannière occulte	✓	✓		12	Le conseil/seigneur obtient ou maintient une petite bannière occulte.
(Base) Création ou maintien de 3 bannières de croyances	✓	✓		12	Immédiat Les 3 bannières sont considérées comme une seule dans le décompte du maximum de bannière du seigneur ou de la région.
(Compétent) Mage du Royaume			✓	8	Le mage ciblé par cette action bénéficie d'un bonus équivalent à celui d'un tutorat magique. (Un mage ne peut profiter 2 fois d'un tutorat lors d'un apprentissage). Le mage doit résider dans une bannière située à l'intérieur de la région.
(Adeptes) Création ou maintien d'une grande bannière occulte	✓	✓		20	4 saisons Le conseil/seigneur obtient ou maintient une grande bannière occulte.
(Adeptes) Création ou maintien de 6 bannières de croyances	✓	✓		20	4 saisons Les 6 bannières sont considérées comme une seule dans le décompte du maximum de bannière du seigneur ou de la région.
(Adeptes) Création de focus arcanique	✓	✓		10	Immédiat Coût de création d'un focus : 10 énergies magiques du type du focus, 1 énergie pure. Cette action nécessite le support d'un grand maître du type de focus créé. Le grand maître doit être maître du type de magie en lien avec le focus.
(Adeptes) Peuple érudit	✓	✓		6	Immédiat Permet de créer une pierre de savoir qui pourra être utilisée lors de l'élection des érudits. Ne peut être utilisé plus d'une fois par élection.
(Expert) Conseil arcanique			✓	25	La production du type de magie choisi par le conseil est augmentée de 20% dans tous les lieux arcaniques de la région. La production de tous les autres types est réduite de 20%.
(Expert) Religion d'État			✓	25	Jusqu'à la GB La production de dévotion des lieux de culte de la croyance choisie par la région est augmentée de 20%. Ceux des autres croyances sont réduits de 20%.

(Expert) Essence du peuple	✓ ✓	25	Immédiat	Créer une énergie pure. Ne peut être utilisé qu'une fois par saison par conseil ou seigneur.
-------------------------------	-----	----	----------	--

MILITAIRE

Que serait un jeu de guerre sans la possibilité de faire la guerre ?

Hiver 1009. Sous les recommandations de ses plus hauts conseillers, Sa Majesté Tod 1er, Roi de l'Arganne prend une décision importante : pour faire payer l'arrogance des derniers mois de la guilde des Templiers, l'Haldorf le royaume qui les abrite doit tomber.

Durant les mois du printemps 1009, les Ambassadeurs Argannais multiplièrent leurs efforts diplomatiques pour convaincre leurs alliés de les joindre dans une attaque concertée de l'Haldorf. Des guildes Impériales et Andoriennes acceptèrent de se joindre au conflit. Au même moment, les Maréchaux Argannais préparèrent leurs unités de Milices et de Mercenaires.

Les premiers affrontements commencèrent à la saison Bal Pourpre. Une Bannière Militaire de l'Arganne installa un siège sur la cité Haldorfienne de Nuur. Au même moment, les alliés de l'Arganne déployèrent leur Bannière sur leurs domaines respectifs. A la saison suivante, le siège des Argannais se poursuivait alors que leurs alliés Impériaux et Andoriens passèrent à leur tour à l'attaque. Au début de l'été 1009, l'Haldorf était à feu et à sang !

Bien que ce ne soient pas tous les conflits militaires qui se terminent sur le terrain, l'ampleur des attaques sur l'Haldorf mena au scénario militaire épique intitulé : Les Invasions de l'Haldorf !

Suite aux victoires des Armées du Roi Tod 1er sur les troupes du Roi Hubert, la province de l'Haldorf fût annexée au Royaume de l'Arganne.

*Le Haut-Chancelier de la fédération Argannaise
Comte Bastian Oseric*

Ce chapitre présente les règles relatives aux actions militaires qui peuvent être effectuées dans le monde géopolitique de Bicolline.

UNITÉS MILITAIRES

Les unités de combat sont la base du jeu militaire. Les différentes unités de combat possèdent des caractéristiques qui les distinguent les unes des autres. Le tableau des unités donne la force de combat et les caractéristiques particulières de chacune des unités utilisables en combat.

Le tableau qui suit contient les unités militaires mais aussi tous les autres types d'unités qu'il est possible d'obtenir dans les autres sphères.

TABLEAU VIII - DÉTAILS DES UNITÉS MILITAIRES

Unité	Force de Combat	Vitesse En hexagone	Type	Limitée	Caractéristiques particulières
Archer	1	17	Terrestre	✓	Explorateur, Justice 2.
Assassin	1	17	Terrestre	✓	Criminelle 2, Explorateur.
Aventurier	1	18	T/M		Explorateur 2, Étalement.
Brigand	0,5	14	Terrestre		Criminelle, Explorateur.
Canon	2	9	T/M	✓	Siège.
Cavalier	1,5	20	Terrestre		
Chevalier	2	20	Terrestre		
Chevaucheurs de loups	0,5	22	Terrestre		Orc, Explorateur 2.
Combattant embarqué	1	14	Maritime		
Démon mineur	2	20	T/M		Démoniaque.
Flobart	1,5	Navire	Maritime		
Hommes-rats	0,5	14	Terrestre		Explorateur, étalement
Ilta Matcha	2	17	Terrestre		Elfique, Étalement, explorateur.
Maître artilleur	1	14	T/M		Artilleur.
Mercenaire	1	14	T/M		Mercenariat.
Milice	1	14	Terrestre		
Milice elfique	1	17	Terrestre		Elfique.
Mort-vivant	1	11	T/M		Étalement, Charognard, Damné.
Pirate	0,5	14	Maritime		Criminelle.
Soldat de métier	1,5	14	Terrestre		Charognard.
Tirailleur	0,5	14	T/M		Explorateur, Justice.
Trébuchet	1	9	T/M	✓	Siège.
Guerrier Orque	2	14	Terrestre		Orc, Charognard
Voile de guerre	2	Navire	Maritime		

CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES

En plus d'avoir une force de combat, certaines unités possèdent des caractéristiques qui leur accordent des opportunités additionnelles dans la géopolitique

TYPE D'UNITÉ

Les unités peuvent être de type terrestre ou maritime (rarement les deux à la fois).

TERRESTRE

Une unité terrestre combattant dans un navire possède une capacité de combat de 0,5 et perd ses caractéristiques particulières.

MARITIME

Une unité maritime combattant sur terre possède une capacité de combat de 0,5 et perd ses caractéristiques particulières.

ARTILLEUR

Des unités militaires possédant la caractéristique artilleur sont nécessaires dans une bannière militaire afin que cette dernière puisse effectuer des points de dommage de siège à l'aide de ses machines de guerre.

Chaque point de dommage de siège doit être accompagné d'un maître-artilleur.

CHAROIGNARD

Les unités avec cette caractéristique ne nécessitent aucun ravitaillement de victuaille lorsqu'elles sont assiégées.

CRIMINELLE

Ajoute un point de crime à la bannière clandestine qui contient l'unité.

DAMNÉ

Dénote le caractère damné de l'unité.

Si une unité damnée est présente dans une bannière, toutes les autres unités sont considérées de même.

Une unité qui possède la caractéristique damnée ne peut être rapatriée.

Exemple : Les milices et chevaliers qui accompagnent des morts-vivants dans une bannière militaire seront tous considérés comme des cultistes et etc.

DÉMONIAQUE

Dénote le caractère démoniaque de l'unité.

Si une unité démoniaque est présente dans une bannière, toutes les autres unités sont considérées de même.

ELFIQUE

Dénote le caractère elfique de l'unité. Les unités elfiques ne peuvent être formées que par des guildes ou des nobles elfiques à l'aide de lots d'équipement et d'armement elfiques.

Les bannières composées entièrement d'unités elfiques ne sont pas affectées par le pouvoir des réceptacles de dissimulation.

ÉTAIEMENT

Une bannière composée uniquement d'unités ayant la caractéristique

« étaient » peut traverser un fleuve ou une rivière sans encombre.

EXPLORATEUR

Ajoute un point à la valeur d'exploration de la bannière d'exploration qui contient l'unité.

JUSTICE

Ajoute un point d'ordre à la bannière clandestine qui contient l'unité.

LIMITÉE

Une unité « limitée » est permise pour chaque tranche de 5 places dans une bannière ou une garnison.

Ex. : La guilde des macareux frivoles possède une grande bannière militaire (capacité de 20 unités). La bannière pourra donc contenir 4 unités possédant la caractéristique limitée.

MERCENARIAT

Dû à son coût réduit le mercenaire ne peut être formé afin de devenir une meilleure unité militaire.

MONSTRUEUSE

Dénote le caractère monstrueux de l'unité.

ORC

Dénote le caractère orc de l'unité.

SIÈGE

Les unités ayant cette caractéristique effectuent des dommages équivalents à leur force militaire sur la garnison assiégée lors de chaque saison de siège. Les bonus

défensifs de force militaire ne sont pas comptabilisés pour le calcul des dommages.

Une bannière assiégée (installé dans les fortifications du domaine assiégé) peut aussi effectuer dommages équivalents à leur force militaire sur les bannières ayant débuté un siège.

Rappel :

Des unités militaires possédant la caractéristique artilleur sont nécessaires pour effectuer de dommage de siège.

FORMATION D'UNITÉS MILITAIRES

Afin de faire la guerre et défendre vos biens, vous aurez besoin de mettre la main sur des troupes militaires. Les unités peuvent être formées par différentes méthodes.

MAISON MILITAIRE

Le responsable d'une maison militaire peut échanger les lots nécessaires à la formation des unités au comptoir des greffes lors de n'importe quelle activité de Bicolline.

Le coût des unités est indiqué dans le Tableau IX – Formation des unités militaires

MERCENARIAT

Tous les joueurs peuvent, lorsqu'il est ouvert, passer au comptoir des greffes afin d'acheter ou de former des unités possédant la caractéristique mercenariat. La valeur peut changer d'un événement à l'autre.

BÂTIMENT DE FORMATION MILITAIRE

Les bâtiments de formation permettent à des unités déjà déployées dans des garnisons de s'entraîner et de devenir plus performantes (voir les bâtiments militaires dans ce chapitre).

De plus, une guilde ayant la spécialisation militaire et un minimum de 15 de notoriété pourra former directement ses unités à partir de ses bannières militaires.

CÉRÉMONIE

Certains événements se déroulant sur le terrain permettent d'effectuer des cérémonies dans lesquelles il est possible de former des unités militaires au plus haut de leur potentiel.

Les unités spécialisées tel que le chevalier et la voile de guerre sont accessibles lors de ces événements.

Les cérémonies, les coûts et les actions nécessaires à la formation de ces unités peuvent prendre plusieurs formes (rituels, adoubement, entraînement, etc.) et sont disponible dans le livre des maîtres.

LES ENCANS COMMERCIAUX

Les commerçants du monde de l'hippocampe peuvent participer à des enchères qui leur permettent d'acheter une grande panoplie de marchandise. Il est possible de mettre la main sur certaines troupes lors de ces événements qui se tiennent lors des différentes activités du Duché. Pour plus de détails sur les encans commerciaux, consultez le chapitre de Commerce.

LES GAINS D'ÉVÉNEMENT

Les différents événements se déroulant sur le terrain rapportent toujours des récompenses avantageuses à ceux qui auront osé braver le combat.

Tout comme lors des cérémonies, c'est lors de ces événements que les unités les plus fortes sont disponibles.

TABLEAU X – COÛT DE FORMATION DES UNITÉS MILITAIRES

Unité	Paysan	Marin	Solar	Armement	Équipement	Bétail	Ressource
Milice	5			10	5		
Milice elfique**	5			10	5		
Guerrier Orque	10 ³			20	15	5	
Ilta-Matcha	Cérémonie						
Soldat de métier	Bâtiment de formation militaire						
Mercenaire	Embauche en solars ou formation en lot au comité jeu						
Cavalier	Bâtiment de formation militaire						
Chevalier	Cérémonie						
Tirailleur	5			5	5		
Chevaucheurs de loup	8 ³			8	8	5	
Hommes-rats	Spécial						
Archer	Bâtiment de formation militaire						
Brigand	5			5	5		
Assassin	Bâtiment de formation militaire						
Maître artilleur	2 ²			5	5		
Trébuchet	2***		25	20	5	5	10
Canon*	2***		25	20	5	5	10
Pirate		5		5	5		
Combattant embarqué		5		10	5		
Flobart	Bâtiment de formation militaire						
Voile de guerre	Cérémonie						
Mort-vivant	Invocation par la magie						

* Le canon demande aussi une (1) dose de poudre à canon. (Voir Recueil occulte/Potions)

**Les unités elfiques nécessitent des lots elfiques et des forestiers afin d'être formées.

*** Ingénieur plutôt que paysan.

² Les paysans nécessaires doivent être remplacés par un ingénieur et un laborantin.

³Les paysans nécessaires doivent être remplacés par des peaux-vertes



BÂTIMENT MILITAIRE

FORTIFICATION

Les fortifications permettent à un domaine d'augmenter sa capacité d'unités militaires présentes.

En plus d'accorder de l'espace supplémentaire pour la garnison, les fortifications accordent un bonus de force de combat supplémentaire à chaque unité présente dans la garnison. Certaines fortifications obligent les bannières ennemies à assiéger un certain nombre de saisons avant de pouvoir effectuer des actions militaires offensives sur votre domaine.

Il ne peut avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine.

PALISSADE

Une défense de base pour un domaine qui voudrait éviter de rendre la vie trop facile aux voisins et aux brigands qui voudraient s'en prendre aux villageois.

Effets :

- *Augmente la garnison du domaine de 5 unités.*

FORTIN

Un bâtiment beaucoup plus solide que les palissades qui permet une garnison encore plus efficace et présente.

Effets :

- *Augmente la garnison du domaine de 5 unités.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder une palissade.*
- *Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur au hameau.*

DONJON

De solides pierres qui assurent une défense solide des points importants du domaine.

Effets :

- *Augmente la garnison du domaine de 5 unités.*
- *Ajoute un (1) point de force militaire pour chaque unité militaire présente dans la garnison lors de la défense du domaine.*
- *Ajoute un (1) point de fortification au domaine.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder un fortin.*
- *Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à la bourgade.*

TOURELLE

De redoutables tours positionnées stratégiquement afin d'optimiser la défense du domaine.

Effets :

- *Augmente la garnison du domaine de 5 unités.*
- *Ajoute un (1) point de fortification au domaine.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder un donjon.*
- *Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur au village.*

FORTERESSE

L'apogée en termes de défense militaire. La ténacité de cette fortification permet aux alliés de venir en aide aux habitants du domaine.

Effets :

- Augmente la garnison du domaine de 5 unités.
- Augmente la force des unités militaires présentes de +1 dans la garnison lors de la défense du domaine.
- Ajoute un (1) point de fortification au domaine.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder une tourelle.
- Le domaine doit posséder un stade de développement égal à la cité.

TABLEAU XI – RÉSUMÉ DES BONUS DE FORTIFICATIONS

Nom	Bonus de garnison	Bonus de force	Point de fortification
Palissade	+5	0	0
Fortin	+5	0	0
Donjon	+5	+1	+1
Tourelles	+5	0	+1
Forteresse	+5	+1	+1

POINT DE FORTIFICATION

Point de défense accordée par des bâtiments militaires. Un domaine doit avoir perdu tous ses points de fortification afin d'être la cible d'une action militaire offensive autre qu'un siège.

Note : Un seul point de fortification peut être perdu par saison. Pour retirer un point de fortification, la bannière assiégeante devra contenir une ou des unités ayant la caractéristique « siège ».

Exemple : La bannière Les Guépards du désert assiège le domaine de Butor qui possède une tourelle. Les Guépards du désert possèdent un canon (2 points de dommage de siège) qui attaque lors du siège. Un point de dommage ira à la fortification et un point de dommage sera effectué à la garnison. La tourelle résiste toujours à l'envahisseur n'ayant plus qu'un seul point de fortification à sa défense.

RÉPARATION D'UN POINT DE FORTIFICATION

Il est possible de réparer un ou des points de fortification lorsque le domaine n'est pas assiégé. Un chef de bannière qui occupe un domaine pourrait réparer un ou des points de fortification.

Le coût de réparation d'un point de fortification est de :

- 2 ressources
- 2 armements
- 2 équipements
- 1 ingénieur
- 1 architecte

La réparation prend place dans la phase construction.

BÂTIMENT DE FORMATION MILITAIRE

Le propriétaire d'un domaine qui contient des bâtiments de formation militaire peut effectuer une action de formation qui lui permet d'améliorer des unités présentes dans sa garnison.

De plus, une guilde ayant cette spécialisation et un minimum de 15 de notoriété pourra former directement ses unités à partir de ses bannières militaires.

L'ACADÉMIE MILITAIRE

Le propriétaire d'un domaine qui possède une académie militaire peut transformer les milices qui sont présentes dans la garnison en soldat de métier.

Capacité : 5 fiches de population campagne militaire ou bataille.

Effets :

- Améliore jusqu'à 5 milices en soldat de métier par saison (un pour chaque fiche présente).

Pré-requis :

- Construction possible que sur un domaine ayant comme type de production de base des céréales.
- Le domaine doit posséder un stade de développement égal à la bourgade.

Exception :

- Les fiches de population peuvent être affectées à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

L'ÉCURIE

Cette école militaire permet aux miliciens de se familiariser avec les montures et de devenir des cavaliers aguerris.

Le propriétaire d'un domaine qui possède une écurie peut transformer les milices qui sont présentes dans la garnison en Cavalier.

Capacité : 5 fiches de population campagne ou bataille.

Effets :

- Améliore jusqu'à 5 milices en cavalier par saison (un pour chaque fiche présente).

Pré-requis :

- Construction possible uniquement sur un domaine ayant comme type de production de base du bétail.
- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à la bourgade.

Exception :

- Les fiches de population peuvent être affectées à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

LE CHAMP DE TIR

C'est à cet endroit que les tirailleurs apprennent tous les secrets du maniement de l'arc.

Capacité : 5 tirailleurs

Effets :

- Chaque tirailleur affecté au bâtiment produit un archer.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à la bourgade.

BANNIÈRES MILITAIRES

Vous avez désormais en votre possession plusieurs unités militaires et les garnisons de vos domaines sont déjà bien remplies. Il serait temps pour vous d'aller chercher de nouveaux territoires.

Afin de pouvoir effectuer des actions géopolitiques avec vos unités, ces dernières doivent être déployées dans des bannières.

Les bannières militaires sont utilisées pour déplacer des troupes, pour attaquer, assiéger et piller vos ennemis.

Les bannières militaires proviennent de différentes sources :

- Les points de bannières de guildes.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières créées par la noblesse à l'aide de point d'*influence*.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières créées par les croyances à l'aide de point de pouvoir.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
- Les bannières spéciales.
 - Bannière de provenance occulte (variable).
 - Bannière de sortie de siège (variable).
 - Bannière de PNJ (variable).
 - Autres bannières (variable).

DÉPLOIEMENT ET RENFORT

Le déploiement et le renfort des bannières militaires sont régis par les mêmes règles

que toutes les bannières mobiles. Voir le chapitre des mécaniques de jeu.

ACTIONS D'UNE BANNIÈRE MILITAIRE

Toutes les actions militaires sont réalisées par le propriétaire de la bannière.

En dehors des actions communes (déplacement, renfort, mobilisation, etc.) qui sont listées dans la section bannières du chapitre des éléments de jeu, une bannière ne peut recevoir qu'un seul ordre d'action par saison.

SE STATIONNER (DÉFENSE)

L'action de stationner une bannière est utilisée lorsqu'un propriétaire de bannière militaire désire terminer son déplacement sur un hexagone sans effectuer d'action offensive à son arrivée.

L'action de stationner une bannière ne permet pas d'outrepasser la liste noire. Si une bannière termine son mouvement sur un domaine appartenant à un ennemi ou si une bannière ennemie termine elle aussi son déplacement sur le même hexagone, un combat sera effectué.

ESCORTER UNE BANNIÈRE (DÉFENSE)

Cette action permet à une bannière militaire de défendre une autre bannière mobile.

Une bannière militaire qui réussit une action d'escorte prend la place de la bannière escortée lors de l'assignation des points de dommage militaire dans la résolution de conflit (voir résolution de conflits plus loin dans ce chapitre).

Une bannière militaire en escorte ignore sa liste noire habituelle et se range automatiquement du côté de son escorte lors d'un combat.

Elle ne participe au combat que si la bannière qu'elle escorte est attaquée ou si elle est elle-même attaquée.

Pour qu'un ordre d'escorte soit considéré comme réussi, les 2 bannières doivent avoir le même point de départ, le même de déplacement et le même point d'arrivée.

Dans le cas d'un échec de l'ordre d'escorte, la bannière militaire qui a échoué l'escorte suivra la ligne de déplacement de l'autre bannière jusqu'à l'épuisement de sa capacité de mouvement.

L'action d'escorter prend place durant la phase « alerte » de la saison.

POURSUIVRE UNE BANNIÈRE (OFFENSE)

Le propriétaire d'une bannière militaire peut commander à son armée d'attaquer directement une autre bannière, peu importe son type.

Dans le cas d'une poursuite réussie, un combat aura lieu sur le domaine d'arrivée entre les 2 bannières et leurs alliés potentiels (voir les résolutions de combat ci-bas dans ce chapitre).

Note : Choisissez bien votre liste noire afin de ne pas vous retrouver dans l'embarras. Une poursuite qui semblait être entre 2 bannières pourrait bien se transformer en champ de bataille sur le domaine d'arrivée.

Dans le cas d'un échec de la poursuite, la bannière offensive se stationnera sur l'hexagone précédent le domaine d'arrivée dans sa ligne de mouvement. Si le domaine

précédent n'est toujours pas accessible à l'arrivée de la bannière, elle se stationnera sur le précédent et ainsi de suite.

La ligne de déplacement d'une bannière en poursuite est toujours calculée par le chemin le plus court.

Une bannière se stationne automatiquement sur son domaine d'arrivée après une poursuite. Elle ne pourra donc pas effectuer d'autre action offensive lors de la saison de poursuite.

POURSUITE CONTRE UNE CIBLE FIXE

Une poursuite envers une cible qui n'est pas en mouvement est considérée comme réussie si :

- La bannière offensive complète sa ligne de déplacement jusqu'à la localisation de sa cible.

Cause d'échec 1 : Le domaine d'arrivée est inaccessible dû à l'effet d'un sort occulte ou d'un pouvoir de croyance.

Cause d'échec 2 : Le domaine est inaccessible dû à une fortification militaire qui oblige des saisons de sièges.

POURSUITE CONTRE UNE CIBLE EN MOUVEMENT

Une poursuite envers une cible qui est en mouvement est considérée comme une réussite si :

- La bannière offensive possède suffisamment de distance de mouvement afin de suivre l'autre bannière dans sa ligne de déplacement.
- La bannière offensive possède les permissions nécessaires afin de

terminer son mouvement sur le même domaine que sa cible.

Cause d'échec 1 : Le domaine d'arrivée est inaccessible dû à l'effet d'un sort occulte ou d'un pouvoir de croyance.

Cause d'échec 2 : Le domaine est inaccessible dû à une fortification qui oblige des saisons de sièges.

Cause d'échec 3 : La cible se déplace en dehors de la capacité de mouvement de la bannière offensive. Dû à cet échec, la bannière offensive se stationnera sur le dernier hexagone qu'il lui est possible d'atteindre sur la ligne de mouvement de sa cible.

Cause d'échec 4 : La bannière poursuivie embarque sur un navire. Dû à cet échec, la bannière offensive se stationnera sur l'hexagone où sa cible a effectué son embarcation. Si le domaine d'embarcation est inaccessible à la bannière offensive, elle se stationnera sur l'hexagone précédent dans sa ligne de mouvement et ainsi de suite.

Rappel : Une poursuite ne permet pas d'outrepasser la garnison d'un domaine avant d'y attaquer une bannière.

OCCUPER (OFFENSE)

L'action offensive d'occuper un domaine permet au propriétaire d'une bannière militaire de contrôler temporairement un domaine par la force.

Une occupation réussie accorde le statut d'occupant au propriétaire de la bannière offensive et d'occupé au domaine.

Afin qu'une occupation soit considérée réussie, la bannière militaire doit terminer sa

ligne de mouvement sur l'hexagone qui contient le domaine ciblé.

Une occupation ne peut être lancée contre un domaine habitant un *bâtiment de fortification militaire* qui possède toujours des points de fortification. Un siège sera souvent nécessaire avant de pouvoir occuper le domaine (voir l'action de siège dans ce chapitre).

L'ordre d'occupation provoquera toujours un combat entre la bannière offensive et la garnison militaire en place sur le domaine, et ce, même si ces 2 éléments sont considérés comme des alliés dans leur liste noire.

Note : Tous les combats sont régis par les mêmes règles. Si d'autres bannières sont présentes sur le domaine d'arrivée, ce sont les listes noires des participants qui détermineront l'issue du combat.

Une seule bannière peut obtenir le statut d'occupation d'un domaine. Si plusieurs bannières tentent d'occuper le même domaine, elles seront considérées comme étant ennemies pour la résolution du combat.

L'action d'occuper un domaine prend place à la fin de la phase « action d'arrivée ».

CHANGEMENT D'OCCUPANT/ ASSIÉGEANT

Afin de changer une bannière qui occupe ou assiège un domaine par une autre. La bannière d'origine doit demeurer sur place lors de la saison où la nouvelle bannière arrive, sans quoi il y aura un bris de d'occupation ou de siège.

Exemple : La bannière des Filles du Roy occupe un domaine. La saison suivante, la bannière des Colons de l'Ouest vient rejoindre la bannière des Filles du Roy. Lors de la 3^e saison, la bannière

des Filles du Roy peut quitter le domaine et la bannière des Colons de l'Ouest poursuit l'occupation.

L'OCCUPÉ

Le chef du domaine occupé reste le propriétaire dans les registres, mais il est victime des limitations suivantes :

- Aucune pierre de savoir lors d'élection.
- Impossibilité de transférer le titre de propriété du domaine au comptoir des greffes.
- Aucune action militaire.
- Aucune construction.
- Aucune action occulte.
- Aucune action économique ou commerciale.

Le propriétaire d'un domaine occupé peut en tout temps demander un baroud d'honneur à l'occupant (voir Baroud d'honneur).

L'OCCUPANT

Le propriétaire de la bannière qui occupe un domaine l'administre et remplit les devoirs du chef de domaine.

Il en reçoit les revenus lors du calcul de la fin de la saison été. Il peut utiliser les bâtiments et en construire de nouveau, mais il ne bénéficie pas des pierres du savoir.

ASSIÉGER

L'installation d'un siège est une action nécessaire pour des propriétaires de bannières militaires qui voudraient occuper ou saccager un domaine qui contient un *bâtiment de fortification militaire du niveau approprié.*

Un siège réussi permet à la bannière offensive d'effectuer des dommages de sièges à la garnison du domaine et au point de fortification du bâtiment militaire. Attention, les bannières défensives du domaine (et non la garnison) ayant des armes de siège peuvent aussi faire des dommages de siège aux armées attaquantes.

Lors de la résolution de combat, les unités possédant la caractéristique de siège infligent des dommages de combat aux unités dans la garnison équivalents à leur force de combat. Ensuite, les bannières défensives ayant la caractéristique de siège infligent des dommages de combat aux bannières assiégeantes.

Le premier point de dommage de siège est toujours infligé au point de fortification du bâtiment. Un bâtiment militaire ne peut subir qu'un seul point de dommage de siège à sa fortification par saison.

Note : Des dommages peuvent aussi être infligés aux bannières présentes dans le cas d'une garnison vide.

Le siège accorde le statut d'assiégeant au propriétaire de la bannière (ou des bannières) offensive et d'assiégé au domaine ainsi qu'à toutes les bannières mobiles présentes sur le domaine.

Afin qu'un siège soit considéré réussi :

- La ou les bannières militaires doivent terminer leurs lignes de mouvement sur l'hexagone qui contient le domaine ciblé.
- Le domaine doit contenir un bâtiment de fortification militaire.
- Les propriétaires des bannières offensives doivent avoir payés les coûts de démarrage d'un siège (tableau XVI)

- Le nombre d'unités total des bannières assiégeantes doit être supérieur au nombre d'unité de la garnison du domaine.

Note : Les unités dans les bannières déjà présentes sur le domaine ne font pas partie de la garnison.

Contrairement à l'occupation, plusieurs bannières peuvent déclarer l'action de siège sur un même domaine. Cette situation sera même nécessaire afin de permettre aux attaquants de s'unir pour obtenir le nombre d'unités nécessaire pour démarrer le siège.

Note : Assurez-vous de ne pas être dans la liste noire des autres assiégeants sinon le siège pourrait être d'une courte durée !

TABLEAU XII - COÛT DE DÉMARRAGE D'UN SIÈGE

Fortifications	Coût du siège
Donjons	3 lots d'armements
Tourelles	6 lots d'armements
Forteresses	9 lots d'armements

Un siège se termine lorsqu'il ne reste plus aucune bannière offensive présente sur le domaine avec un statut d'assiégeant.

Note : Une bannière qui tombe sous le nombre d'unités nécessaire pour lancer un siège peut tout de même continuer à le tenir si cette dernière possédait suffisamment d'unité pour démarrer le siège lors de la première saison de l'offensive.

L'ASSIÉGEANT

Le propriétaire de la bannière offensive qui siège sur sa cible est considéré comme l'assiégeant.

L'assiégeant ne peut entreprendre aucune action militaire, en dehors de la mobilisation et démobilisation d'unités, sinon le siège sera considéré comme étant brisé. La bannière d'un assiégeant qui brise un siège

de cette façon sera considéré comme tentant de faire l'action de se stationner sur le domaine.

Malgré sa présence dans l'hexagone et sur le domaine qu'elle assiège, une bannière assiégeante ne profite d'aucun bonus ou protection du domaine (bâtiments militaires, objets magiques, etc.).

L'ASSIÉGÉ

Les unités victimes d'un siège doivent recevoir des victuailles afin d'éviter les effets de la désertion.

LA FAMINE

C'est le propriétaire du domaine qui est responsable de l'approvisionnement en victuaille des unités présentes dans la garnison et dans les bannières présentes sur le domaine.

Lors de chaque saison suivant la première saison de siège, le propriétaire du domaine doit dépenser un nombre de victuailles, provenant de la réserve du domaine, égal au nombre d'unités total présent sur le domaine.

Si les victuailles utilisées pour l'approvisionnement ne proviennent pas de la réserve du domaine, le propriétaire devra dépenser, de son coffre, 3 victuailles par unités présentes.

Un domaine assiégé qui est victime de désertion s'inflige un montant total de force de combat égale à 20% de sa force totale.

Note : La résolution de ces dommages est appliquée avant tout autre combat de la saison et s'effectue comme si la garnison du domaine et toutes les bannières assiégées s'attaquaient à elles-mêmes, mais avec 20% de leurs forces

totales. Les bonus de défense de fortification ne sont pas utilisés contre ces dégâts.

LES LIMITATIONS

En plus de devoir nourrir les victimes du siège, le propriétaire du domaine assiégé est restreint dans ses actions. Il ne peut plus :

- Renforcer militairement ;
- Permettre le déploiement de bannières ;
- Déployer des artefacts ou potions ;
- Regarnir les réserves de victuailles ;
- Faire du commerce ;
- Construire sur le domaine ;

Les bannières assiégées perdent toutes capacités d'action, sauf celle de mobiliser/démobiliser des unités et d'effectuer une sortie.

Les bannières qui profitent de caractéristiques spéciales telles que : Vol, invisibilité, téléportation, etc., peuvent ignorer les limitations des bannières mobiles considérées comme étant assiégées.

L'ASSAUT DE SORTIE

Le propriétaire d'un domaine assiégé peut ordonner une sortie avec les unités présentes dans sa garnison.

Le bonus de force de combat accordé par le bâtiment de fortification militaire ne s'applique pas aux unités de la garnison en cas de sortie.

Note : Pour la résolution du combat, les unités de la garnison seront temporairement considérées comme étant dans une bannière possédant la même liste noire que la guilde du propriétaire de domaine.

Les propriétaires de bannières assiégées peuvent eux aussi ordonner une sortie et s'attaquer aux bannières des assiégeants.

ANNEXER UN DOMAINE (OFFENSE)

Le propriétaire d'une bannière militaire qui assiège et occupe un domaine peut utiliser la force afin d'ordonner à son armée d'annexer le domaine occupé et ainsi en devenir lui-même propriétaire.

Une annexion réussie transfère immédiatement le titre de propriété dans le registre des domaines à son nouveau propriétaire.

Pour qu'une annexion soit réussie, l'ordre doit être envoyé lorsqu'un minimum de 3 saisons de siège ou d'occupation consécutives ont été effectuées par l'attaquant.

Note : L'annexion ne peut avoir lieu que si au moins l'une des 3 saisons de présence de la bannière est considérée comme une occupation réussie. Un siège de 3 saisons ne permet donc pas d'annexer un domaine.

Rappel : Le propriétaire d'un domaine occupé peut demander un baroud d'honneur à l'occupant (voir Baroud d'honneur). Si tel est le cas, tant que le Baroud d'honneur ne sera pas réglé l'annexion n'aura pas lieu.

Un domaine sans propriétaire ne nécessite qu'une seule saison d'occupation avant de pouvoir être annexé.

SACCAGER (OFFENSE)

L'action offensive de saccager permet à un propriétaire de bannière militaire de

détruire la production, les bannières fixes et les bâtiments présents sur le domaine ciblé.

Un saccage réussi permet d'utiliser les points de force de combat de la bannière offensive pour infliger des dommages au domaine. Au choix du propriétaire de la bannière offensive, un saccage peut cibler la production et les bannières fixes, les bâtiments ou la terre.

Afin qu'un saccage soit considéré comme réussi, la bannière doit terminer sa ligne de mouvement sur l'hexagone qui contient le domaine ciblé.

Tout comme l'occupation, le saccage est une action offensive. L'arrivée de l'armée sur le domaine est donc conditionnelle au nombre de saisons de siège imposé par les fortifications et provoque un combat avec la garnison (et leurs possibles alliés) en place, peu importe les statuts dans la liste noire.

Si la bannière offensive gagne le combat contre les défenseurs du domaine. Les points de force de combat restants seront infligés en dommage de saccage au domaine.

Dans le cas d'un saccage de production et des bannières fixes, les dommages s'effectueront dans l'ordre suivant : Bannières fixes, production de base, marchandise, maître, main-d'œuvre et solars. Chaque point de force de combat de la bannière offensive permet de détruire le nombre de lots suivant : 25 lots ou 5 maîtres ou 5 mains-d'œuvre ou 25 solars. Une bannière fixe ne nécessite aucune force de combat pour être détruite.

Dans le cas d'un saccage de bâtiment, ce sont les bâtiments possédant le moins de point de structure (par ordre alphabétique) qui seront détruit en premier. Chaque point de force de combat de la bannière offensive

permet de détruire un point de structure de bâtiment.

Si un entrepôt est saccagé, chaque cargaison détruite accorde un butin dans le coffre du propriétaire de la bannière.

Dans le cas d'un saccage de la terre, c'est le stade de développement du domaine qui sera diminué d'un stade par saison de saccage. L'action de saccage de la terre ne peut être effectuée que si aucun bâtiment n'est présent sur le domaine.

Après avoir effectué un saccage, la bannière offensive occupe automatiquement le domaine.

Note : Un chef de domaine peut saccager lui-même son domaine en utilisant sa garnison ou une bannière appartenant à sa guilde. Afin de détruire un bâtiment sur son domaine, il doit avoir assez de point de force pour y arriver. Cette action est impossible lors d'un siège et d'une occupation.

Le saccage d'un domaine prend place à la fin de la phase « résolution de conflit ».

PATROUILLER (OFFENSIF)

La patrouille permet au propriétaire d'une bannière militaire qui se trouve sur un domaine d'effectuer un barrage dans l'hexagone qui contient le domaine.

Une bannière militaire qui réussit une patrouille s'attaque à toutes les autres bannières de sa *liste noire* qui tentent d'effectuer un déplacement en utilisant l'hexagone patrouillé.

Afin que la patrouille soit considérée comme réussie, la bannière ne doit pas effectuer de déplacement ou d'embarquement lors de la saison de patrouille.

L'action de patrouille prend place lors de la phase « Alerte » de la saison et nécessite le déboursement d'un coût de déplacement.

PILLER (OFFENSIF)

L'action de pillage permet à une bannière militaire de piller une partie de la production d'un domaine sans effectuer de combat ou d'occupation sur ce dernier.

Le pillage s'effectue sur n'importe quel domaine contenu dans les hexagones entourant l'hexagone où se termine le déplacement de la bannière. La bannière doit pouvoir se rendre sur le domaine afin de pouvoir faire l'action. Ex : si une rivière sépare la bannière du domaine à atteindre, il faudrait que la bannière puisse traverser l'obstacle pour faire son action.

L'action de pillage inflige des points de méfaits à sa cible. Le nombre de points de méfaits infligés est égal au nombre de points de force de combat de la bannière.

Les revenus pillés par les points de méfaits sont déterminés selon la table des points de méfaits plus loin dans ce chapitre.

Le pillage est effectué par le propriétaire d'une bannière militaire et prend place durant la phase « pillage ».



RÉSOLUTION DE CONFLIT

L'assaut est inévitable. Les actions ordonnées par les chefs de guerre ont dirigé les soldats sur le champ de bataille. Il est maintenant temps de savoir qui en sortira vainqueur.

Une résolution de conflit est calculée lors de chaque déplacement au point d'arrivée du navire et des bannières dans le monde géopolitique.

LISTE BLANCHE

Si vous êtes mutuellement alliés avec une guilde, une province ou une région, vos déplacements et actions défensives n'engageront jamais de combat avec eux.

Cela signifie que vous pourrez croiser leurs patrouilles ou vous stationner, explorer et commercer sur leurs domaines et navires sans provoquer de combat.

Si vous effectuez une action catégorisée comme offensive (occuper, assiéger, etc.) contre une guilde ou une province avec qui vous êtes alliés, vous et votre cible devenez automatiquement et mutuellement des ennemis, donc sur la liste noire. Attention, il est toujours impossible d'attaquer la guilde mère d'une maison dont vous faites partie.

Si vous êtes présent sur un hexagone où se déroule un combat qui engage un de vos alliés, contre un adversaire qui n'est pas directement allié avec vous, votre bannière se joindra automatiquement au combat.

Une bannière stationnée sur un domaine allié n'est donc pas gage de tranquillité si un combat est déclaré à l'endroit où vous êtes.

Note : Attention, ce n'est pas parce que vous avez placé une guilde dans votre liste d'alliés que vous n'êtes pas dans leur liste d'ennemis.

Rappel : Lorsque vous êtes en escorte, votre bannière ignore votre liste noire personnelle. Il est donc possible que vous ayez à combattre un allié dans ce cas de figure.

LISTE NOIRE

Les guildes, provinces et royaumes qui sont dans votre liste noire déclenchent des combats chaque fois que vos bannières, domaines ou navires se croisent en patrouille ou terminent leurs déplacements au même endroit.

Une bannière qui termine son mouvement sur un domaine appartenant à un ennemi provoque donc automatique un combat.

Rappel : La seule action militaire possible d'un ennemi sur un domaine qui contient une fortification exigeant des saisons de siège est un siège. Si une autre action a été ordonnée, la bannière se voit jetée en dehors du domaine.

NEUTRE

Il est possible que la résolution d'un conflit soit qu'il n'y ait pas de combat si tous les participants sont neutres ou alliés les uns envers les autres et qu'aucune action offensive n'ait été ordonnée.

LES BELLIGÉRANTS

Les cas de figure annoncés par les alliés et les ennemis de la liste noire indiquent qui participe au combat et de quel côté.

Une fois que les fronts de la bataille à venir sont résolus, il est temps de déterminer la force de combat de ces derniers.

La résolution d'un conflit ne s'effectue que lors de 2 phases de la saison. Lors des voyages contre des éléments en patrouille et lors de la phase d'arrivée. Une bannière qui

début sa saison sur un domaine ennemi peut donc quitter le domaine avant de provoquer un conflit.

est déplacée gratuitement sur l'hexagone disponible le plus prêt.

Voici plusieurs cas de figure qui pourront vous aider à comprendre la création des fronts lors d'une résolution de conflit.

Cas #1

Les Dragons bleus D'Orient sont neutres avec le Clan de l'ermite. Une bannière militaire des Dragons se déplace lors de la saison été et termine son mouvement avec un ordre de stationnement sur un domaine appartenant à un membre de la guilde du Clan de l'ermite. Le domaine contient une fortification de tourelle. Aucun combat ne sera déclenché pour cette action d'arrivée des Dragons.

Cas #2

La saison suivante les alliés du Clan de l'Hermitte sont offusqués que les Dragons se soient stationnés sur le domaine et demande au Clan d'ajouter les Dragons dans leur liste d'ennemis (noire) afin que cette situation ne se reproduise plus. Le responsable du Clan accepte la demande et ajoute les Dragons à sa liste noire. Si les Dragons déplacent la bannière ailleurs, il n'y aura aucun combat.

Cas #2.5

Si les Dragons n'envoient aucun ordre de déplacement cette saison un conflit sera déclenché entre la bannière militaire des Dragons et le domaine du Clan de l'Hermitte. Tel que mentionné plus tôt, le domaine du Clan contient une tourelle. Il est donc obligatoire d'effectuer un minimum de 2 saisons de siège avant de pouvoir interagir militaire avec ce domaine. La bannière des Dragons étant désormais considérée comme ennemie, mais n'ayant pas envoyé l'ordre de faire un siège sera éjectée du domaine. Elle

LA FORCE DE COMBAT

La force de combat des fronts impliqués dans le combat est égale au total de la force de combat de toutes les unités contenues dans les bannières impliquées dans le combat.

Note : La force de combat de chacune des unités du monde de Bicolline est indiquée dans le tableau XI au début de ce chapitre.

En plus de la force de combat des unités, d'autres éléments peuvent venir s'ajouter à la force d'un front militaire. Le sépium, la magie, les potions et autres bonus peuvent rendre une armée beaucoup plus puissante qu'elle ne semble l'être.

Une fois la force de combat calculée, les 2 fronts s'infligent mutuellement cette force en dommage.

LE TOUR DE RÔLE

Le tour de rôle détermine qu'elles sont les bannières et les unités qui seront les premières à recevoir les dommages infligés lors du combat.

Lorsqu'une garnison est présente dans un combat, ce sont toujours les unités de cette dernière qui sont les premières à recevoir les points de dommage du combat.

Note : Les unités militaires d'une garnison qui défendent un domaine profitent des bonus de force militaire accordés par les fortifications.

Par la suite, les dommages d'un combat sont toujours attribués à une bannière à la fois.

C'est tout d'abord le type de bannière qui détermine le combat. Toutes les bannières militaires devront prendre des dommages, pour ensuite passer aux bannières

d'exploration et finir par les bannières de commerce.

Ce sont les bannières qui possèdent le moins de force militaire dans le combat qui reçoivent les premiers dommages. S'il reste encore des dommages après avoir calculé les pertes de la plus faible bannière, c'est la 2^{ème} plus faible bannière qui est la suivante et ainsi de suite.

Note : Même si une bannière commerciale possède moins de force de combat qu'une bannière militaire, toutes les bannières militaires appelées dans le combat doivent être détruites avant d'appliquer des dommages aux bannières commerciales.

LES PERTES D'UNITÉS

Une bannière qui reçoit plus de dommage qu'elle ne possède de force de combat est considérée comme détruite.

Mais si cette bannière possède plus de force militaire qu'elle ne reçoit de point de dommage, il est important de déterminer quelles unités de la bannière seront détruites. C'est le tableau ci-dessous qui détermine l'ordre des pertes.

TABLEAU XIII - RÉSOLUTION DES PERTES D'UNITÉ DE COMBAT

Ordre des pertes	Unités
1	Mort-vivant
2	Mercenaire
3	Milice Combattant embarqué
4	Milice elfique
5	Soldat de métier Flobart Maître Artilleur
6	Cavalier
7	Chevalier Ilta-Matcha Guerrier Orque Voile de guerre
8	Tirailleur Brigands Pirates
9	Archer Assassin Chevaucheur de loup hommes-rats aventurier
11	Trébuchet
12	Canon
13	Passagers

Si les derniers points de dommage infligés à la bannière ne sont pas suffisants pour tuer l'unité ciblée (exemple : un point de dommage infligé à un chevalier qui possède 2 points de force de combat) cette unité de combat n'est pas détruite et les points de dommage restant sont écartés.

POINT DE MÉFAIT

Une propriété (domaine, navire, bannière) indique qu'elle a reçu des points de méfait lorsqu'elle a été la cible d'une action de pillage ou clandestine.

Les points de méfait infligés à une cible déterminent le nombre de marchandises, de solars ou de lettres de change qui lui sont dérobés lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

RÉSOLUTION DES DOMMAGES DES POINTS DE MÉFAIT

Tout comme les points de force militaire, les points de méfaits infligés à une cible sont distribués dans un ordre bien précis. Chaque catégorie possède aussi un ratio de vol par point de méfaits infligés.

Il est bien plus aisé de voler une tarte sur le bord de la fenêtre que de kidnapper celui qui fait les tartes.

Comme les points de méfait peuvent provenir de différents acteurs, les bannières

qui auront fait le moins de points méfaits à la cible passent en premier jusqu'aux plus gros malfaiteurs.

Les points de méfaits affligés à une **cible** (domaine, navire, bannière) doivent d'abord outrepasser sa protection militaire avant de pouvoir lui dérober des lots. Dans la distribution des points de méfaits, les premiers points infligés seront donc ignorés à raison de 2 points de méfaits pour chaque point de force militaire de la **cible**.

Les bannières militaires stationnées sur un domaine ou un navire accordent leur protection (force militaire) contre les points de méfaits. Cette protection n'est pas doublée.

Les points de force militaire accordés par les bonus de fortification ne sont pas comptabilisés dans la défense contre les points de méfaits.

POINT DE JUSTICE

Il s'agit de points qui peuvent être placés (domaine, bannière, navire, etc.) comme des points de méfait, mais qui protègent la cible. Un point de justice annule un point de méfait et vice-versa. Les points de justice peuvent être placés en avance sur un domaine afin de le protéger des points de méfait.

TABLEAU XIV – ORDRE DE DISTRIBUTION DES POINTS DE MÉFAIT

Ordre	Lot	Ratio
1ier	Lettre de change	1 pour 20 solars de lettre de change.
2ième	Marchandise de base : Céréales, bétails, ressources, Minerai d'argent, pierres précieuses, minerais d'or.	1 pour 6 lots
3ième	Marchandise avancée : Équipement, armement, ressources maritimes, sépium.	1 pour 5 lots
4ième	Population : Esclaves, paysans, forestiers, peaux vertes, nomades, hommes bleus	1 pour 1 population
5ième	Maître : Maçon, charpentier, forgeron, intendant, ingénieur, laborantin, croyant.	2 pour 1 maître
6ième	solars (exception des solars remis au seigneur)	1 pour 15 solars

LE SÉPIUM EN COMBAT

Le sépium est une drogue efficace pour améliorer la capacité d'attaque d'une armée.

Il est possible pour un propriétaire de bannière d'y déposer du sépium afin de pouvoir l'utiliser dans sa prochaine attaque.

Afin d'être utilisé, l'ordre de consommation du sépium par les troupes doit être envoyé en même temps que l'ordre offensif.

Chaque tranche de 5 lots de sépium donne un bonus d'un point de force militaire à une bannière.

Le nombre maximum de points de force militaire de bonus ne peut être plus grand que le nombre d'unités dans la bannière.

Le sépium ne peut être utilisé que de façon offensive (poursuite, occupation, etc...) et se consomme lors de la phase occulte. Le propriétaire doit le mentionner lors de son action d'attaque.

L'effet du sépium ne dure que la saison où il est utilisé.

LE LENDEMAIN DE VEILLE

Une bannière qui a profité des effets du sépium la saison précédente reçoit un malus de 5 points de force militaire si elle combat lors de la saison suivante.

BUTIN DE GUERRE

Les grands affrontements laissent parfois sur le champ de bataille des trésors que les explorateurs les plus expérimentés vont cueillir.

Lorsque 10 unités ou plus sont détruites par une ou plusieurs actions dans la même saison, le domaine ou l'hexagone reçoit un

objet nommé butin de guerre. Plus le nombre d'unités mortes au combat est grand, plus la valeur du butin est élevée.

Les butins de guerre peuvent être ramassés par les bannières d'exploration. Voir chapitre Exploration.

BAROUD D'HONNEUR

Un joueur qui fait appel à un baroud d'honneur peut forcer la résolution d'une action géopolitique en conflit militaire sur le terrain lors d'un événement du Duché de Bicolline.

Un baroud d'honneur peut être appelé pour plusieurs situations, dont les suivantes :

- Un propriétaire de domaine désire récupérer les revenus perdus à une bannière militaire qui occupe son domaine lors de la saison été.
- Un propriétaire de domaine désire empêcher l'annexion de son domaine par une bannière militaire qui l'occupe depuis 4 saisons.

Particularités : Un baroud d'honneur est une mécanique qui implique l'occupé et l'occupant. Cependant, si un domaine est occupé depuis 3 saisons **et** qu'il n'est pas entretenu depuis 2 ans ou plus, le maître de jeu peut enlever le domaine à l'occupé et le donne à l'occupant.

Une demande de baroud d'honneur doit se faire par une action de domaine lors d'une fin de saison. Pour empêcher l'annexion, cela doit être lors de la 4^e saison d'occupation. En ce qui concerne l'obtention des revenus, la demande doit être faite lors de la saison été.

Les règles particulières du conflit sont décidées par les *Maîtres de jeu*, mais voici les types de baroud typiques auxquels les joueurs peuvent se référer.

CONFLIT MINEUR

Un conflit de petite taille qui implique seulement que 2 guildes.

Le conflit doit se résoudre le plus tôt possible après la demande. Cela peut prendre la forme d'un duel à 5 contre 5, un souk à la corde, une partie d'échec, un chapitre lors d'une campagne, une escarmouche lors de la GB, etc.

Ex : Annexion d'un domaine.

La résolution du conflit à un petit impact sur la géopolitique. Annexion du domaine, repoussement de la bannière, destructions d'unités, etc.

CONFLIT MOYEN

Un conflit qui inclut souvent plus d'un domaine et ou plusieurs guildes.

Le conflit doit se résoudre le plus tôt possible après la demande. Cela peut prendre la forme d'une campagne ou d'une escarmouche majeure lors de la GB.

Ex : Un fief complet est occupé, une grande bataille maritime incluant 2 flottes.

La résolution du conflit peut avoir un impact de taille sur la géopolitique. Destructions de bâtiments, perte de titre, etc.

CONFLIT DE GRANDE ENVERGURE

Un conflit qui implique des royaumes entiers ou un grand nombre de bannières militaires ou clandestines.

Se résout habituellement lors d'un scénario d'invasion ou une grande bataille.

Ex : Invasion d'une province complète, une rébellion à l'intérieur d'un royaume, une course à la couronne.

La résolution d'un tel conflit a souvent des répercussions majeures dans le monde géopolitique. Annexion d'une province, destruction de grande envergure, etc.

REDDITION

Si le baroud d'honneur est refusé par le ou les attaquants, les bannières seront immédiatement repoussées du ou des domaines occupés.

Les bannières qui sont repoussées en refusant un baroud reçoivent 20% de leur propre force militaire en dommage avant de quitter le domaine.

En contrepartie, l'occupé peut, s'il le désire, négocier sa reddition avec l'attaquant.

Un baroud met toujours en attente l'annexion d'un domaine tant qu'il n'est pas résolu. Toutes les actions en lien avec le baroud d'honneur sont gelées dans l'attente de la résolution du conflit sur le terrain.

Si la personne ou la guilde demandant le baroud d'honneur ne se présente pas, des conséquences majeures seront mises en place par les maîtres de jeu.

Les barouds d'honneurs sont habituellement appelés par les propriétaires de domaines ou de navires.

MARITIME

« Celui qui attend que tout danger soit écarté pour mettre les voiles ne prendra jamais la mer. »

Capitaine Tolternoth

Le monde maritime ressemble grandement à son cousin terrestre, mais possède quelques caractéristiques qui lui son propre.

Il possède 2 facettes bien distingue, les vaisseaux et leurs capitaines, ainsi que les bâtiments portuaires et leurs officiers.

UNITÉ MARITIME

Tout comme sur la terre les unités de combat sont la base du jeu militaire maritime. Les eaux sont favorables au commerce et à l'exploration, mais dans un monde comme le nôtre la force militaire fait souvent office de dernier mot. Les différentes caractéristiques que possèdent les unités de combat maritime sont indiquées dans le tableau du chapitre militaire.

FORMATION DES UNITÉS

La formation des unités maritimes s'effectue sur les mêmes bases que les unités terrestres (voir chapitre militaire) :

- Les maisons militaires.
- Les cérémonies.
- Les événements du Duché.
- Les encans commerciaux.
- Les bâtiments de formation.

Note : Il serait peu efficace d'enseigner les arts du combat maritime sur la terre ferme. Les bâtiments de formation navale sont connus sous le nom d'améliorations maritimes. La description de ces améliorations se trouve plus loin dans le chapitre Maritime.

NAVIRE

Les navires, qui sont le cœur du monde maritime, peuvent prendre différentes formes.

CAPITAINE

Un propriétaire de navire est appelé capitaine. Chaque capitaine est maître à bord et c'est lui qui décide de la vocation que prendra son vaisseau.

CARACTÉRISTIQUES DES NAVIRES

Les caractéristiques d'un navire déterminent ses possibilités, mais aussi ses limitations.

Note : Plusieurs améliorations maritimes permettent de modifier les valeurs des caractéristiques de navires.

POINTS DE STRUCTURE

Représente la solidité physique d'un navire. Chaque fois qu'un navire reçoit un point de dommage dû à une résolution de conflits ou un autre effet, ce dernier est noté sur la fiche du navire.

Si un navire ne possède plus aucun point de structure, il est considéré comme étant détruit. Il est retiré du registre de propriété et coule avec son équipage et sa cargaison dans le fond de l'eau. Il devient une épave (voir chapitre exploration.)

ÉQUIPAGE

L'équipage représente le nombre total de fiches de population qui se trouve dans des améliorations maritimes sur le navire.

Chaque tranche de 5 fiches de population en équipage accorde 1 pierre de savoir maritime au capitaine.

CALE

La cale est l'endroit où sont entreposées les marchandises transportées par le navire.

Elle détermine le nombre de cargaisons de commerce que le navire peut accueillir.

GARNISON NAVALE

La garnison navale indique le nombre de places disponibles pour des unités sur le navire.

Contrairement à la garnison d'un domaine, la garnison navale détermine la limite pour les unités directement sur le navire, mais aussi celles présentes dans les bannières embarquées.

VITESSE DE DÉPLACEMENT

La vitesse de navigation d'un navire indique le nombre d'hexagone qu'il peut parcourir chaque saison.

TYPE DE NAVIRE

Il existe trois différents modèles de base pour les navires du monde de Bicolline.

LA CARAVELLE

Une caravelle est un navire à voiles utilisé pour sa rapidité. Elle est la combinaison

d'une coque haute, d'un faible tirant d'eau et d'une voilure très manœuvrable.

Structure : 5 points

Cale : 6 cargaisons

Garnison navale : 5 unités.

Vitesse de déplacement : 42 hexagones

LE GALION

Un galion est un navire à voiles à plusieurs ponts possédant multiples mâts et une constitution beaucoup plus solide que la caravelle.

Structure : 10 points

Cale : 6 cargaisons

Garnison : 10 unités.

Vitesse de déplacement : 36 hexagones

LA FRÉGATE

Une frégate est un navire de guerre redoutable qui offre une excellente protection à son équipage.

Structure : 15 points

Cale : 6 cargaisons

Garnison navale : 20 unités.

Vitesse de déplacement : 32 hexagones

TABLEAU XV - RÉSUMÉ DES NAVIRES

Navire	Point de structure	Déplacement	Cale	Garnison navale
Radeau de fortune (voir recueil occulte)	2	15	0	10
Caravelle	5	42	6	5
Galion	10	36	6	10
Frégate	15	32	6	20

AMÉLIORATIONS MARITIMES

Les navires peuvent recevoir un nombre limité d'amélioration selon leur type de base :

- Caravelle : 4 améliorations
- Galion : 6 améliorations
- Frégate : 4 améliorations

Les améliorations choisies sont importantes, car elles détermineront l'utilité du vaisseau et de son capitaine.

Chaque amélioration ne peut être construite qu'une seule fois par navire.

Le coût des améliorations est indiqué dans le tableau des constructions à la fin du livre.

CARACTÉRISTIQUE DES AMÉLIORATIONS

Voici une courte description des différentes caractéristiques de chacune des améliorations maritimes

CAPACITÉ

Le nombre et le type de cartes qu'il est possible d'affecter à l'amélioration.

Rappel : Les cartes affectées sont retirées lors du calcul des revenus lors de la fin de la saison été.

PRÉ-REQUIS

Un élément qui est nécessaire et qui doit être présent sur le navire afin de permettre la construction de l'amélioration.

EFFET

L'effet de l'amélioration sur le navire une fois construit.

LIMITATION

Les limitations apportées par l'utilisation de l'amélioration.

CABINE D'ÉQUIPAGE

Une pièce rudimentaire qui permet au navire de chamber un bon nombre de marins.

Capacité : 5 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population attribuée accordera 2 marins et 5 solars.

CABINE DE LUXE

Des chambres confortables qui permettent de grandir l'équipage du vaisseau.

Capacité : 5 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population affectée accordera 2 marins et 10 solars.

Pré-requis :

- Le navire doit contenir une cabine d'équipage.

NACELLE D'EMBARQUEMENT

Chaloupes, canots et radeaux qui assurent à l'équipage de pouvoir débarquer n'importe où.

Effets :

- Permet au navire d'embarquer et de débarquer des bannières sur des domaines côtiers qui ne contiennent pas de quai en suivant les phases d'action applicables.

QUARTIER DES COMBATTANTS

Cette école maritime permet aux combattants embarqués de se familiariser davantage avec les arts du combat maritime.

Un navire qui possède un quartier des combattants peut transformer les combattants embarqués qui sont présents dans la garnison en flobart.

Capacité : 5 fiches de population campagne ou bataille.

Effets :

- Améliore jusqu'à 5 combattants embarqués présents dans la garnison en flobarts par saison (un pour chaque fiche présente).

Exception:

- Les fiches de population peuvent être affectées à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

VOILURES

Mats et petites voiles qui permettent au vaisseau de se rendre plus rapidement à sa destination.

Effets :

- Augmente la vitesse de déplacement du navire de 6 hexagones.

GRANDE VOILE

De grandes voiles additionnelles qui accélèrent davantage le déplacement du navire.

Effets :

- Augmente la vitesse de déplacement du navire de 6 hexagones.

VOILE ELFIQUE

Tissées dans des matériaux de la plus haute qualité, ces voiles n'ont pas d'égale.

Effets :

- Augmente la vitesse de déplacement du navire de 10 hexagones.

Limitation :

- L'effet des voiles elfiques n'est pas cumulable avec celui des grandes voiles.
- Cette amélioration ne peut être ajoutée sur un navire que si ce dernier est à quai dans un chantier naval situé en Irendille ou en Nasgaroth.
- Le coût d'équipement et d'armement de cette amélioration doit être déboursé en lots elfiques.

COQUE RENFORCÉE

Un navire équipé d'une telle coque peut résister aux plus grandes intempéries.

Effets :

- Augmente la structure du navire de 5 points.

COQUE KHAZANIDE

Les renforts forgés, selon la tradition naine, qui renforcent cette coque sont à l'épreuve des pires catastrophes maritimes.

Effets :

- Augmente la structure du navire de 8 points.

Limitation :

- L'effet de la coque khazanide n'est pas cumulable avec celui de la coque renforcée.

CAMBUSE

Un espace réservé à l'entreposage des vivres et des cargaisons sur le navire.

Effets :

- Augmente la capacité de la cale d'un navire de 6 cargaisons.

SOUTES

Une salle reconstruite dans la cale entièrement pour l'entreposage de matériel commercial.

Effets :

- Augmente la capacité de la cale d'un navire de 6 cargaisons.

BARAQUEMENTS MARITIMES

Des lits et de l'espace additionnel pour les passagers militaires du navire.

Effets :

- Augmente la garnison navale du navire de 5 unités.

CABINE DE TRANSPORT

Des cabines solides qui permettent à la garnison de dormir à l'abri de la tempête.

Effets :

- Augmente la garnison navale du navire de 5 unités.

MATÉRIEL DE NAVIGATION

Des outils complexes maniés par des experts qui permettent au navire d'éviter bien des ennuis.

Effets :

- Le navire ignore les 2 premiers points de dommages infligés à la structure du navire lors d'une saison.

Limitation :

- Ne permet pas d'ignorer les dommages dus à l'usure du navire.

SALLE DE RECHERCHE

Une pièce bien particulière qui permet aux explorateurs du navire d'approfondir leur travail.

Capacité : 8 Laborantins

Effets :

- Chaque tranche de 4 laborantins augmenter le potentiel d'exploration du navire d'un point. Les points d'exploration ajoutés par la salle de recherche peuvent être utilisés pour toutes les actions d'exploration.

FILETS DE HAUTE MER

Rien de mieux que les eaux profondes pour assurer une pêche fructueuse.

Capacité : 10 marins

Effets :

- Chaque marin attribué au filet accordera des revenus de 5 lots de ressources maritimes.

POSTE D'ANCRAGE

Cordage et matériel nécessaire à l'amarrage de bateau de pêche.

Capacité : 5 bateaux de pêche

Effets :

- *Chaque bateau de pêche attribué au poste accorde des revenus de 15 lots de ressources maritimes.*

QUARTIER DES MARINS

Permet d'attribuer des marins dans l'amélioration afin de produire des revenus.

Capacité : 5 marins

Effets :

- *Chaque marin attribué au quartier accordera des revenus en lien avec la valeur de la province maritime dans laquelle se trouve le navire lors du calcul des revenus.*

FIGURE DE PROUE

Une déclaration claire du statut du capitaine.

Capacité : 2 marins

Effets :

- *Chaque marin affecté à l'amélioration accorde une (1) pierre de savoir au navire.*

DORURE ET APPARAT

Des améliorations qui prennent bien de la place sur le pont mais qui donnent du panache !

Capacité : 2 marins

Effets :

- *Chaque marin affecté à l'amélioration accorde une (1) pierre de savoir au navire.*

QUARTIER DES PRATIQUANTS

Le quartier des pratiquants permet aux passagers d'un navire de profiter des mêmes effets de protection que les *temples* confèrent à un domaine. Il doit être autorisé par un grand-prêtre.

Capacité : 4 croyants

Effets :

- 2 croyants protègent le navire contre les effets occultes mineurs.
- 4 croyants protègent le navire contre les effets occultes majeurs.

AMÉLIORATION DE PRESTIGE

Ces améliorations sont l'équivalent d'un bâtiment de prestige (voir chapitre Économique).

Cette amélioration n'est pas comptabilisée dans le nombre maximum d'améliorations d'un navire.

BÂTIMENTS PORTUAIRES

Les bâtiments portuaires font le pont entre les domaines et les eaux du monde de l'hippocampe.

QUAI

Cette installation permet à un domaine côtier d'accueillir des navires afin qu'ils effectuent des embarquements et débarquements de bannières et de marchandise.

Effets :

- Les quais permettent l'action d'amarrage.
- Les quais permettent à un navire d'effectuer des embarquements et débarquements sur le domaine lorsqu'ils sont amarrés.
- Les quais permettent à des bannières militaires d'attaquer les navires qui sont amarrés sur le même hexagone (attention, les unités de la bannière qui attaque un navire compteront comme étant sur l'eau lors de l'action).

Pré-requis :

- Doit être construit sur un domaine côtier.

LE PORT

Le port permet à un domaine côtier de former sa population en main d'œuvre maritime. Des marins à la recherche d'opportunités y circulent jours et nuits.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Chaque fiche de population génère des revenus de 2 marins et 5 solars.

Pré-requis :

- Doit être construit sur un domaine côtier.
- Le domaine doit contenir un quai.

LE VILLAGE DE PÊCHE

La construction d'habitations sur le bord de l'eau permet à la population du domaine de travailler et de vivre davantage des bienfaits de la mer et des fleuves.

Capacité : 20 marins

Effets :

- Pour chaque tranche de 2 marins affectés dans le village de pêche, un bateau de pêche sera généré en revenus.

Pré-requis :

- Doit être construit sur un domaine côtier.
- Le domaine doit contenir un quai.

LE CHANTIER NAVAL

Ce bâtiment de grande envergure permet au chef de domaine de construire, améliorer et réparer tous les navires qui viendront à quai chez lui. Les navires doivent s'amarrer afin de pouvoir utiliser le chantier naval.

Capacité : Aucune

Effets :

- Permet la réparation des navires.
- Permet l'amélioration de navires présents dans l'hexagone du chantier naval.
- Permet la construction de (2) caravelles par saison.
- Permet la construction d'un (1) galion ou d'une (1) frégate par saison (en plus des caravelles).

Pré-requis :

- Doit être construit sur un domaine côtier.
- Le domaine doit contenir un port.
- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur au village.

LE PONT

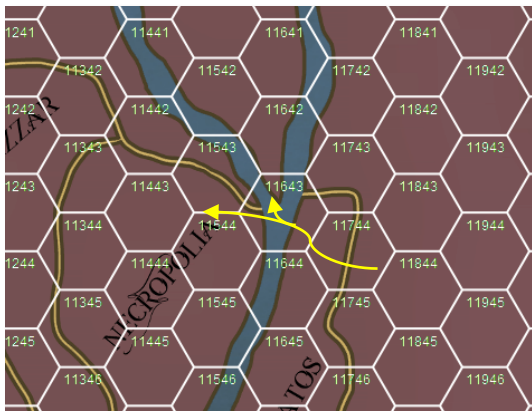
Cette construction permet de poursuivre sa route par le chemin le plus court entre deux domaines, enjambant les gouffres et les cours d'eau.

Effets :

- Un hexagone qui contient un pont permet à des bannières mobiles qui se trouvent sur l'hexagone de se déplacer sur tous les hexagones avoisinants.
- Une bannière doit indiquer si elle traverse le pont lorsqu'elle s'arrête sur l'hexagone.
- Le pont n'est pas considéré sur le domaine et n'est pas protégé par les fortifications.
- Un pont ne peut être détruit que par l'action d'influence.

Pré-requis :

- Il doit être construit sur un hexagone qui touche la terre sur deux rives ou plus.
- Il peut être construit par un seigneur d'une province terrestre dans sa province ou un conseil de région dans sa région.



Exemple :

- Un pont peut être construit sur l'hexagone 11644, mais ne pourrait pas l'être sur 11641.
- Si un pont est construit sur 11643, il permettrait donc de circuler sur trois emplacements.

TOUR DE GARDE CÔTIÈRE

Une merveille redoutable de la défense maritime qui garde les détracteurs éloignés.

Capacité : 2 maîtres-artilleurs

Effets :

- Une tour de garde côtière inflige 1 point de dommage de structure, par maître-artilleur, à chaque navire ennemi qui termine son mouvement dans l'hexagone côtier qui la contient.

Pré-requis :

- Le domaine doit contenir un quai.
- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur au village.

Exception :

- Les maîtres-artilleurs peuvent être affectés à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

Note : Les ennemis sont déterminés de façon automatique en utilisant la liste noire du propriétaire du domaine.

ACTIONS MARITIMES ET PORTUAIRES

CONSTRUIRE OU AMÉLIORER UN NAVIRE

Le propriétaire d'un domaine contenant un chantier naval peut se lancer dans la construction et l'amélioration de navires.

C'est le propriétaire du domaine qui choisit le propriétaire et le nom du navire lors de sa création et qui en débourse les coûts.

Un navire fraîchement construit est placé dans l'hexagone du domaine.

Des améliorations peuvent être construites sur le navire dès la saison de sa création par le propriétaire du domaine.

Les améliorations ajoutées sur un navire déjà construit doivent être commandées dans le chantier de son hexagone d'arrivée et payés par le capitaine. De plus, celui-ci doit être sur la liste blanche du chef de domaine.

Ces actions prennent place lors de la phase de construction.

USURE ET RÉPARATION

Lors de la fin de chaque saison hiver et été un (1) point de dommage de structure est infligé à chaque navire. Cela représente l'usure normale du vaisseau (voir chapitre : Entretien).

Les points de structure d'un navire peuvent être réparés par le capitaine qui se trouve sur un domaine contenant un chantier naval. Le capitaine assume les coûts de réparation et doit être sur la liste blanche du chef de domaine.

Le coût de réparation de base de chaque point de structure est de 4 lots de ressources et 2 lots d'équipements.

Chaque amélioration présente sur le navire augmente le coût de réparation de chaque point d'un (1) lot de ressources d'un (1) lot d'équipement.

CHANGEMENT DE PROPRIÉTAIRE (CAPITAINE)

Tout comme pour les domaines, la propriété des navires est régie par des titres de propriété.

Afin de pouvoir effectuer un changement de propriétaire, vous devez vous présenter au comptoir des Greffes.

DÉPLACEMENT

Le déplacement d'un navire se calcule en hexagone et ne peut s'effectuer que sur des hexagones étant considérés comme maritimes ou côtiers.

Chaque navire possède une vitesse de déplacement qui indique le nombre maximum d'hexagone qu'il peut parcourir en une saison.

Tout comme les déplacements terrestres, l'arrivée d'un navire provoque une résolution de conflit. Si le navire ne contient aucune bannière militaire, il ne peut pas effectuer d'action offensive et ne peut que se défendre.

Exemple : Plusieurs navires ennemis pourraient donc se retrouver dans le même hexagone maritime si aucun d'entre eux ne possède de bannière militaire.

Cette action est effectuée par le capitaine du navire et prends place lors de la phase voyage.

LES RÉCIFS

Un hexagone qui contient un récif inflige 2 points de dommage à la coque d'un navire qui le traverse ou termine sa ligne de déplacement sur ce dernier.

AMARRAGE

Afin de pouvoir faire des actions avec un domaine ou une zone côtière, un navire doit effectuer l'action amarrage.

Le fait d'être amarré permet l'utilisation des nacelles d'embarquements, d'utiliser un quai ou un chantier naval. Il permet aussi aux bannières commerciales de transiger leurs cargaisons au comptoir commercial d'un domaine.

Un navire qui n'est pas amarré est considéré comme étant demeuré au large et ne pourra pas faire d'interaction avec un domaine ou de renfort lors de la saison en court.

Note : Un navire amarré est considéré comme étant lié avec la province terrestre à l'exception des actions de la sphère clandestine (il demeure dans la province maritime). Un navire ne bénéficie pas de la protection de la garnison ou des bannières d'un domaine sur lequel il est amarré.

RENFORT MARITIME

L'ajout d'unités militaires dans la garnison d'un navire fonctionne sur les mêmes bases que le renfort d'un domaine à une exception près : Le navire doit être présent dans un hexagone côtier qui contient un quai ou posséder l'amélioration de nacelle d'embarquement.

LE BON VOISINAGE MARITIME

Tel que vu dans l'action de bon voisinage du chapitre économique, il est aussi possible pour les propriétaires de navires de déplacer des unités entre leurs garnisons.

Les navires doivent se trouver dans le même hexagone maritime afin de pouvoir transférer des unités.

ACTIONS MARITIMES DES BANNIÈRES MOBILES

EMBARQUEMENT (DÉFENSIF)

L'action d'embarquement permet à une bannière mobile de prendre place dans un navire. C'est l'équivalent maritime de l'ordre de stationnement terrestre.

Une bannière qui veut embarquer dans un navire doit répondre aux critères suivants :

- Elle doit le faire à partir d'un domaine qui contient un quai ;
Ou :
- Embarquer sur un navire qui contient l'amélioration *nacelles d'embarquement*.
- Le navire d'embarquement doit posséder l'espace nécessaire dans sa garnison et dans sa cale pour accueillir tous les éléments de la bannière.

Note : Si la bannière est trop chargée d'unité ou de cargaison, elle ne peut tout simplement ne pas effectuer d'embarquement.

Un navire ne peut effectuer des embarquements que sur un seul hexagone par saison.

Un ordre d'embarquement est une action combinée qui nécessite un ordre venant du

propriétaire de la bannière et d'une permission du capitaine du navire.

Les 2 propriétaires doivent indiquer dans leur ligne de déplacement l'hexagone où la bannière sera embarquée par le navire.

Cette action est effectuée par le propriétaire de la bannière et le capitaine du navire et prends place lors de la phase voyage.

DÉBARQUEMENT

Le débarquement d'une bannière mobile est régi par les mêmes règles qu'un embarquement.

Une bannière désirant effectuer un débarquement doit donc :

- Débarquer sur un domaine qui contient un quai ;
Ou :
- Débarquer d'un navire qui contient l'amélioration *nacelles d'embarquement*.

Un navire ne peut effectuer des débarquements que sur un seul hexagone par saison. Un ordre de débarquement est une action combinée qui nécessite un ordre venant du propriétaire de la bannière et d'une permission du capitaine du navire.

Les deux propriétaires doivent indiquer dans leur ligne de déplacement l'hexagone où la bannière sera débarquée par le navire.

Cette action est effectuée par le propriétaire de la bannière et le capitaine du navire et prends place lors de la phase voyage.

DÉPLACEMENT D'UNE BANNIÈRE À BORD D'UN NAVIRE

La capacité de déplacement d'une bannière est calculée même lorsqu'elle se déplace dans un navire.

Une bannière qui aurait dépassé sa capacité de mouvement habituelle ne pourra donc plus se déplacer après avoir débarquée sur son domaine d'arrivée.

Rappel : Une bannière qui se déplace à bord d'un navire doit payer son coût de déplacement et ses points d'action.

COMMERCE MARITIME (DÉFENSIF)

Une bannière de commerce se trouvant dans un navire peut effectuer des actions commerciales si le navire qui contient cette dernière se trouve dans l'hexagone maritime lié au quai du domaine qui contient le comptoir marchand ou l'entrepôt et que le navire est amarré. Voir le chapitre commerce pour plus de détails.

POURSUITE MARITIME (OFFENSIF)

Les poursuites maritimes sont résolues de façon similaire aux poursuites terrestres.

Le capitaine du navire et le propriétaire de la bannière militaire doivent annoncer la cible de leur poursuite. Si le déplacement du navire et de la bannière est suffisant, la poursuite est une réussite.

Une poursuite maritime peut cibler un navire ou une bannière qui se trouve sur un domaine côtier ou à bord d'un navire.

Un ordre de poursuite est une action combinée qui nécessite un ordre venant du propriétaire de la bannière et d'une permission du capitaine du navire.

ABORDAGE (OFFENSIF)

Les combats maritimes sont régis par la même résolution de conflit que les combats terrestres.

Tout comme les garnisons des domaines, les garnisons navales ne peuvent s'attaquer l'une à l'autre. Ce sont les bannières militaires présentes sur les navires qui peuvent effectuer des abordages lorsque deux navires se trouvent dans le même hexagone d'arrivée.

Un abordage se résout comme une action d'occupation terrestre. La bannière attaquante doit donc combattre la garnison navale en place ainsi que ces alliés avant de pouvoir occuper le navire.

Une bannière militaire qui se trouve sur un navire pourra donc aborder un autre navire dans le même secteur d'arrivée afin d'éliminer les unités qui le défendent pour ensuite effectuer des actions d'occupation ou de saccage.

Un navire qui est la cible d'un abordage réussie est considéré comme étant occupé et se retrouve sous le contrôle temporaire du propriétaire de la bannière offensive la plus forte ou de celle mentionné par les chefs de bannières si plusieurs sont présentes.

Rappel : Si le propriétaire de la bannière occupante veut changer le capitaine, il doit déplacer le navire jusque dans un port ou un chantier naval avant d'effectuer la transaction.

SACCAGE MARITIME (OFFENSIF)

Les combats maritimes sont régis par la même résolution de conflit que les combats terrestres.

Une bannière militaire présente sur un navire peut effectuer un saccage maritime sur un navire dans son hexagone d'arrivée.

Une fois l'action terminée la bannière offensive retourne automatiquement sur son navire de déplacement.

Les actions de pillage sont aussi possibles pour une bannière se trouvant dans le même secteur maritime que sa cible.

Les unités de garnison (équipage) du navire qui ne sont pas contenues par une bannière ne participent pas à l'abordage, mais s'assurent que personne ne transfère de navire pendant le combat pour fuir avec le navire qui attaque.

PATROUILLE MARITIME

La patrouille maritime permet au propriétaire d'une bannière militaire qui se trouve dans un navire d'effectuer un barrage sur un hexagone maritime ou côtier.

Une bannière militaire qui réussit une patrouille maritime s'attaque à tous les navires ou les bannières de sa liste noire qui tentent d'effectuer un déplacement en utilisant l'hexagone patrouillé.

Afin que la patrouille maritime soit considérée comme réussie, le navire et la bannière ne doivent pas effectuer de déplacement ou d'embarquement lors de la saison de patrouille.

Un navire intercepté qui perd toutes les unités de sa garnison dû à la résolution de conflit d'une patrouille doit cesser son déplacement dans l'hexagone patrouillé.

Une bannière en patrouille qui intercepte un navire et qui remporte sa résolution de conflit est considérée comme ayant réussi un abordage sur le navire adverse.

L'action de patrouille prend place lors de la phase « Alerte » de la saison et doit être combinée avec une permission de la part du capitaine du navire qui contient la bannière.

PILLAGE CÔTIER ET MARITIME

Une bannière militaire qui se trouve à bord d'un navire qui possède des nacelles d'embarquement peut aussi effectuer des actions de pillage.

Une bannière qui se trouve sur un navire qui est dans un hexagone côtier peut donc infliger des points de méfaits avec sa force terrestre à un domaine qui se trouve dans l'hexagone.

Le pillage maritime fonctionne de la même manière. Un navire contenant une bannière militaire qui termine son déplacement dans un hexagone maritime qui contient d'autres navires, permet à la bannière militaire d'infliger des points de méfaits avec la force maritime au navire.

Il est possible à une bannière terrestre de piller un navire qui est amarré à un domaine qui possède un quai. Dans ce cas, la force militaire utilisée sera maritime.

PROVINCES MARITIMES

Les eaux du monde de l'Hippocampe sont divisées en province maritime. Chacune de ces provinces peut être revendiquée par un amiral lors des élections annuelles.

L'importance d'une province maritime est déterminée par sa localisation, mais aussi par sa valeur économique.

VALEUR ÉCONOMIQUE ET REVENUS MARITIMES

Développée à l'aide des *découvertes maritimes* (voir le chapitre d'Exploration), la valeur économique d'une province maritime détermine les revenus du seigneur maritime et des marins qui y travaillent.

Les revenus du seigneur sont calculés selon le nombre d'équipages (fiches de population) qui se trouve sur les navires se trouvant dans sa province lors du calcul des revenus.

Valeur de la province	Revenus par membre d'équipage
1 et +	1 solar
6 et +	4 solars
15 et +	8 solars
30 et +	11 solars
45 et +	14 solars

Les revenus de l'amélioration maritime du quartier des marins sont aussi calculés selon la valeur de la province.

Note : Tel qu'indiqué par le tableau, les revenus diffèrent selon la valeur de la province.

Valeur de la province	Revenus par marins
1 et +	2 lots de ressources maritimes.
6 et +	4 lots de ressources maritimes.
15 et +	4 lots de ressources maritimes et 1 lot de sépium.
30 et +	4 lots de ressources maritimes, 1 lot de sépium et 1 minéral d'argent.
45 et +	4 lots de ressources maritimes, 1 lot de sépium et 1 minéral d'or.

FLOTTE ET AMIRAL

Chaque capitaine peut effectuer un serment de vassalité à un autre capitaine.

Un capitaine qui reçoit ainsi le support de plusieurs capitaines devient le propriétaire d'une flotte et reçoit le titre d'amiral.

Un amiral est le réceptacle de toutes les pierres de savoir maritime contenues sur les navires de sa flotte.

Ces pierres de savoir maritimes sont utilisées lors des élections pour les provinces maritimes.

ÉLECTIONS MARITIMES

C'est lors des élections maritimes que les amiraux du monde de l'hippocampe se font compétition afin de prendre contrôle des zones maritimes et de gagner le titre de seigneur maritime.

Les élections maritimes prennent place lors de chaque grande bataille et se déroulent de la façon suivante :

Tous les amiraux (et seulement les amiraux et les chefs de guilde à spécialisation politique) sont invités à participer à l'événement. Ils doivent apporter avec eux un objet, de la taille d'environ une main, qui les représentera sur la carte maritime.

Dans la salle où se tient l'élection est affiché un tableau qui indique le nombre total de pierres de savoir maritime possédé chacun des amiraux ainsi que le nombre total de pierres de savoir dans l'élection en entier.

Dès l'heure annoncée pour l'élection, les observateurs appellent à tour de rôle, en commençant par les chefs de guilde politique qui doivent annoncer l'amiral qu'ils supportent (1 vote par guilde politique). Ensuite, les amiraux, en commençant par celui ayant le plus de votes sont invités à venir poser leur objet sur une des provinces maritimes de leur choix.

Note : Un amiral qui arrive après avoir été appelé doit passer son tour, mais pourra placer son objet lorsque tous les autres amiraux l'auront fait.

Une fois tous les objets placés les observateurs annoncent une première vague de conflit.

Les amiraux qui ont déposé leur objet dans une province qui en possède plus d'un se voient en conflit avec les autres amiraux.

Les conflits ainsi générés sont résolus en commençant par ceux qui contiennent le plus de pierre de savoir.

Un conflit d'élections maritimes est résolu de la façon suivante :

Un amiral présent dans le conflit peut décider de prendre son objet pour le déplacer dans une province maritime adjacente. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois, même si l'amiral crée un nouveau conflit dans son déplacement.

Un amiral ne peut déplacer son objet dans une province ou un conflit déjà résolu.

Un amiral présent dans le conflit peut joindre ses pierres à celle d'un autre amiral présent dans la même province maritime.

Un amiral présent dans le conflit peut faire appel à une escarmouche maritime afin de tenter de gagner des pierres additionnelles pour gagner le contrôle de la province. Le déroulement des escarmouches maritimes est décrit dans le Livre des Maîtres.

Un amiral ne peut faire appel à une escarmouche que si la différence entre son nombre de pierres et celui du gagnant actuel de la province est de moins de x% du total de pierres de savoir maritime dans l'élection.

Une fois tous les conflits terminés, les observateurs annoncent les nouveaux seigneurs maritimes et l'élection se termine.

Note : Il est possible que certains seigneurs ne soient nommés qu'à la suite de la résolution d'une escarmouche maritime.

SEIGNEUR MARITIME

Un amiral qui remporte son élection prend le contrôle d'une province maritime et devient seigneur de cette dernière.

Les seigneurs maritimes reçoivent les revenus liés à la valeur économique de leur province.

Dès la fin de l'élection lors de la Bataille, le seigneur maritime peut décider de joindre sa province à un conseil de région qui désire l'accueillir. L'affiliation sera en vigueur jusqu'à la prochaine élection. Un seigneur maritime qui est assis au conseil reçoit 2 votes lors des rencontres.

Un royaume qui possède de tels territoires bénéficie de plusieurs bonus intéressants (voir le chapitre : Politique).

Un seigneur maritime peut, comme son homologue terrestre, recevoir des demandes d'affiliation de guilde à sa province. Il reçoit donc lui aussi de l'influence pour chacune des guildes affiliées.

L'influence reçue sera du type de la région au quelle la province est attachée. Si la province maritime n'est pas attachée à un royaume, l'influence reçue sera de type autre région.

COMMERCE

Que ça soit par la vente d'un troupeau de chèvres d'Ozame ou par un nouvel arrivage d'esclaves de Bryas au port d'Happlaincourt, les marchands sont une part importante de notre monde. Par les terres ou par les mers, ils sont toujours à la recherche de produits à nous offrir.

Le commerce permet aux marchands du monde de l'hippocampe de créer une multitude de contacts afin de saisir des opportunités et de les changer en profits.

La « cargaison » est la base du jeu commercial. Elle représente les marchandises qui sont transigées entre les différents comptoirs commerciaux.

Les commerçants (ou propriétaire de bannière de commerce) utilisent leurs bannières pour charger, déplacer et vendre leurs cargaisons dans différents comptoirs.

Plus la distance est grande, plus les profits seront élevés. La vente de cargaisons permet d'obtenir des lettres de change qui peuvent être échangées lors des encans.

LA CARGAISON

Les cargaisons sont le centre du monde commercial. Elles ont différentes provenances et plus elles voyagent, plus elles sont prisées par leurs acheteurs.

Elles représentent les missives, les broderies, les épices et autres denrées qu'une région peut produire et exporter.

CRÉER UNE CARGAISON

Le responsable d'une maison commerciale peut échanger des lots afin de produire des cargaisons.

Les cargaisons sont toujours produites en paquet de 5. Produire 5 cargaisons coûte 75 solars, 50 lots de marchandise diverse et un butin ou 5 pierres précieuses.

Cette action est effectuée au comptoir des greffes.

Note : Les seigneurs et conseils de régions peuvent eux aussi créer des cargaisons au coût indiqué dans le tableau d'action d'influence.

DÉPLOYER UNE CARGAISON

Le propriétaire d'un domaine, qui contient un entrepôt, peut déployer des cargaisons dans ce dernier.

Une cargaison qui est déployée dans un entrepôt se fait identifier avec le nom du domaine et de la province. C'est cette étiquette qui détermine la provenance d'une cargaison et qui déterminera sa valeur lors de la vente.

BÂTIMENT DE COMMERCE

LE COMPTOIR

Les comptoirs permettent aux propriétaires de domaine de transiger avec les commerçants.

Capacité : 20 fiches de population soirée taverne ou bataille.

Effets :

- Chaque fiche de population domiciliée génère le potentiel de transiger 2 cargaisons par saison avec des bannières de commerce.
- **Exception :**
 - Les fiches de population peuvent être affectées à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

L'ENTREPÔT

Les entrepôts contiennent les cargaisons commerciales du domaine.

Capacité : 20 cargaisons

Effets :

- Permet aux bannières de commerce stationnées sur le domaine d'encaisser les cargaisons présentes dans l'entrepôt.

Exception :

- La capacité de ce bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas retiré lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

LES BANNIÈRES COMMERCIALES

L'appât du gain et du profit vous appelle et vous désirez vous lancer dans le monde du commerce.

Les bannières commerciales, quoiqu'elle puisse contenir des unités militaires sont utilisées pour effectuer des transactions commerciales.

Les bannières commerciales proviennent de différentes sources :

- Les points de bannières de guilde.
 - Petite bannière, capacité de 5 unités et de 6 cargaisons.
 - Grande bannière, capacité de 10 unités et de 12 cargaisons.
- Les bannières créées par la noblesse à l'aide de point d'influence.
 - Petite bannière, capacité de 5 unités et de 6 cargaisons.
 - Grande bannière, capacité de 10 unités et de 12 cargaisons.
- Les bannières spéciales.
 - Bannière de provenance occulte (variable).
 - Bannière de PNJ (variable).

ACTIONS DES BANNIÈRES COMMERCIALES

La clef du commerce est dans les mains des commerçants qui voyagent et transigent leurs cargaisons entre les différents comptoirs du monde.

Les bannières commerciales sont utilisées pour ramasser les cargaisons présentes dans les entrepôts et les transiger par la suite dans les comptoirs.

DÉPLACER UNE BANNIÈRE COMMERCIALE

Le déplacement d'une bannière de commerce est régi par les règles habituelles des bannières.

ENCAISSER UNE CARGAISON

Le propriétaire d'une bannière de commerce qui se trouve sur un domaine contenant un entrepôt peut encaisser autant de cargaison qu'il a de capacité dans sa bannière.

Afin que l'ordre d'encaissement soit réussi, le nombre de cargaisons encaissées doit être disponible dans l'entrepôt et la guilde propriétaire de la bannière doit être dans la liste neutre ou allier de la guilde propriétaire de l'entrepôt.

L'action d'encaissement s'effectue lors de la phase départ de la saison.

Si plusieurs bannières tentent d'encaisser dans le même comptoir, l'ordre de priorité des transactions sera déterminé selon la force de combat des bannières de commerce.

TRANSBORDEMENT

Permet à deux bannières commerciales de s'échanger des cargaisons. Les règles de

transbordement sont les mêmes que les règles de transfert d'unité entre deux bannières.

Une bannière commerciale ne peut jamais dépasser le nombre maximum de cargaisons, même temporairement.

TRANSIGER UNE CARGAISON

Le commerçant qui termine sa *ligne de déplacement* sur un domaine contenant un comptoir commercial peut transiger les cargaisons présentes dans sa bannière.

L'action de transiger une cargaison provoque les effets suivants :

- La cargaison est retirée de la bannière.
- Un revenu de cinq (5) solars est ajouté au domaine qui contient le comptoir.
- Un revenu en lettre de change est ajouté à la bannière commerciale en fonction de la valeur des cargaisons transigées.

TABLEAU XVI - VALEUR DE VENTE DES CARGAISONS

Conditions	Bonus/Malus
Valeur de base.	100 solars
Provenance de la cargaison d'une région différente.	+25 solars
Distance d'au moins 21 hexagones entre l'entrepôt de départ et le comptoir d'arrivée.	+25 solars
Distance d'au moins 42 hexagones entre l'entrepôt de départ et le comptoir d'arrivée.	+25 solars
Cargaisons spéciales	+* solars
Pacte commercial en avec le royaume de provenance de la cargaison.	+25 solars
La bannière qui se déplace sur un navire et qui possède un sceau de commerce de la province. (un sceau par saison)	+10 solars
La bannière qui se déplace sur terre et qui possède un sceau de commerce de la province. *Si la bannière est passée par un navire, ce montant ne peut pas être pris en compte. (un sceau par saison)	+20 solars

Note : La distance entre l'entrepôt de l'étiquette et le comptoir de vente est toujours calculée à vol d'oiseau et dans la ligne la plus directe possible.

Pour qu'une transaction soit considérée comme réussie, le comptoir de commerce doit posséder suffisamment de potentiel de transaction (fiche de population) et la cargaison doit provenir d'une province différente que celle du comptoir.

Si le comptoir ne possède pas suffisamment de potentiel, la transaction est annulée.

Si plusieurs bannières tentent de transiger dans le même comptoir, l'ordre de priorité des transactions sera déterminé selon la force de combat des bannières de commerce.

LA LETTRE DE CHANGE

Elles sont le revenu produit lors d'une transaction entre une bannière commerciale et un comptoir.

Tout comme la production économique, les lettres de change sont accumulées dans la bannière commerciale tout au long de l'année, calculées lors de la fin de la saison été, retirées de la bannière et remises à leur propriétaire lors de la grande bataille.

Les lettres de change sont utilisées par les commerçants dans des encans afin d'acheter de la marchandise.

Note : Lors d'un encan commercial, un chef de guilde qui ne dépense pas complètement sa lettre de change pourra recevoir le change de cette dernière lors des revenus de la grande bataille de l'année suivante. Par contre, une pénalité de 500 solars sera appliquée comme frais de greffes pour chaque lettre de change dans cette situation.

LES ENCANS

Les commerçants du monde de l'hippocampe ont la chance de pouvoir participer à ces foires commerciales qui leur permettent de mettre la main sur de la marchandise de première qualité.

Les encans sont des activités où les chefs de guildes commerciales participent à des enchères afin d'acheter des objets de tous les genres (lots de marchandise, main d'œuvre, solars, objets de collections, etc.)

Les enchères sont placées en utilisant les lettres de change qui sont accumulées par les activités des bannières de commerce.

On retrouve des encans dans plusieurs événements du Duché.

Note : Il existe plusieurs façons de se procurer des lettres de change, mais seuls les chefs de guildes commerciales ont le droit d'enchérir lors d'un encan.

LA RÉOLUTION DU COMMERCE

Voici un résumé de l'ordre des actions de commerces dans une transaction :

Phase	Étape de la transaction
Départ	<p>Le propriétaire de la bannière commercial encaisse des cargaisons dans sa bannière.</p> <p>Le nombre de cargaisons dans l'entrepôt diminue.</p>
Voyage	<p>Le marchand déplace sa bannière vers un comptoir dans une autre province.</p>
Arrivée	<p>Le marchand transige ses cargaisons au comptoir. Les cargaisons transigées sont retirées de la bannière commerciale.</p> <p>Le marchand obtient une lettre de change correspondant à la valeur de vente des cargaisons.</p> <p>Le domaine contenant le comptoir où les cargaisons ont été transigées reçoit des revenus de 5 solars par cargaison.</p>
Revenus	<p>Le marchand reçoit ses revenus de lettre de change lors de la <i>Grande-Bataille</i>.</p>



EXPLORATION

Le monde de l'aventure et de l'exploration a toujours fasciné les plus curieux. Que ce soit afin d'en apprendre davantage sur les contrées qui les entourent ou de se remplir les poches d'objet rare et mystérieux, les explorateurs ont à leur disposition une panoplie d'action pour abreuver leur soif de découverte.

MÉCANIQUES D'EXPLORATION

Le monde de l'aventure est bien particulier et possède des mécaniques de règles qui lui son propre.

LE POTENTIEL D'EXPLORATION

Le potentiel d'exploration d'une bannière d'exploration est déterminé par le nombre d'unités, possédant la caractéristique exploration, qui la compose.

Les unités qui possèdent deux (2) points d'exploration comptent pour 2 unités dans le calcul du potentiel d'exploration de la bannière.

Certaines actions d'exploration pour être effectué demandent l'utilisation d'unités d'exploration. Cela signifie qu'une fois l'action effectuée, que les unités utilisées sont retirées de la bannière d'exploration.

D'autres actions ne demandent que le potentiel d'exploration de la bannière soit suffisamment haut afin d'être effectué.

LA DISSIMULATION

La dissimulation est une caractéristique attribuée à certains domaines afin de les rendre plus difficiles d'accès. Un domaine qui possède un facteur de dissimulation ne

peut être rejoint que si la bannière qui désire y agir possède un facteur d'exploration égal ou supérieur à la dissimulation du domaine.

BANNIÈRE D'EXPLORATION

Vous avez en main les explorateurs et les tirailleurs nécessaires pour partir à l'aventure, tout ce qu'il vous faut maintenant est la bannière qui pourra les guider.

Les bannières d'exploration proviennent de différentes sources :

- Les points de bannières de guildes.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières créées par la noblesse à l'aide de point d'*influence*.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières spéciales.
 - Bannière de provenance occulte (variable).
 - Bannière ducale.
 - Bannière de PNJ (variable).

ACTIONS DES BANNIÈRES D'EXPLORATION

Toutes les bannières et garnisons peuvent contenir des unités qui possèdent la caractéristique d'exploration, mais ce n'est que lorsqu'elles se trouvent dans une bannière d'exploration qu'elles peuvent effectuer des actions d'exploration.

LES TYPES D'EXPLORATION

Il existe plusieurs types d'exploration, certains sont utiles pour découvrir des secrets depuis longtemps cachés, d'autre afin de rechercher la réponse à une question importante et parfois il ne s'agit que d'un risque qui pourrait permettre de trouver un trésor oublié.

DÉCOUVERTES

La recherche de découvertes permet à l'explorateur de tenter de trouver des trésors ou un lieu qui aurait été oublié sur un domaine ou un hexagone maritime.

Les découvertes terrestres et maritimes s'effectuent de la même façon :

L'explorateur doit déplacer sa bannière jusque sur le lieu où il désire effectuer la découverte.

Rappel : Un déplacement peut entraîner des résolutions de conflits. Assurez-vous d'obtenir les droits de passage avant de lancer votre expédition.

Il décide ensuite du nombre d'unités d'exploration qu'il désire utiliser pour la tâche.

Il peut ensuite ajouter un sceau d'exploration à son ordre d'action afin

d'augmenter la valeur de sa recherche de 2 points.

Pour chaque unité dépensée de la sorte la valeur de l'exploration de l'action est augmentée de un (1) point.

Des tirs de Syta neutre sont effectués afin de déterminer le résultat de la découverte. Chaque point d'exploration permet le tir d'une pierre.

Tous les résultats sont cumulatifs.

Les découvertes géographiques sont appliquées immédiatement à la carte du monde et les revenus sont remis lors de la grande bataille suivante.

Lorsqu'une découverte géographique (gisements et îles) est effectuée sur un domaine ou un hexagone maritime, les futurs résultats d'exploration qui devraient ajouter un élément géographique seront ignorés.

Un domaine ou un hexagone qui a été la cible d'une action de découverte reçoit le statut de "exploré" pour 2 saisons. Un domaine ou un hexagone qui est "exploré" ne peut être la cible d'une action de découverte.



TABLEAU XVII – DÉCOUVERTE TERRESTRE

Pierre	Découverte	Résultat
Grise	Vieux trésor	Un butin est trouvé dans une ancienne cache.
Blanche (E-D)	Grand Gisement	La découverte d'un grand gisement, sur le domaine. Le type de gisement est déterminé aléatoirement.
Blanche (C)	Petit gisement	La découverte d'un gisement, sur le domaine. Le type de gisement est déterminé aléatoirement.
Blanche (B)	Babioles	Vous trouvez une invention dans un vieux hangar abandonné.
Blanche (A)	Vieille mine	Vous trouvez 3 minerais d'argent et 3 minerais d'or dans une mine abandonnée.
Noire (A-B)	Repaire de brigands	Des brigands vous font les poches et annulent le tir de 2 pierres grises dans votre découverte de cette saison.
Noire (C)		Tous les résultats de pierre grise ou blanche A et B sont ignorés pour la découverte de cette saison.
Noire (D-E)	Entre monstrueuse	Vous mettez le pied là où il ne fallait pas et réveillez une créature qui s'attaque à votre bannière. La créature inflige de 3 à 5 points de force de combat à votre bannière et annule toutes autres découvertes cette saison.

TABLEAU XVIII – DÉCOUVERTE MARITIME

Pierre	Découverte	Résultat
Grise	Banc de coraux	Vous trouvez 10 lots de ressources maritimes
Blanche (D-E)	Ile paradisiaque	La valeur de la province maritime qui contient l'hexagone recherché augmente de 3 points.
Blanche (C)	Opportunité de commerce	La valeur de la province maritime qui contient l'hexagone recherché est amélioré d'un point.
Blanche (B)	Pièce de collection	Vous découvrez une merveille de la nature qui équivaut à un objet de collection d'une valeur de 200 à 400 solars.
Blanche (A)	Débris flottant	Vous trouvez une cargaison d'un ancien navire.
Noire (A-B)	Pirates d'eau douce.	Des pirates vous font payer un droit de passage et annule le tir de 2 pierres grises dans votre découverte.
Noire (C)		Tous les résultats de pierre grise ou blanche A, B sont ignorés pour la découverte de cette saison.
Noire (D)	Inondation	Des îles précédemment découvertes sont détruites par l'océan. La valeur de la province maritime diminue d'un point. Et ignore tout résultat de blanche C.
Noire (E)	Eaux troubles	Une tempête frappe sans avertissement et inflige de 3 à 6 points de dommage à la structure du navire.



RECHERCHE

Les recherches permettent à une bannière d'exploration de trouver la réponse à une question bien particulière qui provient habituellement d'une quête ou d'un scénario en cour avec les MDJs.

Les recherches sont lancées à travers un courrier ducal à l'aide d'un sceau d'exploration.

La recherche permet à la bannière d'exploration de tenter de trouver l'information de différentes façons :

- En interagissant avec les œuvres qui sont présentes dans une bibliothèque.
- En se déplaçant sur un lieu précis où l'information est *dissimulée*.
- En accompagnant une autre bannière sur les lieux de la recherche afin que cette dernière effectue l'action.

La recherche n'utilise habituellement pas d'unité d'exploration pour être accomplie. C'est le potentiel d'exploration qui est mis à défi et qui doit être plus grand que la valeur de l'information recherchée.

Il arrive souvent que de telles recherches doivent être accompagnées de carte telle que des maîtres, des butins, des bricoles ou d'autre lot en lien avec la recherche demandée.

Exemple :

À travers un courrier ducal, le joueur mentionne son intention de faire une recherche sur un élément de jeu : Information additionnelle sur un objet, information dans un livre, études, etc....

Le MDJ établit un niveau de difficulté pour l'information recherchée :

- *Valeur en point d'exploration.*

- *Situation géographique.*
- *Objet, bâtiment nécessaire à l'obtention de l'info, Œuvres et ouvrages.*
- *Unité spécialisée (maîtres) et ressources (lots) nécessaires.*

Il fait parvenir cette information au joueur sous la forme de document officiel.

« Pour en savoir plus sur le 4^{ème} gnome de la forêt enchantée, il vous faudra effectuer une recherche dans une bibliothèque contenant l'oeuvre du récit de la vie de Baltazar à l'aide de 2 maîtres intendants. »

Une fois l'action effectuée par une bannière d'exploration qui répond aux conditions indiquées, les joueurs recevront un courrier avec le résultat de la recherche.

RECHERCHES SOUS L'EAU

Il est possible de faire des recherches sous l'eau en utilisant des hommes bleus. Pour chaque point d'exploration de la bannière il est possible d'utiliser un homme bleu pour faire la recherche à sa place. L'envoi d'un courrier ducal est obligatoire pour cette action.

Les cartes d'hommes bleus doivent se trouver dans le coffre du propriétaire de la bannière. Les hommes bleus sont retirés du jeu après l'action.

Exemple : La bannière «Le Balassoin Chercheur » se rend au-dessus d'une épave et désire aller faire des recherches au fond de l'eau. Celle-ci possède un total de 10 points d'exploration. Elle pourra donc utiliser jusqu'à 10 hommes bleus pour aller chercher dans le navire coulé. Si seulement 7 hommes bleus sont utilisés, la recherche se fera avec un total de 7 points d'exploration.

OEUVRE ET OUVRAGE

Plusieurs recherches trouvent leurs réponses dans les bibliothèques du monde de l'hippocampe. Les œuvres, livres et ouvrage découvert par les aventuriers doivent être placés dans ces bibliothèques afin de pouvoir être consultés et en tirer des réponses.

Il est donc possible qu'un MDJ vous demande de déplacer votre bannière vers une bibliothèque qui contient un ouvrage afin de trouver la réponse à votre recherche.

LES BUTINS DE GUERRE

Les affrontements militaires de taille laissent souvent derrière eux des trésors sur les champs de bataille.

Les explorateurs qui sont débrouillards en profitent pour mettre la main sur différents lots qu'ils pourront revendre par la suite afin de financer leurs expéditions.

Un combat militaire géopolitique qui implique la mort de plus de dix (10) unités laisse derrière lui sur le domaine ou l'hexagone maritime un objet nommé *butin de guerre*.

La valeur du butin de guerre est déterminée par le nombre d'unités qui sont mortes au combat et peut être composée d'une multitude de lot : Cargaisons, solars, équipement, armement, victuailles, etc.

La valeur d'un *butin de guerre* est calculée par les MDJs à l'aide de la table dans le Livre des Maîtres.

Une bannière détruite laissera sur l'hexagone où elle a été attaquée les cargaisons ou autres marchandises qu'elle contenait.

Si deux (2) explorateurs tentent de récupérer le même butin de guerre lors de la même saison, c'est la bannière avec la plus grande force militaire qui l'emporte.

Cette action est effectuée par le propriétaire de la bannière d'exploration et prends place lors de la phase construction de la saison.

ÉPAVE

Lorsqu'un navire est détruit il laisse dans l'hexagone maritime où il a été détruit une épave qui peut être exploré afin de récupérer son trésor.

Une bannière d'exploration qui effectue une recherche sur le lieu d'une épave reçoit une récompense en fonction de la taille et du contenu du navire qui compose cette dernière.

Si 2 explorateurs tentent de récupérer la même épave lors de la même saison, c'est la bannière avec la plus grande force militaire qui l'emporte.

Cette action est effectuée par le propriétaire de la bannière d'exploration et prends place lors de la phase construction de la saison.

ENQUÊTE

Les enquêtes sont utilisées afin de mettre fin à des nuisances qui font leurs apparitions de temps à autre dans le monde de l'hippocampe.

Gobelins, sorcières, loups garous et cultistes sont les nuisances les plus communes que les explorateurs ont appris à gérer afin de garder la population des royaumes saine et sauve.

Les nuisances font leurs apparitions à la suite de tir de la Syta ou d'événements scénarisés sur le duché de Bicolline et les propriétaires de domaines doivent se procurer les services d'explorateurs afin de s'en débarrasser.

Lorsqu'une nuisance fait son apparition sur un domaine ou un hexagone maritime, un défi lui est attribué.

Note : Les défis les plus fréquents et leurs récompenses sont décrits dans le recueil occulte.

Une bannière d'exploration qui se déplace sur un domaine affecté par une nuisance peut effectuer une enquête. Certaines enquêtes peuvent demander la dépense d'un sceau d'exploration.

Les informations obtenues par l'enquête révèlent la localisation et la difficulté du défi apportées par la nuisance.

La nature et la localisation du défi déterminent les étapes nécessaires afin de faire disparaître la nuisance.

Note : Le défi d'une nuisance se situe habituellement sur un hexagone non-loin d'où se trouve la nuisance.

Les défis pour se débarrasser d'une nuisance sont multiples : Potentiel d'exploration,

présence de force militaire, présence d'unité ou d'objet particulier.

Aucun combat n'est habituellement engendré par la résolution d'une nuisance, mais au moins une bannière d'exploration ainsi que tous les éléments nécessaires pour vaincre le défi doivent être présents sur l'hexagone afin de permettre l'action de chasse.

Exemple :

Une nuisance apparaît sur le domaine d'Isenborn lors de la saison Bal Pourpre 1014. L'empereur fait appel au Collège Royal qui possède une bannière d'exploration qui était dans la région pour lancer une enquête.

Lors de la saison été 1014, les explorateurs se déplacent sur le domaine et effectue une enquête avec le sceau d'exploration du seigneur de la province. Ils découvrent que des ghoulas, qui proviennent du cimetière du village voisin, sèment la terreur sur le domaine depuis quelques nuits.

Les explorateurs apprennent que le cimetière se trouve sur l'hexagone 4535 et qu'ils auront besoin d'une force militaire de 15 points afin de venir à bout des créations.

Lors de la saison bataille 1014 les explorateurs se déplaceront, escortés par une bannière militaire sur l'hexagone 4535 afin de vaincre le défi proposé et détruire la nuisance afin de recevoir leur récompense.

Une région ou une province, qui contient un nombre trop grand de nuisance qui n'ont pas encore été résolues, se voit la cible de coûts additionnels sur son entretien (voir chapitre : Entretien).

CHASSE

Cette action permet au propriétaire de bannière de tenter de vaincre un défi lié à une nuisance.

Si la bannière contient ou est accompagné par d'autre bannière qui contiennent les éléments nécessaires pour vaincre le défi, la nuisance est retirée de la carte et le propriétaire de la bannière d'exploration reçoit la récompense.

Les récompenses peuvent être récupérées lors de votre présence au prochain événement du duché.

LES BRICOLES

Dents de gobelins, poudre de champignons, huile de balassouin, fleures rares, griffe de dragon, etc... Les bricoles sont des objets de tous genres qui ont de multiples usages pour les aventuriers, les gens qui fréquentent l'occulte et les collectionneurs.

Les usages pour les bricoles les plus habituels sont les suivants :

- Conjuración de créatures.
- Fabricación d'artéfact.
- Utile dans les recherches, les enquêtes et les courriers ducaux.
- convoitées par certains collectionneurs.

Elles peuvent être trouvées lors de la résolution de nuisances, lors de recherches particulières, achetés lors d'encan, etc...

Les bricoles peuvent être trouvées à plusieurs autres endroits et ont plusieurs autres utilités qui sont à découvrir lors des différents événements du duché.

DISSIMULATION

Certains éléments de jeu peuvent être cachés des registres publics disponibles sur la carte du jeubicolline.org. Afin d'être révélé aux explorateurs, la bannière qui effectue l'action de recherche doit contenir les éléments nécessaires pour vaincre le facteur de dissimulation derrière lequel se cache l'élément.

Exemple : Un camp d'elfes des glaces se trouve sur l'hexagone #832 dans les Terres des Brumes. Le camp possède un facteur de dissimulation de 15.

Les mercenaires du Sud s'arrêtent sur l'hexagone #832 mais aucun explorateur n'est présent dans leur bannière militaire. Ils ne découvriront pas le camp et se stationneront tranquillement sur l'hexagone.

Par contre, si une bannière d'exploration qui possède plus de 15 points d'exploration s'arrête sur l'hexagone et effectue une recherche, les explorateurs recevront un courrier ducal leur mentionnant la découverte du camp et les interactions qu'ils pourront avoir avec le camp d'elfes des glaces.

LES ŒUVRES ET OUVRAGES

Ces recueils du savoir et de l'histoire du monde de l'hippocampe peuvent prendre plusieurs formes, parchemins, encyclopédies, cartes, journal de bord, runes et ossements, statuettes, etc...

Les réponses à plusieurs questions se trouvent dans ces objets divers et afin de pouvoir être étudié d'avantage par les explorateurs, ils doivent être présents dans une bibliothèque.

Les œuvres et ouvrages peuvent habituellement être découvert dans les différentes quêtes et scénarios spéciaux du duché.

Exemple : Une carte de la mer intérieure est trouvée par un aventurier lors d'un scénario du duché. La carte lui est remise sous forme de carte d'objet de collection avec une étiquette qui indique le nom et la nature de l'objet.

L'aventurier déploie, lors de la fin de la saison, l'objet dans une bibliothèque.

La saison suivante, il fait part de son intention (aux maîtres de jeu) d'étudier l'objet présent dans la bibliothèque à travers un courrier ducal et il fait appel à l'expertise d'un groupe d'explorateur.

Le courrier ducal lui spécifiera les éléments nécessaires pour la recherche et la bannière d'explorateur pourra effectuée l'action avec les éléments nécessaires afin d'obtenir une réponse à leur travail.

Une fois étudiés correctement, de tels objets peuvent accorder des avantages plus qu'intéressants. Prenons par exemple la carte de la mer intérieure qui pourrait accorder un bonus de 3 points d'exploration lorsqu'utiliser pour des découvertes dans la mer intérieure.

LES OBJETS DE COLLECTIONS

Des colliers de bijoux jusqu'au tableau en passant par les vases, ces objets d'art sont la convoitise des collectionneurs.

Certains collectionneurs préfèrent les garder de façon plus discrète, mais c'est lorsqu'ils sont déposés dans un musée que leur propriétaire profite pleinement de leurs effets et de leur prestige.

Lorsqu'un objet de collection est déposé dans un musée, sa valeur est ajoutée à celle de la réserve provinciale de la province qui contient le musée.

Ces objets peuvent aussi parfois venir sous la forme d'un ensemble ou d'une collection. Lorsque tous les objets d'une même collection sont présents dans le même musée, le propriétaire bénéficie d'un effet additionnel.

Ce sont les antiquaires qui possèdent l'art d'évaluer ces objets et aussi qui connaissent les avantages qu'ils procurent lorsque rassemblés.

Les objets de collections peuvent être trouvés lors de différentes activités du duché et même fabriqués par les joueurs.

CRÉATION D'OBJET DE COLLECTION

Il est possible pour un mécène de créer des objets d'art de grande valeur.

Pour se faire il suffit de présenter l'objet aux Maître de jeu afin de le faire authentifier et de leur remettre autant de lot de pierres précieuses (15 solars), minerais d'argent (10 solars), minerais d'or (25 solars) et solars sonnants que vous voudrez. Le nombre de lot remis détermine la valeur de l'objet.

Note : Si un objet créé par les joueurs est dérobé, les propriétaires de l'objet ont le choix de donner l'objet au nouveau propriétaire ou de conserver l'objet avec la triste réalisation qu'il possède désormais un faux.

DÉPLACER UN OBJET PARTICULIER

Une fois placé dans un musée, un lieu arcanique ou une bibliothèque, les objets particuliers tel que : les objets magiques, les lingots, les objets de collections et les ouvrages peuvent être déplacés de 2 façons.

À L'AIDE D'UNE BANNIÈRE

Tel que pour les unités militaires, les objets particuliers peuvent être cueillis par une bannière alliée qui se trouve sur le domaine ou l'objet est présent.

À L'AIDE D'UN COURRIER SPÉCIAL

Un objet particulier peut être déplacé par des courriers spécialisés.

Le propriétaire du domaine ou navire où se trouve l'objet doit premièrement cibler un nouveau bâtiment capable de recevoir l'objet. Il doit ensuite dépenser une (1) unité de tirailleur par tranche de 15 hexagones entre le domaine de départ et celui d'arrivée. Il doit finalement joindre un sceau politique de la nouvelle région ou province d'accueil de l'objet.

Le déplacement par courrier ne peut être utilisé si le domaine où se trouve l'objet est la cible d'un siège, d'une occupation ou de points de méfait.

Cette action prend place dans la phase voyage.

BÂTIMENTS D'EXPLORATION

LA TAVERNE

Un lieu de rencontre pour échanger des rumeurs qui permettent aux aventuriers de se trouver du travail.

Capacité : 5 fiches de population événement spécial ou bataille.

Effets :

- Forme jusqu'à 5 tirailleurs, présents dans la garnison, en aventurier lors de chaque saison (un pour chaque fiche présente).

Pré-requis :

- Domaine qui possède un stade de développement de bourgade ou plus.

Exception :

- Les fiches de population peuvent être affectées à ce bâtiment lors de n'importe quelle saison.

LA BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque rassemble l'ensemble des études en cours, des recherches établis, certains ouvrages, des gravures communes transmises depuis des générations.

Capacité : Œuvres et ouvrages.

Effets :

- Permet à une bannière d'exploration d'effectuer des recherches dans les ouvrages et œuvres présentent dans la bibliothèque.

L'OBSERVATOIRE

Les outils que l'on retrouve dans ce lieu de savoir sont les meilleurs amis des explorateurs.

Capacité : 3 laborantins

Effets :

Permet au propriétaire du bâtiment de dépenser un sceau d'exploration afin de connaître la difficulté et la localisation du défi d'une nuisance qui se trouve à moins de 28 hexagones de l'observatoire.

3 laborantins doivent être présents dans l'observatoire afin de permettre cette action.

L'observatoire peut être utilisé qu'une seule fois par saison.

Pré-requis :

- Domaine qui possède une bibliothèque.

LE MUSÉE

Un lieu qui rassemble les plus beaux objets du monde de l'hippocampe et qui est la fierté des collectionneurs.

Capacité : Objets de collections

Effets : Lorsqu'un objet de collection est déposé dans un musée, sa valeur est ajoutée à celle de la réserve provinciale de la province qui contient le musée.

Les effets du musée diffèrent selon les collections qui s'y trouvent. Afin d'être comptabilisé et produire de l'influence, un objet de collection doit avoir été en place à partir de la saison grande bataille jusqu'à la saison été.

La liste des bénéfiques accordés par les collections complètes est disponible auprès des antiquaires du monde de Bicolline.

LA TOPOGRAPHIE

Il existe différents types de terrain dans le monde de Bicolline et chacun d'entre eux peut affecter de différentes façons les déplacements et les interactions des bannières qui les traversent.

Les propriétaires de bannières doivent donc être prudents lors du calcul de leur déplacement à travers des topographies plus difficiles.



À VENIR

Plusieurs autres topographies feront leur apparition avec le développement de la plateforme de jeu jeu.bicolline.org.

- Plaine
- Forêt
- Marais
- Jungle
- Montagne
- Désert
- Colline
- Glace
- Volcan
- Océan

CLANDESTIN

Le monde interlope de Bicolline est un univers qui possède des routes, des personnages et des recoins qui lui sont propres. Seul les plus sournois, les plus opportunistes et les plus perspicaces peuvent réussir à faire leur place dans ces territoires mystérieux.

TERRITOIRE CLANDESTIN

La carte géographique connue de tous est divisée en territoires clandestins qui contiennent les différentes provinces des royaumes.

Chacun des territoires est divisé en quartier et chacun de ces quartiers possède des caractéristiques particulières.

TABLEAU XIX- TERRITOIRES CLANDESTINS

Terres brûlées : Terres des Brumes, Garganesh, Détroit de Damahur, Océan des Brumes.

Le Vieux Monde : Morak An Gref, Nasgaroth, An Aman, Clar Karond, Trisen, Mer des glaces

Le Marteau : Svirin, Rochelure, Schaanwald, Garshen, Mer du Nord.

Le Centre : Mariembourg, Ekengrad, Reikwald, Haldorf, Mer du centre.

Le Berceau: Kinthzeim, Dalabheim, Ghorja, Reikswart, Zardock, Harganeth, Mer de Kinthzeim.

La Couronne : Mokafe, Vigo, Eaux Noires, Krinkov, Bryas, Raca Turi, Taluskan, Mer des Chaînes.

Le Sud : Derzat, Meridia, Hullsbourg, Yula, Mer de Kafe.

Le Chateau : Oron, Claircastel, Loren, Brabancourt, Jodogne, Boisfort, Moussillon, Littoral d'Irendille.

Le Monstre : Grand Fleuves, Toirac, Arganne, Dinant, Iles du Griffon, Baie des Flammes, Golf Rouge.

La Traversée : Valenorch, Khadidja, Annaba Jabel, Désert D'El Saour Asif, Ma'at, Dulgaron, Darganof, Kazarun, Mer Sombre, Océan de l'Hippocampe.

Le Joyau de l'Est : Jabbat Nat, Sombrahl, Matidja Al Chalef, Tessali El Nail, Mer des mirages.

Le Bosquet : Dae Dolmed, Ore, Laurelin, Ostarie.

Un territoire délimite les frontières à l'intérieur desquelles les groupes clandestins peuvent effectuer leurs actions.

Certains territoires clandestins, tels que le Bosquet, sont inaccessibles sans des permissions particulières.

Afin de pouvoir vous lancer dans le monde clandestin et interagir avec ses différents territoires et quartiers, vous aurez tout d'abord besoin de mettre sur pied un réseau clandestin.



RÉSEAU CLANDESTIN

Un réseau clandestin représente l'ensemble des bâtiments construits par un joueur dans le monde interlope. Qu'il soit parrain du crime ou magistrat d'un royaume, le réseau est la base d'opération des groupes clandestins qui viendront s'y installer.

Le réseau ne se retrouve jamais directement dans un lieu géographique précis. Les mécaniques pour interagir avec ce "lieu" sont décrites à travers le ce chapitre.

Note : Les dégâts infligés à un réseau seront toujours attribués à la garnison avant d'atteindre les bannières le composant.

OUVERTURE D'UN RÉSEAU

L'ouverture d'un réseau clandestin peut être entreprise par n'importe quel joueur.

Un réseau est l'équivalent d'un domaine qui ne se retrouve pas directement sur la carte du monde. Il ne pourra accueillir que des bâtiments et bannières clandestins. Le réseau est, lors de sa construction de départ, visible et accessible que par son propriétaire.

Un joueur ne peut être propriétaire que d'un seul réseau.

Pour créer un réseau clandestin, le joueur doit déboursier deux (2) intendants et un (1) mercenaire.

ACTIONS D'UN PROPRIÉTAIRE DE RÉSEAU CLANDESTIN

Un propriétaire de réseau peut construire les bases de ce qui servira à accueillir de futurs brigands ou magistrats. Il doit faire le choix important de décider dans lequel des 2 mondes clandestins il veut travailler, et

surtout de faire attention avec qui il s'établira.

CONSTRUCTION DE BÂTIMENT

Le premier bâtiment construit dans un réseau détermine la nature de ce réseau.

Si le premier bâtiment est de nature criminelle, le réseau sera criminel. Les prochains bâtiments construits dans ce réseau devront être du même type.

Un réseau seul ne peut produire de revenus ou faire d'action dans la géopolitique. Des bannières clandestines doivent être présentes afin d'être considéré actif et de pouvoir utiliser les différents bâtiments et actions disponibles.

Une fois le réseau construit, vous pouvez y déployer des bannières clandestines du même type afin d'effectuer des actions géopolitiques.

DÉPLOYER UNE BANNIÈRE

Un propriétaire d'un réseau peut inviter des bannières clandestines à venir s'y installer.

Lorsqu'une bannière est déployée dans le repaire ou l'officine d'un réseau clandestin, ce dernier est identifié au nom du groupe qui possède la bannière.

Note : Les bannières clandestines créées à l'aide d'influence et les bannières clandestines ducales ne peuvent être déployé que dans les locaux secrets ou les préfectures.

Afin que le propriétaire d'une bannière clandestine puisse se déployer dans un réseau, il doit avoir reçu préalablement la permission du propriétaire du réseau.

BÂTIMENTS CLANDESTINS

Il existe 2 types de bâtiment clandestin. Les bâtiments criminels permettent aux malfrats de faire leur besogne et les bâtiments de justice qui aident les magistrats à effectuer le ménage.

Rappel : Un réseau ne peut contenir qu'un seul type de bâtiment clandestin.

Les bâtiments clandestins ne peuvent être construits qu'à l'intérieur d'un réseau clandestin.

LE REPAIRE (CRIMINEL)

Cette structure est la base de tout réseau criminel. C'est à cet endroit que les têtes les plus importantes de l'organisation se retrouvent.

Capacité :

- Une bannière clandestine

Effets :

- La bannière clandestine déployée dans un repaire peut effectuer des actions clandestines.
- Elle est considérée comme la bannière qui siège dans le réseau.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin.

Limitation :

- Seules les bannières provenant de points de bannières peuvent siéger dans un repaire (bannières générées par les guildes).

Exception :

- La capacité de ce bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas retirée lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

LE LOCAL SECRET (CRIMINEL)

Une expansion du repaire qui permet d'accueillir plus de mécréants dans le réseau.

Capacité :

- 9 bannières clandestines

Effets :

- Les bannières clandestines déployées dans un local secret augmentent la force d'un réseau clandestin.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède un repaire.

Exception :

- La capacité de ce bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas retirée lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

LA LOGE D'ASSASSIN (CRIMINEL)

Il s'y enseigne de sombres techniques pour parfaire les capacités d'assassinat de certains criminels. Ces loges sont craintes par tous les honnêtes citoyens.

Capacité : 5 brigands.

Effets :

- Chaque brigand affecté à la loge produit un assassin.

SALON DE LUXE (CRIMINEL)

Même les gens qui n'ont rien à se reprocher recherchent les plaisirs. Ceux-ci sont bien souvent offerts par les criminels dans de grands salons luxueux. Informations soutirées, chantages et petits larcins permettent au tenancier de rentabiliser adroitement ses opérations.

Capacité : Aucune

Effets :

- Permet à une bannière clandestine qui siège dans un réseau d'augmenter le nombre de points de méfait qu'elle peut infliger. Chaque butin envoyé accorde trois (3) points de méfaits.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède un repaire.

Limitation :

- Un maximum de 3 butins par saison peut être utilisé dans le salon de luxe.

POSTE DE RUELLE (CRIMINEL)

Disposés dans des endroits clés du territoire, ils accordent une sécurité supplémentaire aux réseaux

Capacité :

- Aucune

Effets :

- Augmente la garnison du réseau clandestin de 5 unités.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède un repaire.

TUNNELS (CRIMINEL)

Les chefs d'organisation criminelle ont trouvé une façon discrète de défendre leur repaire : un réseau de tunnels offre une protection non négligeable contre les intrus qu'il soit des forces de l'ordre ou d'une organisation rivale.

Capacité :

- Aucune

Effets :

- Augmente la garnison du réseau clandestin de 5 unités.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède un repaire.

AMBASSADE CLANDESTINE

Ce bâtiment qui peut exceptionnellement être construit dans tous les types de réseaux permet aux groupes clandestins d'étendre leur domination à travers plusieurs territoires.

Capacité :

- 12 fiches de population

Effets :

- La bannière clandestine qui siège dans le réseau peut ouvrir un territoire clandestin pour chaque tranche de 4 fiches de population présente.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin.

Limitation :

- Ne peut contenir de fiche de population militaire.

OFFICINE (JUSTICE)

Cette structure est la base de tout réseau de justice. C'est à cet endroit que les têtes les plus importantes de l'organisation se retrouvent.

Capacité :

- Une bannière clandestine

Effets :

- La bannière clandestine déployée dans un repaire peut effectuer des actions clandestines.
- Elle est considérée comme la bannière qui siège dans le réseau.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin.

Exception :

- La capacité de ce bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas retirée lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

Limitation :

- Seules les bannières provenant de points de bannières peuvent siéger dans un repaire (bannières générées par les guildes).

PRÉFECTURE (JUSTICE)

Une expansion de l'officine qui permet d'accueillir plus de maréchaux dans le réseau.

Capacité : 9 bannières clandestines

Effets :

- Les bannières clandestines déployées dans une préfecture augmentent la force d'un réseau clandestin.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.

Exception :

- La capacité de ce bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas retirée lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.

CACHOT (JUSTICE)

Même les plus durs des criminels peuvent être ramenés dans le droit chemin.

Capacité : 5 intendants

Effets :

- Permet de transformer les unités criminelles détruites par la justice en paysans. Chaque unité criminelle détruite peut rapporter jusqu'à 3 paysans.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.
- Chaque intendant permet la récupération de 10 paysans.

SALLE D'INTERROGATION (JUSTICE)

Des outils qui permettent aux magistrats "d'accélérer" leurs enquêtes.

Capacité : Aucune

Effets :

- Permet de retirer 5 points de méfait supplémentaires lors d'une enquête civile au coût d'un mercenaire.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.

Limitation :

- Un maximum de 3 mercenaires par saisons peut être utilisé avec la salle d'interrogation.

DOUANE (JUSTICE)

Des postes installés à des endroits propices afin de vérifier et prévenir les déplacements des personnages louches.

Capacité : Aucune

Effets :

- Augmente la garnison d'un réseau clandestin de 5 unités.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.

CHAMBRES FORTES (JUSTICE)

Installées un peu partout dans le réseau de justice, elles rendent la vie dure à quiconque voudrait s'y attaquer.

Capacité : Aucune

Effets :

- Augmente la garnison d'un réseau clandestin de 5 unités.

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.

OFFICE PORTUAIRE (JUSTICE)

Afin d'étendre leur réseau d'informateurs jusque dans les ports et les équipages de navires, les magistrats mettent

Capacité :

-

Effets :

-

Pré-requis :

- Doit être construit dans un réseau clandestin qui possède une officine.

Limitation :

-



BANNIÈRE CLANDESTINE

La bannière clandestine est la représentation de l'influence d'un groupe clandestin sur un territoire donné. Une bannière clandestine dans son réseau représente l'ensemble des tripots, des repaires secrets, des postes de gardes et de chasseurs de primes qu'une organisation, digne de ce nom, possède à travers ses contacts.

Les bannières clandestines peuvent provenir de différentes sources :

- Les points de bannières de guilde.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières créées par la noblesse à l'aide de point d'*influence*.
 - Petite bannière, capacité de 10 unités.
 - Grande bannière, capacité de 20 unités.
- Les bannières spéciales.
 - Bannière de provenance occulte (variable).
 - Bannière ducale
 - Bannière de PNJ (variable).
 - Autres bannières (variable).

ACTIONS D'UNE BANNIÈRE CLANDESTINE

Une bannière clandestine peut effectuer autant d'action qu'elle le désire dans la même saison et c'est la bannière qui siège dans le repaire ou l'officine qui envoie les actions du réseau et qui en assure l'entretien. Pour effectuer ses actions, elle doit s'assurer d'avoir un nombre suffisant de points d'action de crime ou d'ordre et de payer les coûts supplémentaires qui pourraient y être reliés.

Si une action clandestine affecte une cible (navire, bannière, domaine, etc.) L'action clandestine est notée le registre de la cible sous une forme anonyme.

RAPPORT CLANDESTIN

Les bannières siégeant dans un réseau reçoivent les rapports clandestins du réseau lors de chaque saison. Par contre, le propriétaire du réseau peut bloquer l'accès au rapport en le spécifiant lors de la création de son réseau. Dans ce cas, les chefs de bannière seront avisés du blocage de l'information.

RENFORT

Le renfort des bannières clandestines est régi directement par les propriétaires des bannières.

Une bannière clandestine déployée dans un réseau peut recevoir des renforts lors de n'importe qu'elle saison.

Elle peut contenir n'importe quel type d'unité, mais seules les unités avec les bonnes caractéristiques (criminelle et justice) accordent des points d'action clandestine à leur propriétaire.

Cette action prend place lors de la phase renfort de la saison.

LE DÉPLOIEMENT

Une bannière clandestine ne peut se déployer que dans un réseau clandestin.

Le déploiement d'une bannière clandestine est une action qui s'effectue par le propriétaire de la bannière, mais qui nécessite la permission du propriétaire du réseau où elle est déployée.

DÉPLACEMENT

Déplacer une troupe d'informateur ou de brigands n'est pas chose aussi simple que d'ordonner une marche à des soldats.

Une bannière qui change de réseau perd les services de 10 % de ses unités.

Les déplacements sont effectués par le propriétaire de la bannière et prennent place lors de la phase « voyage » de la saison.

OUVRIR UN TERRITOIRE CLANDESTIN

Le propriétaire d'une bannière clandestine qui siège dans un réseau qui possède une ambassade peut ouvrir des territoires clandestins.

Ouvrir un territoire clandestin permet de recevoir la liste des quartiers qui s'y trouve et de voir le nombre de points de domination qui y sont attribués.

Si une bannière clandestine désire utiliser des points de domination afin de prendre contrôle d'un quartier à l'intérieur d'un territoire, elle doit avoir préalablement ouvert ce quartier (voir domination d'un quartier dans ce chapitre).

Un réseau clandestin ne peut avoir qu'un certain nombre de territoires ouvert simultanément. Le propriétaire de la bannière peut donc fermer un territoire afin d'en ouvrir un autre.

Une seule action d'ouverture ou de fermeture de territoire peut être effectuée par saison.

Si la capacité de l'ambassade n'est pas suffisante, tous les territoires ouverts seront immédiatement fermés et les points de domination placés seront retirés.

Exemple : Le chef des Dagues Crochues siège dans un réseau depuis la saison été 1013 et grâce à son ambassade, qui possède 8 fiches de population, ils ont l'œil sur 2 territoires. Lors de la saison Bataille 1014, le propriétaire du réseau ne place que 4 fiches de population dans la capacité de l'ambassade. Si le chef des Dagues Crochues ne ferme pas l'un des 2 territoires avant la fin de la saison, les 2 territoires seront automatiquement fermés pour lui.

Lorsqu'un territoire est fermé, tous les points de domination qui y sont attribués sont retournés à leur propriétaire.

Cette action est effectuée par le propriétaire de la bannière clandestine et prends place lors de la phase construction de la saison.

TYPE DE QUARTIER

Lorsqu'un territoire est ouvert, la liste des quartiers qui le composent est donnée au propriétaire de la bannière qui siège dans le réseau ainsi qu'au propriétaire du réseau.

Les quartiers sont catégorisés dans 8 types différents et chaque type de quartier permet des actions clandestines particulières aux gens qui les dominent.

- Les routes
- Les auberges
- Les villages
- La haute cour
- Les îles
- Les voies maritimes
- Les ports
- Les spéciaux

LES SPÉCIAUX

Certains quartiers particuliers pourraient faire leur apparition à la suite d'événement majeur dans le monde de l'Hippocampe. Ces quartiers seront uniques et ne se trouveront que dans un seul territoire.

LE PIC DE L'AIGLE (LE CENTRE)

Les moines habitants le Pic de l'Aigle sont des spécialistes en enlèvements et en redressement de la pensée. Ils sont prêt à travailler tant pour les criminels que pour les magistrats en autant que ceux-ci soient

supporté par un grand-prêtre ou une grande-prêtresse.

Le groupe qui contrôle le Pic de l'Aigle doit avoir le support d'une croyance afin de pouvoir l'utiliser. Pour un cout de 5 points de crime ou d'ordre ainsi que de 5 sépiums par croyant, cela permet de capturer 1 croyant d'un bâtiment sur le territoire du Centre. Un seul domaine peut être ciblé par saison et un maximum de 2 croyants peut être capturé. L'organisation recevra 1 paysan par croyant capturé dans ses revenus de bataille.

DOMINER UN QUARTIER

Prendre le contrôle d'un quartier est essentiel pour un joueur qui veut pouvoir y agir.

Le propriétaire d'une bannière clandestine qui siège dans un réseau peut utiliser ses points de domination pour prendre le contrôle d'un quartier qui se trouve dans un territoire qu'il a ouvert.

Un quartier ne peut être contrôlé que par une seule bannière. C'est la bannière qui y distribue le plus de points de domination qui en prend le contrôle.

Les points de domination qui sont utilisés pour prendre le contrôle d'un quartier ne peuvent être utilisés ailleurs tant que le propriétaire de la bannière désire garder le contrôle en place. Un propriétaire peut donc retirer ses points d'une domination d'un quartier pour les redéployer ailleurs.

La force de domination d'une bannière qui siège dans un repaire est déterminée par la force du réseau dans laquelle elle se trouve.

Un propriétaire de bannière qui contrôle un quartier peut y effectuer des actions clandestines.

Cette action est effectuée par le propriétaire d'une bannière clandestine et prends place lors de la phase construction de la saison.

Les propriétaires de groupes clandestins reçoivent lors de chaque saison un tableau comme celui ci-dessous. Un tableau est reçu pour chacun des territoires ouverts par l'ambassade clandestine et il indique le nombre de points de domination placés par les autres groupes clandestins qui se trouvent dans le même territoire.

Territoire	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
Routes	17		
Auberges		5	
Villages	3		
Haute cour	10	6	
Voies maritimes		29	
Ports			40

Dans l'exemple suivant, 3 groupes clandestins ont ouvert le territoire 1.

Ils possèdent chacun 40 points de domination et les ont répartis à travers les différents quartiers du territoire.

LA FORCE D'UN RÉSEAU

La force d'un réseau se calcule en additionnant le nombre d'unités présentes dans les bannières du réseau qui possède la caractéristique clandestine voulue (criminelle et ordre).

Note : Une unité qui possède deux (2) points caractéristiques équivaut à deux (2) unités dans le décompte de la force du réseau.

C'est la force d'un réseau qui détermine le nombre de points de domination et le nombre de points crime/ordre du réseau.

ACTIONS CLANDESTINES

Chaque quartier possède une liste d'actions clandestines qui sont réservées aux joueurs qui les contrôlent. Il existe aussi une liste d'actions communes qui possèdent des prérequis différents que la domination d'un quartier afin d'être effectuées.

Le nombre de points de crime ou d'ordre possédé par un groupe est égal à la force de son réseau.

Les actions possibles sont classées en 3 catégories. Commune, justice et criminelle terrestre/maritime.

ACTION COMMUNE

Les actions communes sont des actions qui peuvent être habituellement effectuées dans n'importe quel territoire où le groupe clandestin possède des points de domination. Certaines autres conditions peuvent être nécessaires à l'accomplissement de ces actions.

GUERRE DE RUE (CRIMINEL/JUSTICE)

Permet à un groupe clandestin d'utiliser ses points de crime ou d'ordre afin d'attaquer un autre groupe présent sur son territoire.

Chaque tranche de 2 points de crime ou d'ordre, accompagnée d'un mercenaire, inflige 1 point de dégât de force militaire au réseau ciblé.

Un groupe clandestin qui désire en attaquer un autre à l'aide d'une guerre de rue doit partager des points de domination dans un même territoire.

Saccage : Il est possible de faire une action de saccage sur les bâtiments du réseau

ennemi si toute la garnison et les unités des bannières sont détruites.

EMBUSCADE (CRIMINEL/JUSTICE)

Un groupe clandestin qui sent venir la soupe chaude, peut décider de placer ses hommes en position défensive afin d'éviter les dégâts.

L'embuscade nécessite l'utilisation de la force entière du réseau pour la saison (tous les points de crime ou d'ordre) afin d'être effectué.

Une embuscade permet de protéger jusqu'à un maximum de vingt (20) points de dommage infligé au réseau lors de cette saison.

Exemple : Le réseau « les Titans » fait une rafle ou guerre de rue avec 100 points de force de bannière au réseau « les mains tachées » qui est en embuscade avec 50 points de force de bannière. 50 points de dommage est infligé au réseau des Titans, puis 30 points de dommages est infligé au réseau des mains tachées (50-20 points de protection). Les Titans utiliseront leurs 50 points restants tel que stipulé dans la règle rafle ou guerre de rue.

ENQUÊTE CIVILE (JUSTICE)

Permet l'utilisation de point d'ordre afin de retirer des points de méfait d'une cible (domaine, bannière, navire).

Chaque point d'action d'ordre utilisé permet retire un point de méfait de la cible.

Chaque tranche de 5 points d'ordre (arrondis vers le bas) utilisée dans l'action nécessite l'envoi d'un archer.

Chaque archer envoyé rapporte 50 lettres de change et 3 influences de la région au propriétaire de la bannière clandestine.

La cible (domaine, navire, bannière) doit être présente dans un territoire où le propriétaire de la bannière domine au moins un des quartiers.

RAFLE (JUSTICE)

Permet à une bannière clandestine contrôlée par des hommes de loi d'utiliser la force d'une petite bannière militaire pour effectuer une guerre de rue.

Tout comme pour une guerre de rue, un groupe clandestin qui désire utiliser l'action de rafle doit partager des points de domination dans le même territoire où il désire effectuer l'action.

Le groupe qui effectue l'action peut alors choisir une petite bannière militaire consentante et présente dans une des provinces du territoire afin de provoquer un combat entre la bannière choisie et le réseau du groupe clandestin visé par la rafle.

La petite bannière militaire sélectionnée effectue un combat contre la garnison et les bannières présentes dans le réseau du groupe ciblé.

Une bannière militaire qui effectue une rafle ne peut effectuer aucune autre action cette saison-ci.

Afin que la rafle soit réussie, l'attaquant doit répondre aux mêmes règles que pour une guerre de rue.

La rafle nécessite un mandat d'arrêt afin d'être lancée (voir le chapitre : Politique) et demande la dépense de dix (10) points d'ordre.

Saccage : Il est possible de faire une action de saccage sur les bâtiments du réseau ennemi si toute la garnison et les unités des bannières sont détruites.

VÉRIFICATION ÉLECTORALE (JUSTICE)

Permet de prémunir une élection provinciale des effets d'une fraude électorale.

La province ciblée doit être présente dans un territoire où le propriétaire de la bannière domine au moins un des quartiers.

Cette action s'effectue exceptionnellement au comptoir des greffes au coût d'une liste électorale.

GRAND COUP (CRIMINEL)

Mettre la main de façon illicite sur certains objets plus rares et mieux défendus demande une grande expertise dans le milieu clandestin.

Les points de méfaits traditionnels ne permettent pas aux criminels de dérober les biens tel que des objets magiques ou de collections, les œuvres et ouvrages, les lingots d'or et d'argent des réserves, etc.. C'est pour ces situations que le grand coup devient essentiel.

Le propriétaire du réseau criminel qui désire dérober un des objets de la liste ci-dessous doit :

- Contrôler le quartier en lien avec le grand coup.
- Dépenser un minimum de 10 points de crime pour faire l'action. En cas de plusieurs grands coups dans la même saison, le réseau criminel ayant misé le plus de points de crime sera celui qui pourra réaliser

- son grand coup. Si le grand coup de ce réseau ne fonctionne pas, le second en liste pourra tenter sa chance et ainsi de suite.
- Un domaine ne peut être la victime que d'un seul grand coup réussi par saison.
 - Il doit y avoir suffisamment de points de méfait sur le domaine pour réussir le grand coup, attention la garnison est comptée dans la protection.
 - Lorsqu'un grand coup est réussi, tous les points de méfait du domaine sont consommés dans l'action.
 - Effectuer un grand coup nécessite l'utilisation d'un plan criminel (voir le chapitre : Politique).

Cette action se passe dans la phase d'action construction.

Cible	Coût (En méfait)	Quartier
Lingot d'argent	55	Haute cour
Lingot d'or	135	Haute cour
Lingot de pierres précieuses	75	Haute cour
Lot de 50 influences	35	Haute cour
Objet de collection (Permet de voler autant d'objet dans le même musée que la valeur dépensée.)	Valeur de l'objet / 35	Village
Objet magique commun	30	Auberge
Objet magique majeur/focus	100	Auberge

Ceuvres et ouvrages	20	Route
---------------------	----	-------

Exemple : Le groupe « *les voisins* » contrôle la Haute Cour et le groupe « *la peste verte* » contrôle les auberges. Tous les deux ciblent le domaine de *Jolimont* qui a présentement 80 points de méfaits et qui possède une garnison de 10 milices, un castel avec 1 lingot d'argent (55 méfaits) et un musée avec un objet de collection d'une valeur de 1225 solars (35 méfaits). Les deux groupes utilisent leur *plan criminel*, les *Voisins* prennent 35 points de crime pour dérober le lingot et *la Peste Verte* eux 25 points de crime pour tenter de voler l'objet de collection. Comme le domaine ne peut être victime que d'un seul grand coup par saison, seulement le lingot (80 points de méfait moins 20 points en raison de la garnison = 60 points. Il faut 55 points de méfait pour voler un lingot d'argent) sera volé en raison du nombre de points de crime utilisé par *les Voisins*. À la fin de la saison, les 60 points de méfait du domaine sont effacés et le lingot d'argent disparu. La *Peste Verte* perd son plan criminel et manque son grand coup.

Dans cet exemple, une organisation de justice aurait aussi été en mesure dans la même saison de baisser le nombre de points de méfaits et ainsi prévenir la réussite du grand coup, car n'ayant plus un nombre assez élevé pour faire le vol.

ACTIONS DES QUARTIERS

Les propriétaires de bannières clandestines qui contrôlent un quartier ont accès aux actions qui sont listées dans ces différents quartiers.

LES ROUTES

Une source abondante de richesse pour les brigands et de travail pour les forces de l'ordre.

VOL DE GRAND CHEMIN / PROTECTION (CRIMINEL / JUSTICE)

Permet à un groupe d'infliger des points de méfait ou de justice sur une bannière commerciale terrestre dans le territoire contrôlé.

- Chaque point de crime/chaque 2 points d'ordre permet d'infliger un point de méfait à la cible.
- Chaque point d'ordre/chaque 2 points de crime permet d'ajouter un point de justice à la cible.

LES AUBERGES

Soldats, voyageurs et paysans se retrouvent tous au même endroit lorsque la journée se termine. Les auberges sont un endroit de choix pour se rapprocher du peuple.

EMPOISONNEMENT (CRIMINEL)

Permet d'infliger des points de dommage à des unités militaires présentes dans les garnisons ou dans les bannières présentes sur les domaines du territoire.

Chaque point de crime, accompagné de cinq (5) lots de sépium, permet d'infliger un point de force de combat à sa cible.

Un maximum de 5 points de crime peut être utilisé par saison.

Certain poison provenant de l'alchimie permettre d'infliger davantage de dégât.

Les bonus de fortifications militaires ne sont pas accordés pour la défense contre ces points de dommages.

Cette action prend place lors de la phase voyage de la saison.

PLANTATION (CRIMINEL)

Permet d'utiliser des points de crime et de la main-d'œuvre afin de faire pousser du sépium dans le quartier.

Chaque tranche de 5 points de crime, accompagnée d'un assassin, permet l'envoi de 5 mains-d'œuvre dans la plantation de sépium.

Chaque main d'œuvre affectée à la plantation produit 5 lots de sépium.

Un maximum de 5 mains-d'œuvre peut être affecté à la plantation.

C'est le groupe clandestin qui domine la plantation lors de la fin de la saison été qui reçoit le sépium.

Cette action prend place lors de la phase construction de la saison et ne peut être effectuée que lors de la saison bataille.

SERGEANT RECRUTEUR (JUSTICE)

Permet à la justice de recruter la populace afin de les enrôler en archer à leur service.

Chaque tranche de 5 points d'ordre, accompagnée d'un tirailleur, 5 lots d'équipement et 10 lots d'armement permet la création d'un archer.

Les archers ainsi créés pourront être déposés dans le coffre virtuel du joueur ou remis en courrier ducal lors de la première activité de la saison suivante.

RENSEIGNEMENT (JUSTICE)

Permet de ramasser des renseignements sur la situation d'une nuisance dans le territoire où l'auberge est contrôlée au coût de 10 points d'ordre. Une seule action de renseignement peut être faite par saison.

MARCHÉ NOIR (CRIMINEL)

Permet au groupe clandestin d'échanger diverses marchandises contre des butins.

Chaque tranche de 2 points de crime, accompagnée d'un lot de sépium, d'une pierre précieuse, d'un minerai d'argent et d'un minerai d'or permet la création d'un butin.

Les butins ainsi créés pourront être déposés dans le coffre virtuel du joueur ou remis en courrier ducal lors de la première activité de la saison suivante.

LES VILLAGES

Ce sont dans les villages que les paysans travaillent à produire les différentes marchandises du royaume.

BRIGANDAGE / SAISIE (CRIMINEL / JUSTICE)

Permet à un groupe d'infliger des points de méfait ou de justice sur un domaine dans le territoire contrôlé.

- Chaque point de crime/chaque 2 points d'ordre permet d'infliger un point de méfait à la cible.
- Chaque point d'ordre/chaque 2 points de crime permet d'ajouter un point de justice à la cible.

DISTRIBUTION (CRIMINEL/JUSTICE)

Permet d'ajouter du sépium sur un domaine afin d'augmenter la production de ce dernier.

Cette action coûte 5 points de crime ou d'ordre par domaine.

LA HAUTE COUR

Un groupe clandestin qui domine la haute cour d'un territoire possède une certaine "influences" sur la plupart des nobles de la région.

POT DE VIN (CRIMINEL)

Permet de créer des sceaux du royaume ou des provinces contenus dans le territoire.

Chaque sceau nécessite l'utilisation de 5 points de crime et 1 butin. Un maximum de 3 sceaux peut être ainsi créé par saison.

L'action de pot de vin doit cibler un domaine contenant un castel, une citadelle ou un navire amiral.

Afin de pouvoir créer un sceau, un minimum de 10 points de méfait doivent déjà être présent sur la cible.

Cette action est effectuée lors de phase construction de la saison.

Les sceaux ainsi créés sont récupérés au comptoir des greffes lors de la saison suivant l'action.

RAPINE / TAXE (CRIMINEL/ JUSTICE)

Permet de dérober les revenus de solars des seigneurs.

Les points de méfaits ou de justice infligés par la rapine/taxe ciblent directement le castel. Ces points sont identifiés sur le domaine comme étant attribué au castel seulement.

Lors du calcul des dégâts des points de méfaits la garnison en place est comptée une 2ième fois afin de protéger les coffres du seigneur.

- Chaque point de crime/chaque 2 points d'ordre permet d'infliger un point de méfait au castel ciblé.
- Chaque point d'ordre/chaque 2 points de crime permet d'ajouter un point de justice au castel ciblé.

FRAUDE ÉLECTORALE (CRIMINEL)

Permet de détourner des pierres de savoir lors d'une élection seigneuriale.

Chaque tranche de 5 points de crime permet de retirer 1 pierre de savoir jusqu'à la prochaine grande bataille par le propriétaire de bannière au candidat nommé lors de l'action. Ces pierres devront être transférées à un autre propriétaire de domaine de la province. Il n'est pas possible de diviser les pierres entre plusieurs personnes.

La province ciblée doit faire partie du territoire criminel.

CONSCRIPTION SÉGNEURIALE (JUSTICE)

Permet à un homme de loi de former des miliciens et des combattants embarqués.

Les unités peuvent être créés au coût de : 4 points d'ordre, 3 influences de la région du territoire, 2 paysans ainsi que les lots de marchandise nécessaire à la création de l'unité voulue.

Les unités ainsi créés pourront être déposés dans le coffre virtuel du joueur ou remis en courrier ducal lors de la première activité de la saison suivante.

INFILTRATION (JUSTICE)

Permet l'obtention d'informations pertinente sur ce qui compose un réseau

ciblé présent sur le territoire. Une seule information pourra être obtenue par saison au cout indiqué plus bas.

Information	Coût en points d'ordre	Butin
Nom de la guilde de la bannière principale	5	0
Bâtiments composant le réseau	10	1
Force du réseau	20	2
Provenance des bannières (guilde, duché, province, région)	40	4

LES ÎLES

Les îles présentent les différentes étendues d'eaux regorgent de richesses de toutes sortes.

PIRATERIE / CORSAIRE (CRIMINEL / JUSTICE)

Permet à un groupe d'infliger des points de méfait ou de justice sur un navire dans le territoire contrôlé.

- Chaque point de crime/chaque 2 points d'ordre permet d'infliger un point de méfait à la cible.
- Chaque point d'ordre/chaque 2 points de crime permet d'ajouter un point de justice à la cible.

ÎLES SECRÈTES / PORTS FRANCS

Permet la réparation de navire qui se trouve dans le territoire sans que ces derniers soient présents dans un chantier naval.

Chaque point réparé nécessite les coûts habituels en plus de 1 solars et un point d'action clandestine.



LES VOIES MARITIMES

Des eaux navigables préférées par les navires commerciaux.

VOL DE ROUTE MARITIME / PROTECTION MARITIME (CRIMINEL / JUSTICE)

Permet à un groupe d'infliger des points de méfait ou de justice sur une bannière commerciale maritime dans le territoire contrôlé.

- Chaque point de crime/chaque 2 points d'ordre permet d'infliger un point de méfait à la cible.
- Chaque point d'ordre/chaque 2 points de crime permet d'ajouter un point de justice à la cible.

LES PORTS

Les ports sont le centre de la vie maritime. Tous les marins et capitaines doivent à un moment où un autre mettre le pied à terre que ce soit pour le plaisir ou par affaire.

EMPOISONNEMENT (CRIMINEL)

Permet d'infliger des points de dommage à des unités militaires présentes dans les garnisons maritimes ou dans les bannières présentes sur les navires.

Chaque point d'action clandestine, accompagné de 5 sépium, permet d'infliger un point de force de combat à sa cible.

Un maximum de 5 points d'action peut être utilisé par saison.

Certain poison provenant de l'alchimie permet de d'infliger d'avantage de dégât.

Cette action prend place lors de la phase voyage de la saison.

PLANTATION (CRIMINEL)

Chaque tranche de 5 points d'action clandestine, accompagnée d'un assassin, permet l'envoi de 5 mains-d'œuvre dans la plantation de sépium.

Chaque main d'œuvre affectée à la plantation produit 5 lots de sépium.

Un maximum de 5 mains-d'œuvre peut être affecté à la plantation.

C'est le groupe clandestin qui domine la plantation lors de la fin de la saison été qui reçoit le sépium.

Cette action prend place lors de la phase construction de la saison et ne peut être effectuée que lors de la saison bataille.

CONTREBANDE (CRIMINEL)

Chaque tranche de 5 points de crime permet la transformation de 8 butins en 5 cargaisons.

Les cargaisons ainsi créés pourront être déposés dans le coffre virtuel du joueur ou remis en courrier ducal lors de la première activité de la saison suivante.

REPÉRAGE (JUSTICE)

Permet aux hommes de loi de s'informer, grâce aux rumeurs qui circulent dans le port, sur les activités clandestines des quartiers dans d'autres territoires.

Chaque tranche de 5 points d'ordre permet de dévoiler le nom du groupe clandestin qui domine le quartier ciblé.

Les quartiers ciblés peuvent être contenus dans n'importe quel territoire clandestin.

INSPECTION DE LA MARCHANDISE (JUSTICE)

La mainmise du magistrat sur le port lui permet d'émettre des sceaux de commerce.

Les sceaux de commerce peuvent être utilisés par les commerçants afin de bénéficier d'un bonus de lettre de change lors de la vente de cargaison. Un sceau utilisé lors de la vente des cargaisons est retiré du jeu.

Chaque tranche de 4 points d'ordre et 1 influence de la région permet la création d'un sceau de commerce.

Un maximum de 2 sceaux de commerces peut être généré lors de chaque saison.

Les sceaux ainsi créés peuvent être récupérés aux greffes lors de la saison suivante.

ENTRETIEN

La valeur d'une civilisation ne se mesure pas à ce qu'elle sait créer, mais entretenir.

- Sir Edouard Herriot, Homme Politique et Académicien andorien 911-967

Rien n'est éternel et tout nécessite un entretien. Alors que la foi des hommes maintient leur croyance et que les armées représentent la puissance des royaumes, les bâtiments et la population ont eux-mêmes leur propre méthode d'entretien.

ENTRETIEN SEIGNEURIAL

Le seigneur d'une province terrestre ou maritime est responsable d'assurer la subsistance de la population et des unités militaires qui se trouvent chez lui.

Pour chaque tranche de cinq (5) populations présentes dans les domaines et chaque tranche de cinq (5) équipages présents sur les navires, un seigneur doit déboursier un (1) lot de victuaille lors de son entretien.

Le coût pour toutes les unités militaires présentes dans les garnisons est le même. Chaque tranche de cinq (5) unités doit recevoir un (1) lot de victuaille. Les unités dans les bannières présentes dans une province ne sont pas comptabilisées dans ce nombre.

Le calcul du nombre de bouches à nourrir s'effectue lors de la fin de la saison été en même temps que le calcul des revenus.

L'entretien doit être payé lors de la saison bataille suivant le calcul du coût.

Chaque Seigneur doit savoir qu'un entretien insuffisant occasionne la perte de 20% de l'influence et des solars qu'il reçoit l'année suivante. Il ne peut pas non plus créer de bannière à l'aide d'influence tant que sa

province n'est pas considérée comme entretenue.

Une dette d'entretien impayée est conservée aussi longtemps qu'elle n'est pas réglée. Un seigneur pourrait donc avoir à payer deux (2) entretiens s'il n'a pas payé l'année précédente.

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

NUISANCES

Les nuisances présentes dans une province sont une préoccupation constante pour la population et augmente l'entretien pour le seigneur.

Nombre de nuisance	Coût additionnel
3+	2 tirailleurs 2 laborantins 1 intendant 1 milice
8+	3 tirailleurs 4 laborantins 2 intendants 2 milices
13 +	3 tirailleurs 4 laborantins 3 intendants 2 milices 30 influences de la région
18+	3 tirailleurs 4 laborantins 3 intendants 2 milices 30 influences de la région. La population locale de la province est trop préoccupée et la moitié (50%) de la production d'influences est détruite.

Il est aussi possible qu'une trop grande présence de nuisances dans un royaume ou une province entraîne des événements hors du commun.

ENTRETIEN DES DOMAINES

Le propriétaire d'un domaine se doit de s'assurer que les bâtiments et installations qui s'y trouvent ne tombent pas en ruine.

Chaque stade de développement d'un domaine augmente son coût d'entretien. Le coût d'entretien est calculé lors de la fin de la saison été lors du calcul des revenus.

Développement	Coût
Campement	2 lots de céréales 2 lots de bétails.
Hameau	5 lots de céréales 5 lots de bétails.
Bourgade	5 lots de céréales 5 lots de bétails 5 ressources 1 maître maçon
Village	5 lots de céréales 5 lots de bétails 5 ressources 5 lots d'équipements 1 maître maçon 1 intendant 1 maître charpentier
Ville	5 lots de céréales 5 lots de bétails 5 ressources 10 lots d'équipements 1 maître maçon 2 intendants 1 maître charpentier 1 maître forgeron.
Cité	8 lots de céréales 8 lots de bétails 5 ressources 20 lots d'équipements 1 maître maçon

2 intendants
1 maître
charpentier
1 maître forgeron
2 ingénieurs.

L'entretien d'un domaine doit être payé lors de la saison bataille suivant le calcul du coût.

Attention, un domaine dont l'entretien n'est pas payé ne peut faire aucune action à l'exception de se défendre avec la garnison déjà en place sur celui-ci.

Une dette d'entretien impayée est conservée aussi longtemps qu'elle n'est pas réglée. Un propriétaire de domaine pourrait donc avoir à payer deux années d'entretien s'il n'a pas payé l'année précédente.

De plus, après 2 entretiens consécutifs non payés, le titre de propriété du domaine pourra être repris sans compensation par les maîtres de jeu afin d'être utilisé dans un événement (campagne, scénario, etc.).

ENTRETIEN D'UN NAVIRE

Lors de la fin de chaque saison hiver et été 1 point dommage de structure est infligé à chaque navire. Cela représente l'usure normale du vaisseau.

Les points de structure d'un navire doivent être réparés par le capitaine. Le navire doit se trouver sur le même hexagone qu'un chantier naval et le capitaine doit apparaître du la liste blanche du chef de domaine.

Cette action prend place lors de la phase départ ou arrivée de la saison.

Coût de réparation de base de chaque point de structure : 4 lots de ressources et 2 lots d'équipements.

Chaque amélioration présente sur le navire augmente le coût de réparation de chaque point d'un (1) lot de ressources d'un (1) lot d'équipement.

ENTRETIEN DE BANNIÈRE

Les différentes bannières déployées sur la carte géopolitique ont chacune leurs particularités et ont une durée de vie de quatre (4) saisons.

Type de bannière	Particularités
Guilde	Avoir assez de points de bannière pour demeurer dans le jeu.
Ducale	Le duc doit avoir assez de fiefs pour maintenir sa bannière. Celle-ci est démobilisée la même saison qu'un manque de fief.
Provinciale	Après 4 saisons, le seigneur doit payer de nouveau 12 influences pour une petite et 20 influences pour une grande.
Régionale	Après 4 saisons, le chef de région doit payer de nouveau 12 influences pour une petite et 20 influences pour une grande.
Ost religieux	Après 4 saisons, le grand-prêtre doit payer de nouveau 1 point de pouvoir.
Spéciale	Certaines bannières peuvent ne demander aucun entretien. Dans ce cas, cela sera indiqué dans

L'historique public de la bannière.

Elles ont aussi un coût de déplacement qui est à déboursé chaque fois que la bannière entreprend un déplacement ou une action particulière à sa sphère. Lorsqu'une bannière mobile se déplace ou effectue une action, son propriétaire doit déboursé les lots nécessaires pour effectuer l'ordre.

Une petite bannière nécessite l'envoi de 2 lots de bétails et 2 lots de victuailles afin d'effectuer un déplacement.

Une grande bannière nécessite l'envoi de 3 lots de bétails, 3 lots de céréales et 4 lots de victuailles afin d'effectuer un déplacement.

Note : Une bannière qui se déplace à bord d'un navire doit tout de même payer son coût de déplacement.

Les lots nécessaires aux actions et déplacements sont retirés du coffre du propriétaire de la bannière.

ENTRETIEN D'UN RÉSEAU CLANDESTIN

Un propriétaire de réseau clandestin doit l'entretenir lors de la saison Bataille. Un réseau non entretenu ne pourra faire aucune action tant que la situation ne sera pas réglée. Un réseau non entretenu sur plusieurs saisons pourrait voir des informations le concernant sortir sous forme de rumeurs. Un réseau non entretenu pendant quatre (4) saisons est tout simplement abandonné et détruit. Si des bannières sont encore présentes dans le réseau, elles seront aussi dissoutes.

Coût annuel d'entretien :

- 1 intendant
- 50 solars

- 4 lots de victuailles
- 1 mercenaire.

CROYANCES

De tout temps humains, elfes et orcs se sont regroupés afin de défendre leurs croyances et leurs valeurs.

Lorsque ces regroupements s'organisent et se structurent, ils arrivent à canaliser une force et une énergie qui est unique et puissante menant jusqu'à créer une entité supérieure que certains appellent dieu.

Ce sont les grands-prêtres qui sont responsables de ces regroupements et qui canalisent cette puissance. Ils pourront décider par la suite de la manier eux même ou de la confier à leur divinité afin que leur volonté s'accomplisse.

Note : Le terme de grand-prêtre est utilisé par défaut dans la description des règles de croyance. Plusieurs croyances utilisent un terme différent en réalité pour décrire leur célébrant (Druide, Main de Dieu, Précepteur, etc.).

CRÉATION D'UNE CROYANCE

La création d'une croyance se fait par la nomination de son premier grand-prêtre. Lors de la création d'une croyance, celle-ci est inscrite dans les registres des croyances Bicolline. Le premier grand-prêtre d'une croyance doit faire parvenir l'historique, son symbole, la philosophie ou son dogme ainsi que les différents détails et informations aux Maîtres de jeu.

Une nouvelle croyance est limitée à un maximum de trois grands-prêtres pour sa première année d'existence.

LES DOCTRINES

Lors de sa création, une croyance doit choisir une des neuf doctrines de la liste comme doctrine primaire. À noter que ce

choix se fait lors d'une rencontre avec les maîtres de jeu et que le tout doit être directement relié au dogme présenté par le ou les grands prêtres. Le choix des doctrines est définitif et ne pourra pas être changé. Voici la liste des doctrines :

- Le monde des esprits/la nature
- Les éléments (eau, terre, air, feu)
- L'accomplissement de soi
- La connaissance
- La lumière/la paix
- La mort/les ténèbres
- La vie/la création
- Le combat/la destruction
- Le voyage/le temps

DOCTRINE SECONDAIRE

Lors de la nomination de son quatrième grand-prêtre, la croyance devra choisir une doctrine secondaire. Celle-ci devra aussi être en lien avec le dogme et se fera suite à une rencontre avec les maîtres de jeu.

LE REGISTRE DES CROYANCES

Le registre des croyances liste les différentes croyances, avec leurs divinités, leur historique, leurs symboles, etc.

C'est dans ce livre qu'est tenu à jour le nom de chacun des grand- prêtres, l'ordre d'ancienneté de ces derniers, les noms des prêtres, les pouvoirs de la croyance, la localisation et le nombre de bâtiments de la croyance ainsi que le nombre total de points de dévotion accumulée jusqu'à présent.

GRANDS PRÊTRES

Les grands-prêtres sont les représentants officiels de leur croyance. Ce sont les grands prêtres qui peuvent utiliser les pouvoirs propres à leur croyance.

NOMINATION DES GRANDS PRÊTRES

La nomination d'un grand-prêtre s'effectue lors d'une cérémonie. Un coût en *main-d'œuvre* et en *fiche de population bataille* de l'année en cours doit être payé et remis à l'observateur afin que ce dernier puisse authentifier le titre avec les maîtres de jeu par la suite. Un titre de grand-prêtre et ses pouvoirs sont accessibles immédiatement après cette nomination.

Le montant à payer pour une nomination est décrit dans le tableau ci-dessous et évolue selon le nombre de grands prêtres.

Note : Une cérémonie officielle doit toujours se dérouler en présence d'un observateur (maréchal ou MDJ).

La nomination d'un nouveau grand-prêtre nécessite l'accord unanime **de tous** les grands prêtres officiels de cette croyance. Cet accord est signifié, en personne ou par signature, au comptoir des greffes lors de la réservation de l'observateur. Un nouveau grand prêtre occupe toujours le dernier rang à moins que tous les grands prêtres de la croyance ne soient d'accord afin de changer la hiérarchie.

Note : Un maximum de deux grands-prêtres peuvent être nommés par année suivant l'année de sa fondation.

Nomination	Nb de fiches de population bataille	Main-d'œuvre
Première	25	75
Deuxième	25	75
Troisième	50	50
Quatrième	75	25
Cinquième	100	0
Sixième et suivant*	+15	0
*Neuvième	+ cérémonie spéciale (voir Mdj)	

Lors du paiement nécessaire pour la nomination d'un grand prêtre, des tranches de 5 mains-d'œuvre peuvent être remplacées par un *croquant*.

Lors de l'année de sa création, un grand-prêtre ajoute 10 points de dévotion à sa croyance.

DÉPART D'UN GRAND-PRÊTRE

Un grand-prêtre peut, s'il le désire, quitter son poste et remettre son titre. Le grand-prêtre qui laisse son titre doit le faire savoir aux maîtres de jeu afin que le tout soit annoncé publiquement au moins 40 jours avant qu'une cérémonie soit possible sans quoi, la nomination d'un nouveau grand-prêtre ne pourra avoir lieu.

La nomination du nouveau grand-prêtre nécessite l'accord de tous les grands-prêtres restant dans la croyance.

Le nouveau grand-prêtre prend automatiquement à sa charge tous les bâtiments laissés vacants par le départ du grand-prêtre ayant démissionné.

DÉVOTION

Une fois créée, une croyance doit être alimentée par la dévotion de ses fidèles afin

de rester active et d'évaluer son influence véritable sur la population.

Les points de dévotions sont accumulés comme des revenus durant l'année en cours.

Il est possible pour une croyance d'accumuler des points de dévotions des façons suivantes :

PRATIQUANTS

Chaque pratiquant présent dans un *lieu de culte* augmente la dévotion d'une croyance d'un (1) point pour l'année suivante.

Un pratiquant est représenté par une *fiche de population* domiciliée dans un lieu de culte lors de la saison grande Bataille. Le nombre de points de dévotion accordés par les pratiquants sera indiqué dès la mise à jour de la saison bataille dans les registres des croyances.

Le montant total de dévotion d'une croyance sera donc calculé lors de la fin de la saison été au même moment que les revenus.

FIDELES

Un fidèle est représenté par la *présence terrain* des personnages ayant affiché leur croyance dans la plateforme jeu. Le nombre de fidèles présents sera comptabilisé lors de chaque activités du Duché et cumulé dans le tableau de la dévotion.

Chaque tranche de 10 fidèles cumulée par une croyance accorde un point de dévotion pour l'année suivante.

CÉRÉMONIE DE CROYANCE

Chaque croyance peut démontrer sa présence et sa dévotion lors d'une grande cérémonie annuelle. Cette cérémonie peut

prendre plusieurs formes et se déroule habituellement lors de la Grande bataille, mais peut aussi être effectuée lors d'événement particulier dédié à la croyance.

La cérémonie doit avoir une durée minimum de 20 minutes.

Rappel : Comme toutes les autres cérémonies officielles, cette dernière doit se dérouler en présence d'un observateur.

Chaque carte « *croyant* » remis à l'observateur suivant la cérémonie accorde un point de dévotion à la croyance pour l'année en cours.

Sauf indication contraire de la part des maîtres de jeu, un maximum d'une carte « *croyant* » par participant à la cérémonie peut être remis à l'observateur.

ÉVÉNEMENTS DU DUCHÉ

Plusieurs activités de Bicolline sont des sources potentielles de dévotions pour les croyances : Croisade, soirée taverne, aventure, artefact de croyance, etc. C'est par votre présence et celle de votre guilde sur le terrain que vous pourrez acquérir de la dévotion de cette manière.

SANS CROYANCE

Tout personnage n'ayant pas choisi de croyance se retrouve dans la catégorie sans croyance. Les « sans croyance » influencent négativement le total des points de pouvoir disponible pour les croyances.

ENTRETIEN ET REVENU

Afin d'être considéré comme entretenue, une croyance doit avoir cumulé un minimum de 10 points de dévotion par grand-prêtre. Pour chaque tranche de 10

points manquante, un grand-prêtre (en commençant par le dernier nommé) est considéré comme étant inactif et ne peut utiliser aucun de ses pouvoirs.

Une croyance qui n'entretient pas un ou plusieurs grands-prêtres lors de la fin de la saison été pendant deux années consécutives se voit perdre ce ou ces titre(s) de grand(s)-prêtre(s). Une croyance à 3 grands-prêtres qui manque de dévotion (normalement 30, mais qui pour 2 années n'accumule que 23) perdra son 3^e grand-prêtre et deviendra une croyance à 2 grands-prêtres.

Une croyance qui n'obtient aucun point de dévotion pour 2 années consécutives est considérée comme étant abandonnée et disparaît du registre des croyances.

LES POINTS DE POUVOIR

Chaque grand prêtre entretenu reçoit un (1) point de pouvoir lors de la remise des revenus.

En plus du point de pouvoir reçu par les grands-prêtres, les points de dévotion accumulés par la croyance durant une année permettent aux croyances de mettre la main sur des points de pouvoir additionnels. Ces points de pouvoir sont remis au premier grand-prêtre de la croyance.

80 points de pouvoir sont partagés entre chacune des croyances lors de chaque grande bataille.

La part de point de pouvoir reçu par une croyance est déterminée par le pourcentage de dévotion qu'elle possède vis-à-vis toutes les autres croyances du monde.

Exemple : Les points de dévotion de toutes les croyances sont additionnés et si une croyance

possède 50% de ce total, elle remportera 50% des 40 points de pouvoir disponible.

Des événements de l'histoire de Bicolline pourraient venir affecter ce total de points de pouvoir partagé.

Note : Les « sans croyance » sont considérés comme une croyance pour le partage des points de pouvoir additionnels. Les points de pouvoir sont tout simplement perdus, car aucun grand-prêtre ne peut les recevoir.

POUVOIRS

Plus une croyance possède de grands-prêtres et de points de pouvoir, plus grande sera l'étendue de ses pouvoirs.

POUVOIR DE GUÉRISON

Les grand-prêtres d'une croyance qui sont considérés comme étant entretenus possèdent un pouvoir de guérison. Ce pouvoir peut être utilisé lors d'évènement à la discrétion des Maîtres de jeu et scénaristes de Bicolline. (Ex : remise d'un sablier lors de la Grande Bataille, sort de soin durant un scénario, etc.).

POUVOIR D'ACTIVATION

Les grand-prêtres d'une croyance peuvent créer une bannière de croyance au coût de deux (2) croyants. Cette bannière à une durée de 4 saisons.

Une seule bannière peut être créée par année par grand-prêtre et portera le nom de ce dernier.

POUVOIRS

Les points de pouvoir accumulés grâce à la dévotion sont habituellement utilisés afin

d'imposer la volonté de la croyance dans le monde géopolitique.

Les grands-prêtres doivent choisir de façon unanime les pouvoirs de leur croyance. Pour se faire, il faut se référer au tableau des pouvoirs de croyance. Lorsqu'un pouvoir est choisi, celui-ci est ajouté à la liste des pouvoirs de la croyance dans le registre et ne pourra pas être changé par la suite à moins d'un événement majeur jugé satisfaisant par les maîtres de jeu.

TYPES DE POUVOIR

Il existe 4 types de pouvoir dans lesquels les grands-prêtres pourront faire leur choix. Le tableau des pouvoirs de croyance indique clairement les différentes possibilités.

Chaque croyance aura la possibilité de renommer les pouvoirs qu'elle possède afin de les personnaliser (tout en conservant le nom d'origine entre parenthèse).

Pouvoirs mineurs : Il s'agit de pouvoirs de base qui sont accessibles à tous et qui ne sont pas associés à une doctrine.

Pouvoirs communs : Il s'agit de pouvoirs plus puissants que les pouvoirs mineurs et qui sont accessibles à toutes les croyances. Ils ne sont pas associés à une doctrine.

Pouvoirs de doctrine : Il s'agit de pouvoir qui ne sont accessibles qu'aux croyances ayant choisi cette doctrine. Chaque doctrine possède trois pouvoirs de ce type. La plupart du temps il y a un pouvoir offensif, un défensif et un utilitaire. Il peut y avoir quelques exceptions selon les doctrines.

Pouvoirs majeurs : Il s'agit de pouvoirs qui représentent la force de la doctrine. Afin d'y avoir accès, une croyance se doit de posséder les trois pouvoirs de la doctrine et avoir un minimum de neuf grands-prêtres

actifs. Le pouvoir majeur de la doctrine secondaire ne sera jamais accessible à la croyance.

LANCEMENT DE POUVOIR

Seuls les grands-prêtres ont la capacité d'utiliser les pouvoirs choisis par une croyance. Les pouvoirs prennent place lors de cérémonie, d'autres lors d'échange au comptoir des greffes et certains pouvoirs affectent directement le monde géopolitique.

Les pouvoirs qui affectent la géopolitique doivent être lancés à partir d'une bannière de croyance se trouvant sur un domaine ayant un bâtiment dédié à cette même croyance.



TABLEAU DU NOMBRE DE POUVOIR PAR CROYANCE

Nombre de GP	Pouvoirs mineurs	Pouvoirs communs ou 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				1
Pour les GP suivant		+1 par GP supplémentaire		

Afin de connaître la description des pouvoirs de croyance, veuillez-vous référer au Recueil Occulte.

BÂTIMENTS DE CROYANCE

Ils représentent les liens entre les fidèles et leur croyance. Peu importe la façon dont le croyant s'y prend, c'est à ces endroits qu'il pratique sa dévotion.

Toutes les croyances peuvent autoriser des *chapelles* dès la nomination de leur premier grand-prêtre. Les autres bâtiments nécessitent des pouvoirs spéciaux afin d'être construits (voir le Recueil occulte) à l'exception du lieu de culte que le chef de domaine doit assigner à une croyance.

AUTORISATION

La construction d'un bâtiment de croyance nécessite toujours l'autorisation d'un grand-prêtre à l'exception des lieux de culte.

Un bâtiment qui s'est vu retirer son autorisation peut être autorisé de nouveau

par un grand-prêtre si ce dernier paie 1 croyant.

Les grands-prêtres d'une croyance peuvent autoriser la construction de *chapelle*. Ce n'est que si leur croyance possède le pouvoir architecture religieuse qu'ils peuvent autoriser les autres bâtiments (voir le Recueil Occulte).

Un grand-prêtre peut autoriser un maximum de 10 bâtiments à tout moment.

ABANDON

Le grand-prêtre ayant autorisé la construction d'un bâtiment peut décider de retirer son support quand bon lui semble.

Un bâtiment qui se voit retirer son autorisation devient automatiquement inactif, perd toutes ses habiletés et ne produira aucun revenu.

Un bâtiment abandonné n'est plus lié à aucune croyance.

Cette action prend place au début de la phase « construction » de la saison.

LE LIEU DE CULTE

Le lieu de culte est un petit bâtiment qui permet d'accueillir les fidèles d'une croyance. La croyance associée à ce bâtiment est déterminée par le chef de domaine.

Capacité : 10 fiches de populations

Effets :

- Chaque fiche de population domiciliée générera 1 point de dévotion à la croyance.

LA CHAPELLE

Elle offre un lieu au peuple afin de célébrer les différents rites liés aux croyances, comme les mariages, les décès, les naissances ainsi que toutes autres cérémonies.

Capacité : 5 mains-d'œuvre

Effets :

- Chaque main-d'œuvre affectée à une chapelle génère un croyant.
- 25% des pierres de savoir générées par le domaine appartiendront à la croyance (grand-prêtre associé à la construction)

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à une bourgade.

L'ABBAYE

L'abbaye peut accueillir les pèlerins de partout et ceux-ci travaillent à fabriquer du matériel de toutes sortes.

Capacité : 5 Croyants

Effets :

- Chaque croyant affecté au bâtiment produit 7 lots de victuailles, 7 lots d'équipements et 3 lots d'armement.

LE PRIEURÉ

Les prieurés et ses moines copistes sont la source de beaucoup d'informations qui peuvent venir en aide aux tirailleurs et aventuriers de la région.

Capacité : 4 croyants

Effets :

- Chaque tranche de 2 croyants affectés au bâtiment produit 1 sceau d'exploration.

LA COMMANDERIE

Il s'agit d'un édifice d'ordre militaire permettant au croyant d'augmenter et raffiner leur potentiel de combat.

Capacité : 15 croyants

Effets :

- 3 croyants affectés à une commanderie génèrent une milice qui sera remise avec les revenus du domaine.

LE TEMPLE

Le temple est le bâtiment de protection idéal pour les croyances. Les fidèles, à force de prières assidues et d'offrandes généreuses, permettent d'octroyer au domaine une protection contre les attaques occultes. Plus il y a de fidèles dévoués dans un temple, plus la protection est grande.

NOTE : LES CROYANTS AFFECTÉS À UN TEMPLE PEUVENT EXCEPTIONNELLEMENT ÊTRE ENVOYÉS LORS DE N'IMPORTE QUELLE SAISON.

TABLEAU XX – NIVEAU DE PROTECTION DES TEMPLES

Nombre de croyants	Niveau de protection
2 croyants	Mineur
4 croyants	Majeur

- Une croyance ne peut autoriser plus de cathédrales qu'elle n'a de grand-prêtre.
- Développement : Ville

Capacité : 4 croyants

Effets :

- Le temple offre une protection contre les effets occultes néfastes qui cible le domaine, ses bâtiments, les unités en garnisons et les bannières qui s'y trouvent. (Note : Une bannière qui assiège ou pille le domaine n'est pas considérée sous la protection du temple.)
- 50% des pierres de savoir générées par le domaine appartiendront à la croyance. (grand-prêtre associé à la construction)

LA CATHÉDRALE

Ce bâtiment colossal allie la foi avec l'art et l'architecture. La cathédrale est un véritable symbole de la puissance d'une croyance. Celle-ci attire des fidèles de par le monde.

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- 5 fiches de population domiciliées génèrent 1 point de pouvoir à la croyance.
- 100% des pierres de savoir générées par le domaine appartiennent au grand prêtre qui a autorisé la construction.
- Une cathédrale est considérée comme étant une bannière fixe de croyance.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à une ville.

Restrictions :

SYTA

La Syta, composée de *pierres de destin*, détermine la nature des évènements aléatoires affectant le monde connu.

C'est le résultat d'un tirage de Syta qui déterminera si les conséquences d'une action sont positives, neutres ou catastrophiques.

Les pierres lumineuses (positives) et sombres (négatives) portent des gravures qui indiquent à quel niveau le résultat sera influencé (notées de A à E).

Une *Syta* de base (neutre) est composée de

- 20 pierres lumineuses ;
 - o 10xA, 5xB, 2xC, 2xD, 1xE,
- 20 pierres sombres ;
 - o 10xA, 5xB, 2xC, 2xD, 1xE,
- 60 pierres neutres.

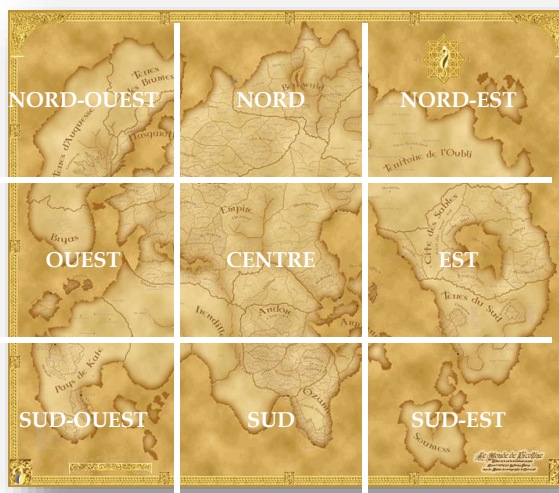
Lorsqu'un évènement nécessite un tirage de Syta, la pierre issue du tirage se rapporte à une table des effets qui sont propres à l'action effectuée. Selon la pierre tirée, la table des effets donne un résultat à l'action.

Le contenu et le tir de la Syta peut parfois être influencé par les mages, les hommes de croyance et autres sages du monde de Bicolline.

L'utilisation principale de la Syta est de déterminer les éléments naturels et magiques qui frappent notre monde.

géographiquement égales, qui sont influencées de façon individuelle.

Le destin de chaque zone est tiré au sort à l'aide d'une Syta propre à sa région. Ce tirage a lieu une fois par saison selon la composition de la Syta de la saison précédente.



LES CALAMITÉS ET ÉVÈNEMENTS NATURELS

Le monde de Bicolline est influencé lors de chaque saison par des calamités ou des évènements naturels. La carte du monde est divisée en 9 zones d'influence,

TABLEAU XXI –TABLEAU DES ÉVÈNEMENTS NATURELS

Syta	Effets
Neutre	Un tir de Syta neutre fait apparaître trois (2) nuisances sur un hexagone aléatoire de la région, peu importe la saison.
Saison Printemps - Bal Pourpre	
Lumineuse D-E	Natalité abondante Les fiches de population affectées aux bâtiments d'habitation produisent une main-d'œuvre supplémentaire.
Lumineuse C	Caravanes marchandes Les fiches de population affectées aux bâtiments d'habitation et aux cabines maritimes produisent 5 solars supplémentaire.
Lumineuse A-B	Température clémente La main-d'œuvre affectée aux carrières et camp de bucheron produit un lot supplémentaire.
Sombre A-B	Inondation Les passages à guet et les ponts sont inutilisables.
Sombre C-D-E	Terres gelées La main-d'œuvre affectée aux carrières et camp de bucheron produit un lot de moins.
Saison Été	
Lumineuse D-E	Orage tellurique <i>Les réfectoires arcaniques reçoivent un bonus de production de 2 énergies magiques. La valeur des provinces maritimes est augmentée de 3 points.</i>
Lumineuse A-B-C	Pluie abondante La main-d'œuvre affectée aux champs et aux granges produit un lot supplémentaire.
Sombre A-B	Été sec La main-d'œuvre affectée aux champs et aux granges produit un lot de moins.
Sombre C-D-E	Canicule La production des écoles est réduite d'un maître.

Saison

Automne - Bataille

Lumineuse D-E **Pêche abondante**
Les marins attribués à des améliorations maritimes produisent un lot de ressources maritimes additionnel.

Lumineuse A-B-C **Saison des amours**
La main-d'œuvre affectée aux enclos et aux étables produit un lot supplémentaire.

Sombre A-B **Hiver hâtif**
Les actions qui retirent des points de méfaits en retirent davantage.

Sombre C-D-E **Taxe d'automne**
400 solars de lettre de change sont retirées des bannières commerciales.

Saison

Hiver

Lumineuse D-E **Hiver pieux**
Toutes les cathédrales produisent un point de pouvoir supplémentaire.

Lumineuse A-B-C **Hiver doux**
La valeur des cargaisons transigées est augmentée de 25 solars.

Sombre A-B **Hiver humide**
20 lots de victuailles sont détruits dans les réserves.

Sombre C-D-E **Hiver Long**
La distance de déplacement de toutes les bannières et navires est réduite de 6 hexagones.

OCCULTE

La magie est un élément incontournable du jeu dans le monde de Bicolline.

Les sorciers, nécromants, druides, enchantresses, alchimistes, inventeurs, érudits et voir même les aspirants-magiciens, trouveront dans ce chapitre, tous les renseignements essentiels pour pratiquer l'art de la magie.

TYPES DE MAGIE

La magie de Bicolline est issue des vents telluriques qui parcourent le monde. Ces vents telluriques génèrent de l'énergie à l'état pur qui est transformée graduellement par les mages à l'aide de canalisateur (focus) dans les lieux arcaniques.

À travers l'histoire, les anciens peuples ont créé plusieurs sortes de magie afin de pouvoir manier ces courants à leur image.

LA MAGIE COMMUNE

Énergie : *Manthora*

Bâtiment : *La tour*

Focus : *Orbe manthorique*

Malgré son appellation commune la magie du manthora est une discipline occulte qui a été développée par les érudits des hommes à travers les âges. On appelle les utilisateurs de cette magie des mages.

LA MAGIE NOIRE

Énergie : *Golhir*

Bâtiment : *Crypte*

Focus : *Fragment de Pierre de lune*

La magie noire est un art occulte qui a été développé par les plus grands érudits de Nasgaroth. Axée sur la terreur et la destruction, la manipulation du golhir est souvent mal vue par la population. On appelle les utilisateurs de cette magie des nécromanciens.

LA MAGIE DES ARTÉFACTS

Énergie : *Svir-Kala*

Bâtiment : *Pentacle*

Focus : *Runes de Svirin.*

Sers à lier l'énergie magique dans des objets pour créer des objets magiques. On appelle les utilisateurs de cette magie des magiciens.

LA MAGIE ANCESTRALE

Énergie : *Miguisse*

Bâtiment : *Le lieu ancestral*

Focus : *Fragment de Simaël*

Magie des elfes d'Irendille, axée sur la défense, la protection et l'harmonie avec la nature. On appelle les utilisateurs de cette magie des Istars.

LA MAGIE TOTÉMIQUE

Énergie : *Esprit de la forêt*

Bâtiment : *Cercle rituel*

Focus : *Totem ancestral*

Magie basée sur la communion avec la nature et la collaboration avec les entités qui l'habitent. On appelle les utilisateurs de cette magie des druides.

LA MAGIE RITUELLE

Énergie : *Souffle de vie*

Bâtiment : *Le dolmen*

Focus : *Fragment élémentaire*

La magie rituelle est issue des cercles des sorcières. Provenant des éléments viscéraux du monde de Bicolline, la magie rituelle permet de transformer la nature des éléments. On appelle les utilisateurs de cette magie des sorciers.

LA MAGIE DÉMONIAQUE

Énergie : *Crâne*

Bâtiment : *L'autel*

Focus : *Calice maudit*

Les cultistes de notre monde ont développé une façon bien à eu de canaliser les vents telluriques. C'est grâce à cette énergie qu'ils communiquent et de pactisent avec les entités démoniaques afin d'accomplir leurs œuvres. On appelle les utilisateurs de cette magie des démonologistes.

L'ALCHIMIE

Énergie : *Ingrédient*

Bâtiment : *Laboratoire*

Focus : *Alambique*

Processus magique qui, par le biais de recettes et de recherches, permet de créer des mixtures appelées « potions » qui ont des effets plus surprenants les uns que les autres. On appelle les utilisateurs de cette magie des alchimistes.

LES INVENTIONS

Énergie : *Invention*

Bâtiment : *Patenterie*

Focus : *Engrenage symbolique*

Un assemblage de matériaux divers liés par une parcelle de magie de l'inventeur qui produit des effets pour le moins formidables. Cela permet de créer des objets appelés « babioles ». On appelle les utilisateurs de cette magie des inventeurs.

LA MAGIE EN SCÉNARIO

L'utilisation des arts occultes lors des scénarios spéciaux peut différer des effets connus dans la géopolitique. Les pouvoirs accordés aux utilisateurs d'énergies sont, lors de ces événements, à la discrétion des maîtres de jeu.



PRODUCTION D'ÉNERGIE MAGIQUE

La production d'énergie magique est la base de toutes expériences arcaniques. Ce sont ces énergies recueillies qui vont permettre aux mages de faire des recherches ou lancer des sorts.

Il existe 2 méthodes de canaliser ces énergies

LE FOCUS

Un focus placé dans un *réfectoire arcanique* permet à un propriétaire de domaine de fabriquer de l'énergie magique. Voir les bâtiments arcaniques dans ce chapitre.

CÉRÉMONIES OCCULTES

Il est possible pour les utilisateurs de chaque type de magie d'effectuer des cérémonies afin de canaliser rapidement de l'énergie magique.

Une cérémonie occulte ne prend pas obligatoire la forme d'un rituel. L'activité pourrait se dérouler, par exemple, lors d'un grand conseil ou d'un cercle d'échange de connaissance.

Pour que la cérémonie prenne un caractère officiel, un observateur (maréchal ou MDJ) doit être présent. La présence d'un observateur et de la plage horaire de la cérémonie doivent être faite au comptoir des greffes.

Puisqu'une seule cérémonie est habituellement permise par type de magie, l'activité doit idéalement être annoncée un minimum de 48 heures après la réservation de la plage horaire. Ce délai a pour but de permettre à tous ceux qui voudraient participer d'avoir une chance d'y être présents.

Un responsable doit être sélectionné avant le début officiel de la cérémonie. Si les participants ne s'entendent pas sur le choix de ce dernier, c'est le responsable avec le plus de support qui prendra le rôle pour la durée de la cérémonie.

Le responsable de la cérémonie doit avoir dans ses mains un focus du type de magie de la cérémonie.

Une cérémonie doit avoir une durée minimum de 20 minutes. Lors de la fin de cette dernière, le responsable peut remettre à l'observateur autant de fiches de population qu'il y avait de participant. Le responsable pourra par la suite récupérer au comptoir des greffes une (1) énergie magique pour chaque fiche de population donnée à l'observateur. Les fiches des populations de type scénario spécial (fiche verte) utilisées lors d'une cérémonie accordent deux (2) énergies magiques.

HIÉRARCHIE ARCANIQUE

Le rang d'un mage représente le contrôle et le savoir qu'il possède sur son art occulte.

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

L'APPRENTI

C'est le début de l'apprentissage de tout mage. Il apprend les rudiments de la magie. Il entame des recherches afin d'acquérir son premier sort, qui le différenciera des autres apprentis.

Un joueur devient apprenti lorsqu'il entame pour la recherche pour le premier sort qu'il désire ajouter à son grimoire.

La seule chose qu'un apprenti peut faire est de la *recherche magique d'un sort*.

Lorsqu'un apprenti termine l'apprentissage de son premier sort, il atteint le rang d'adepte et son grimoire est ajouté à son profil.

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

L'ADEPTE

Un adepte maîtrise assez bien les concepts de la magie pour avoir réussi la découverte d'au moins un sort par la *recherche magique*.

Un joueur est considéré comme étant un adepte lorsqu'il possède au moins un sort dans son grimoire.

Il est possible pour un adepte de *résider* dans une tour de magie afin de lui permettre de lancer ses sorts.

L'adepte a habituellement accès aux sorts de scénario.

LE MAÎTRE

Le maître est un mage qui a passé un long moment à étudier les arts occultes et qui connaît les rouages de la magie

Un joueur obtient le rang de maître lorsqu'il possède trois (3) sorts du même type de magie dans son grimoire.

Il est capable d'enseigner l'art de la magie à des adeptes et apprentis. Un maître ne peut enseigner qu'à un seul apprenti à la fois. Voir recherche magique dans ce chapitre.

Le maître a habituellement accès à des sorts avancés lors de scénarios.

L'ARCHIMAGE

L'archimage est un maître très expérimenté qui connaît les moindres secrets liés à son type de magie. Pour être perçu comme un archimage, le maître doit posséder au moins 7 sorts du même type de magie dans son grimoire.

Ces connaissances approfondies lui permettent de préparer un élément de sort (lié à son type de magie) additionnel lors d'une même saison.

LE GRAND-MAÎTRE

Le Grand-maître est un maître mage qui est supporté par plusieurs autres maîtres mages ou archimages.

Lorsqu'un mage reçoit le support d'au moins 2 autres maîtres mage, celui-ci devient un grand maître.

SUPPORT D'UN MAGE

L'ajout ou le retrait de support d'un mage par un maître mage s'effectue au comptoir des greffes lors de n'importe quel événement.

RÉSIDENCE

Un mage qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelques actions que ce soit (faire des recherches, d'apprendre, de préparer ou de lancer un sort), doit résider dans une bannière occulte placée sur un domaine possédant un lieu arcanique.

La limite de résident dans un lieu arcanique est déterminée par les bannières occultes présentes sur le domaine. Le lieu de résidence d'un mage est d'ordre public.

C'est le propriétaire de la bannière occulte qui peut effectuer l'action de résidence ou d'éviction d'un mage. Le chef de domaine, quant à lui, le pouvoir d'interagir avec le chef de la bannière. En cas de litige, un chef de domaine peut tout simplement détruire la bannière occulte afin d'éjecter les mages de son domaine.

Un mage peut lui aussi envoyer un ordre qui lui permet de quitter la bannière dans laquelle il réside.

Ce n'est que lorsqu'un mage ne réside nulle part qu'il peut faire la demande de résidence à un propriétaire de bannière occulte. Un mage qui voudrait changer d'une bannière à une autre doit donc en premier lieu quitter la bannière dans laquelle il se trouve afin de pouvoir se joindre à la nouvelle la saison suivante.

Les actions de résidence prennent place lors de la phase « construction » de la saison.

L'APPRENTISSAGE MAGIQUE

Les études magiques sont une partie essentielle du travail d'un mage, quel que soit son rang. Elles lui permettent d'augmenter le nombre de sorts dans son

grimoire. Les sorts appris par les mages sont tous notés dans leur grimoire.

LE GRIMOIRE

Le grimoire est la liste des sorts connus par un mage. Un mage qui veut lancer un sort doit tout d'abord s'assurer que ce dernier soit bien inscrit dans son grimoire.

Le grimoire est une information publique qui peut être consultée dans le profil du mage.

ENTRETIEN DU GRIMOIRE

Les mages doivent payer un entretien magique chaque année afin de garder les sorts de leur grimoire actif.

TABLEAU - COÛT D'ENTRETIEN DES GRIMOIRES

Titre	Énergie magique
Adepté	1
Maître	2
Archimage	3

Si l'entretien n'est pas payé, le dernier sort appris sera oublié par le mage et retiré de son grimoire.

L'entretien doit être payé avec le type d'énergie donc le mage est maître.

Si un mage est maître de plusieurs types de magie, il ne doit payer qu'un entretien de maître. Il peut choisir le type d'énergie magique dans lequel il paie son entretien (les énergies magiques doivent toutes être du même type).

L'entretien magique s'effectue lors de la saison bataille.

APPRENDRE UN NOUVEAU SORT

L'apprentissage magique permet à un mage d'ajouter des sorts dans son grimoire.

Un seul apprentissage magique peut être faite à la fois par un mage.

Un mage peut apprendre des sorts de n'importe quel type de magie.

L'apprentissage du premier sort d'un nouveau type de magie doit toujours être accompagné d'un maître et doit toujours être un sort mineur (Voir tutorat magique).

Afin de lancer l'apprentissage d'un nouveau sort, le mage doit être domicilié dans une bannière occulte et déboursé de son *coffre* les frais encourus par la recherche.

La durée et le coût d'un apprentissage dépendent de la taille de la recherche.

TABLEAU XXII - COÛT ET DURÉE DES APPRENTISSAGES MAGIQUES

Type	Coût	Durée
Mineur	2 énergies magiques 2 laborantins, 20 solars, 2 équipements, 2 pierres précieuses.	2 saisons
Majeur	3 énergies magiques 3 laborantins, 30 solars, 3 équipements, 3 pierres précieuses.	3 saisons
Premier sort du type de magie*	5 énergies magiques 5 laborantins, 50 solars, 5 équipements, 5 pierres précieuses.	3 saisons*

** Rappel : L'apprentissage d'un nouveau type de magie doit être supervisé par un maître mage du même type et doit être un sort mineur.*

Un apprentissage est considéré comme réussi lorsque la durée de la recherche est terminée et que le mage a déboursé les frais nécessaires de son coffre.

L'apprentissage magique est une action effectuée par le mage et se déroule lors de la phase construction de la saison.

TUTORAT MAGIQUE

Un maître mage peut décider de sacrifier son temps d'étude afin d'aider un collègue dans l'apprentissage d'un nouveau sort.

Un mage qui en accompagne un autre réduit la durée d'un apprentissage d'une saison.

Il ne peut accompagner qu'un autre mage par saison.

Un maître qui veut accompagner un autre mage ne peut pas déjà être occupé dans un autre apprentissage.

Note : Il peut par contre lancer un autre apprentissage lors de la saison suivante.

Un mage ne peut être accompagné que par un seul autre mage.

Cette action est effectuée par le maître mage et prends place lors de la phase construction de la saison.

NOUVEAU SORT (RARE)

Il est possible que dans des circonstances exceptionnelles un mage puisse développer un nouveau sort. Si un sort ou une potion est créé avec succès par un joueur le sort sera identifié dans le recueil comme étant rare. Un sort rare ne peut pas être appris normalement par un autre joueur, il doit avoir la permission et le tutorat de son créateur avant de pouvoir être appris.

Un sort rare est considéré comme un sort majeur pour tous les autres aspects du sort.

La création de nouveau sort demande toujours l'accord d'un MDJ.

SORTS

La magie permet d'invoquer des sorts qui affectent le monde géopolitique de Bicolline. Tous les sortilèges ont des portées qui leur sont propres et il requière chacun, une quantité plus ou moins grande d'énergie magique. Tous les sorts ont toujours comme point d'origine un lieu arcanique qui sert à canaliser l'énergie magique des courants telluriques.

La liste exhaustive de tous les sorts se retrouve dans le **recueil occulte**.

LANCER UN SORT MINEUR

Afin de pouvoir profiter de son expérience occulte et de lancer un sort mineur, le mage doit :

- *Résider* dans une bannière occulte.
- Le domaine doit contenir le réfectoire en lien avec le type d'énergie du sort. (Exemple : une tour pour les sorts de manthora)
- Posséder le sort dans son grimoire ou dans la parcheminerie.
- Payer le nombre d'énergies nécessaire dans son *coffre*.
- Choisir une cible viable pour les effets du sort. (Exemple : Une cible trop éloignée ou protégée contre les effets occultes néfastes ne peut pas être la cible d'un sort.)

Si toutes les conditions sont remplies, applique ses effets sur sa cible.

Le lancement d'un sort est effectué par le mage et prends place lors de la phase magie de la saison.

LANCER UN SORT MAJEUR

Ces sorts complexes sont plus rares et plus puissants. Ils ont habituellement des impacts lourds dans la géopolitique.

Lancer un sort majeur nécessite beaucoup plus de temps et d'effort pour le mage qu'un sort mineur.

Contrairement aux sorts mineurs qui prennent effet dès la saison où ils ont été lancés, les sorts majeurs demandent des recherches d'une longue durée avant de pouvoir être actifs dans les mains du mage.

Pour lancer un sort majeur, le mage doit tout d'abord préparer ce dernier en remplissant les conditions suivantes :

- *Résider* dans une bannière occulte.
- Le domaine doit contenir le bâtiment en lien avec le type d'énergie du sort. (Exemple : une crypte pour les sorts de gholir)
- Posséder le sort dans son grimoire.
- Payer le nombre d'énergies nécessaire de son *coffre*.
- Un élément de sort doit être spécifique (exemple : le sort de création de parchemin doit être préparé en fonction d'un sort mineur préétabli).

Note : Certains sorts possèdent des conditions supplémentaires afin d'être lancés et préparés. Les détails additionnels se trouvent alors dans la description du sort.

Le mage effectue le lancement du sort, mais son effet ne prend pas place immédiatement. Au lieu de prendre effet dans le monde géopolitique, le lancement du sort majeur crée un élément de sort actif dans le coffre du joueur lors de la fin de la saison.

C'est en utilisant cet élément de sort dans les saisons suivantes que la magie du sort pourra prendre effet.

Afin d'utiliser un élément de sort et de lancer le sort majeur sur la carte géopolitique, le mage doit remplir les conditions suivantes :

- *Résider* dans une bannière occulte.
- Le domaine doit contenir le bâtiment en lien avec le type d'énergie du sort. (Exemple : une tour pour les sorts de Manthora)
- Posséder l'élément de sort dans son grimoire.
- Choisir une cible viable pour les effets du sort. (Exemple : Une cible trop éloignée ou protégée contre les effets occultes néfastes ne peut pas être la cible d'un sort.)

Un joueur peut accumuler plusieurs éléments de sort dans son *coffre*.

Une seule recherche afin de créer et d'accumuler dans son coffre un élément de sort majeur peut être lancé par saison.

Il n'y a pas de limite de nombre de sort majeur qui peuvent être lancé par saison.

Les éléments de sort ne peuvent pas être échangés entre joueurs.

DOMMAGES OCCULTES

À moins d'indication contraire dans le recueil occulte, tous les points de force militaire infligés par une source occulte (sort, pouvoir de croyance et objet magique) ignorent les bonus de défense militaire accordés par les bâtiments.

Exemple : La garnison d'un domaine qui possède un donjon et qui contient 15 milices se fait frapper par un pouvoir de croyance qui lui

inflige 15 points de force militaire. Si le domaine ne possède aucune protection contre les pouvoirs occultes, les 15 milices seront détruites malgré le bonus de force militaire accordé par le donjon.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques du monde de Bicolline sont répertoriés dans le recueil occulte.

Les objets magiques ont les mêmes caractéristiques que les sorts : niveau, portée, coût en énergie magique, effet, durée.

Ces derniers doivent être déployés sur un domaine ou un navire afin d'être utilisées. Le déploiement d'un objet magique prend lieu lors de la phase « renfort ».

Les objets magiques peuvent être utilisés lors de la phase occulte à partir de la saison suivant leur déploiement par un chef de domaine, de navire ou d'une bannière ayant ramassée l'objet en question.

Note : Un objet magique peut être déployé directement dans une bannière seulement lors du déploiement initial de celle-ci.

Ils sont catégorisés en 5 types :

LES POTIONS

Les potions sont des préparations alchimiques de toutes sortes. Elles sont préparées selon des recettes en utilisant des ingrédients.

Exemple : Une potion d'assainissement est déployée sur le domaine de Puit Sec à la saison Hiver, le chef de domaine pourra purifier son domaine lors de la phase occulte de la saison Bal Pourpre.

LES BABIOLES

Les babioles sont des objets résultant d'inventions de toutes sortes.

LES PARCHEMINS

Les parchemins magiques sont des velums enchantés par des magiciens. Une partie de l'énergie que le mage prendrait pour lancer le sort est transférée sur le papier afin de pouvoir être utilisé par n'importe qui.

Note : La portée d'un parchemin est calculée à partir de sa localisation et la distance est réduite de 50% (arrondi vers le bas).

Exemple : La bannière des Vieux Troubadours ramasse le parchemin de lenteur du domaine de Vandalousie. La bannière se déplace de son mouvement pour se rapprocher à portée (sort de lenteur =15 hexagones, donc 7 hexagones en raison du 50%) de la bannière de la garde provinciale de Bryas. Lors de la phase occulte de la saison suivante, le chef de la bannière procède au lancement du sort sur la garde provinciale qui subit en subit les effets.

LES ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets magiques puissants créés à l'aide de la magie de svir kala, golhir ou de miguisse.

Note : Les artefacts gagnent 7 hexagones en portée lorsqu'ils sont déployés sur un domaine qui possède un lieu arcanique.

Exemple : Le chant des sirènes est déployé sur le navire Coque Rouge lors de la saison bataille. Lors des prochaines saisons. Le navire pourra se déplacer afin de s'approcher de sa cible et utiliser le chant des sirènes contre le navire Lil'Jabbress.

LES TALISMANS

Des objets magiques qui ne sont habituellement pas déployés sur la carte géopolitiques. Ils ont des règles de possession, d'échange, d'entretien et de destruction qui leurs sont propre.

Épées magiques, sabliers de guildes permanents, rune naine, cristaux de veldrin, objets magiques de terrain, etc.

Note : Pour toutes informations relatives à ces objets, veuillez-vous voir les maîtres de jeu.

CRÉATION D'OBJET MAGIQUE

La création d'objet magique est un art occulte qui demande énormément de précision et de savoir-faire.

Chaque objet possède une liste d'ingrédients bien à lui et demande aussi parfois que le créateur soit d'un certain rang de magie afin de pouvoir le fabriquer.

Voici quelques éléments qui pourraient être retrouvés dans une recette de création d'artefact :

- Bricoles
- La présence d'un archimage dans une bannière occulte.
- Énergies magiques de différents types.
- Points de pouvoir
- Énergies pures
- Toutes autres cartes du jeu.

BÂTIMENTS OCCULTES

LE LIEU ARCANIQUE

Il existe plusieurs types de lieu arcanique et à travers les âges, les mages de tout horizon leur ont donné des noms propres selon leurs usages.

Ces lieux sont la base du développement occulte et arcanique pour le propriétaire d'un domaine.

Ils permettent aux mages de lancer des sorts, mais doivent être activés pour ce faire.

Un lieu arcanique est considéré comme actif lorsqu'une bannière occulte se trouve sur le domaine.

Capacité : *Bannière occulte*

Effets :

- *Permet au mage présent dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts.*

Prérequis :

- *Le domaine doit posséder un niveau de développement égal ou supérieur à une bourgade.*

Exception :

- *La capacité du bâtiment ne produit aucun revenu et n'est pas vidée lors du calcul des revenus à la fin de la saison été.*

LES RÉFECTOIRES ARCANIQUES

LABORATOIRE

C'est dans ce bâtiment que sont réunis tous les instruments et installations qui permettent aux alchimistes de préparer leurs ingrédients et d'inventer leurs potions.

Capacité : *10 fiches de population.*

Effets :

- *Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type alchimique.*
- *Chaque fiche de population affectée dans un laboratoire génère un (1) ingrédient.*
- *Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder un lieu arcanique.*

Limitation :

- *Le bâtiment doit contenir un focus de type alambic afin de produire des ingrédients.*

LA TOUR

Un lieu imposant qui assure aux mages l'isolement nécessaire afin de canaliser le manthora.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type commun.
- Chaque fiche de population affectée dans une tour génère un (1) manthora.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Limitation :

- Le bâtiment doit contenir un focus de type orbe manthorique afin de produire du manthora.

LA CRYPTTE

Lieu sombre où les mages s'affairent à canaliser l'énergie noire développée en Nasgaroth il y a de ça plusieurs milliers d'année.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type de magie noire.
- Chaque fiche de population affectée dans une cryptte génère un (1) gholir.

- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

Limitation :

- Le bâtiment doit contenir un focus de type fragment de pierre de lune afin de produire du gholir.

LE LIEU ANCESTRAL

Ce sont des points de rencontre entre les mages et l'énergie ancestrale des contrées entourant le lieu. Il est généralement très représentatif de l'histoire de la région où il a été construit.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type ancestral.
- Chaque fiche de population affectée dans un lieu ancestral génère une (1) miguisse.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

Limitation :

- *Le bâtiment doit contenir un focus de type fragment de Simaël afin de produire de la miguisse.*

LE CERCLE RITUEL

Espaces clairs au milieu de denses forêts, c'est dans ces endroits que les druides viennent pour gagner la collaboration des esprits sylvestres.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- *Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type totémique.*
- *Chaque fiche de population affectée dans un cercle rituel génère un (1) esprit de la forêt.*
- *Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder un lieu arcanique.*

Limitation :

- *Le bâtiment doit contenir un focus de type totem ancestral afin de produire des esprits de la forêt.*

LE DOLMEN

C'est autour de cette construction primitive de pierre levées que ce rassemble les sorcières pour invoquer le pouvoir des saisons et des éléments.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- *Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type rituel.*
- *Chaque fiche de population domiciliée dans un laboratoire génère un (1) souffle de vie.*
- *Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.*

Pré-requis :

- *Le domaine doit posséder un lieu arcanique.*

Limitation :

- *Le bâtiment doit contenir un focus de type fragment élémentaire afin de produire des souffles de vie.*



L'AUTEL SACRIFICIEL

Quoiqu'ils puissent prendre plusieurs formes, c'est toujours ici que le démonologiste scelle ses pactes avec les êtres du bas astral. Ces endroits conservent généralement des traces de tous les sacrifices passés.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type démoniaque.
- Chaque fiche de population affectée dans un autel sacrificiel génère un (1) crâne.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

Limitation :

- Le bâtiment doit contenir un focus de type calice maudit afin de produire des crânes.

LE PENTACLE

Généralement de la taille d'un mur ou d'une pièce, cette construction est bien plus qu'un simple symbole. C'est un tracé mystique qui permet de canaliser l'énergie Svir et d'en saturer les artefacts.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type d'artefact.
- Chaque fiche de population affectée dans un pentacle génère un (1) Svir-kala.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

Limitation :

- Le bâtiment doit contenir un focus de type rune de Svirin afin de produire du Svir-kala.

LA PATENTERIE

Un ramassis de pièces hétéroclites, de matériels divers empilés un peu partout. Ce bâtiment sert à fabriquer des inventions en tout genre.

Capacité : 10 fiches de population.

Effets :

- Permet au mage qui réside dans une bannière occulte sur le domaine de lancer des sorts de type babiole.
- Chaque fiche de population affectée dans une patenterie génère une (1) invention.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le réfectoire, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

Limitation :

- *Le bâtiment doit contenir un focus de type engrenage symbolique afin de produire des inventions.*

GRAND LIEU ARCANIQUE

Le grand lieu arcanique est une amélioration possible du lieu arcanique. Il permet à un propriétaire de domaine de spécialiser et de sécuriser son lieu arcanique

Capacité : 10 fiches de population

Effets :

- Ajoute 6 points de structure au lieu arcanique du domaine.
- Chaque fiche de population domiciliée dans un lieu arcanique activée générera une (1) énergie magique en fonction du type de magie sélectionnée.
- Si 10 fiches de population sont présentes dans le grand lieu, quatre (4) énergies additionnelles sont produites dans les revenus. Si le bâtiment a été construit sur une zone tellurique, une (1) énergie pure sera aussi produite.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.
- Le domaine doit posséder un niveau de développement égal ou supérieur au village.

Limitation :

- Le propriétaire du domaine doit choisir un type de magie du même type qu'un focus déjà présent sur le domaine lors de la construction.

LA SALLE DE RECHERCHE

Cette salle offre aux mages tout ce qu'il faut afin de faciliter leur recherche. Que ce soit des livres, des notes ou des composantes, ils ont tout à portée de main.

Capacité : Aucune

Effets :

- Réduit le coût d'apprentissage, des mages en résidence sur le domaine, d'une énergie magique et d'un laborantin.

LE COLLÈGE OCCULTE

On y enseigne les rudiments magiques et alchimiques à la population locale. Les élèves les plus assidus acquerront une certaine connaissance de la magie et pourront assister les mages et les alchimistes dans leurs recherches.

Capacité : 5 paysans.

Effets :

- Un paysan affecté au collège occulte deviendra un laborantin.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un stade de développement égal ou supérieur à une bourgade.

GLYPHE DE PROTECTION

Cette installation confère une protection magique au domaine contre les effets occultes néfastes.

TABLEAU XXIII – NIVEAU DE PROTECTION DES GLYPHES

Nombre de laborantins	Niveau de protection
2 laborantins	Mineur
4 laborantins	Majeur

Capacité : 4 laborantins.

Effets :

- La glyphe offre une protection contre les effets occultes néfaste qui cible le domaine, ses bâtiments, les unités en garnisons et les bannières qui s'y trouve. (Note : Une bannière qui assiège ou pille le domaine n'est pas considérée sous la protection de la glyphe.)

Pré-requis :

- Le domaine doit contenir un lieu arcanique.

LE RÉCEPTACLE DE DISSIMULATION

Le réceptacle peut prendre plusieurs formes : bassin, cristal, ossuaire, etc. Peu importe sa forme, c'est de ce point que la dissimulation est coordonnée.

Capacité : 5 énergies magiques

Effets :

- Augmente le facteur de dissimulation d'un domaine d'un (1) point pour chaque énergie magique affectée au réceptacle. Voir chapitre exploration.

Limitation :

- Le réceptacle ne peut être construit que sur un domaine qui se trouve dans le royaume d'Irendille.

LA PARCHEMINERIE ARCANIQUE

Ce bâtiment contient les secrets d'un sortilège qui peut être lancé par tous les mages en résidence sur le domaine.

Capacité : 2 laborantins

Effets :

- Lors de la construction du bâtiment, le propriétaire choisit 2 sorts mineurs qui pourront être lancés par les mages en résidence sur le lieu arcanique.

Limitation:

- 2 laborantins doivent être attribués au bâtiment afin que les mages puissent lancer les sorts qui y sont attachés.

Pré-requis :

- Le domaine doit posséder un lieu arcanique.

LE CONSEIL DES ÉRUDITS

Les sorciers, prêtres, mages et autres habitués de l'occulte qui côtoient constamment l'univers surnaturel de notre monde se réunissent chaque année lors d'un grand conseil.

Cinq candidats sont élus lors de cet important conseil. C'est dans les mains de ces érudits que reposent le savoir et le devoir de canaliser et diriger l'essence divine et tellurique de notre monde.

ÉLECTION DES ÉRUDITS

Cette élection a lieu à chaque *Bal Pourpre*. Le premier grand-prêtre de chaque croyance) est invité à venir voter. Il reçoit un nombre de pierre de savoir selon les critères suivants :

- 1 pierre de savoir par prêtre dévoué à la croyance.
- 3 pierres de savoir par grand-prêtre nommé de la croyance.

Les grands-maitres mages et alchimistes sont eux aussi invités à venir voter et reçoivent un nombre de pierre de savoir selon les critères suivants :

- 2 pierres pour leur titre de grand-maitre.
- 2 pierres de savoir pour chaque maître qui le supporte.

Les maisons les plus notoires des sphères de croyance et occulte peuvent aussi envoyer un candidat à l'assemblée qui portera les 15 pierres de sa maison.

Le chef d'une guilde ayant comme spécialisation « croyance » ou « occulte » reçoit lui aussi 1 pierre afin de représenter sa guilde lors de l'élection.

Toute personne ayant droit de vote peut se présenter comme érudit.

L'élection des érudits se déroule comme des élections seigneuriales. Si quelqu'un désire se présenter il devra le mentionner au bâtonnier et prendre un kobi.

Une fois tous les candidats annoncés, les participants doivent voter et les 5 candidats ayant amassé le plus de pierres dans leur kobi se verront nommés érudits jusqu'à la prochaine élection.

LES ÉRUDITS

Les érudits sont des êtres particuliers de notre monde qui, grâce au support de la communauté occulte, 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.

Les érudits gagnent la capacité d'utiliser de l'énergie pure selon une table d'influence qui leur est propre. (Voir tableau liste de pouvoirs des érudits.)

Cinq (5) énergies pures sont remises à chaque érudit lors de leurs élections.

Chaque érudit a la capacité d'extraire de l'énergie pure des productions, trois (3) fois par année, au comptoir des greffes au coût de :

- 10 céréales
- 10 bétails
- 10 ressources
- 10 ressources maritimes
- 10 minerais d'or
- 10 minerais d'argent
- 10 pierres précieuses

ÉNERGIE PURE/ESSENCE DIVINE

Ces énergies représentent les forces surnaturelles qui œuvrent dans notre monde.

Qu'elles soient forgées par les dieux ou pliées par les incantations des différents types de magie, elles contiennent un potentiel que peu de gens savent manier.

L'énergie pure et l'essence divine, dans leur état naturel, peuvent avoir des conséquences imprévisibles à travers les vents telluriques.

C'est pour tirer parti de ce pouvoir et en canaliser les effets que les maîtres du monde occulte se réunissent.

Certains autres événements peuvent affecter la force des vents telluriques de façon positive ou négative :

- Utilisation des hauts-Lieux
- Rituels arcaniques
- etc.

VENT TELLURIQUE

Malgré les efforts de tous les érudits qui siègent au conseil depuis des générations une partie des énergies pures de notre monde fuit vers les vents telluriques et les rend instables.

À la suite de chaque élection, 40 énergies pures sont libérées dans les vents et mettent en péril la réalité du monde connu.

Lors de chaque fin de saison été un tir de Syta neutre est tiré afin de connaître les effets des vents telluriques.

Un tir est effectué pour chaque tranche d'énergie du tableau.

Ce tir de Syta ne peut être altéré d'aucune façon.

Les énergies libres dans les vents telluriques sont conservées année après année jusqu'à ce que les érudits s'en défassent.

Les érudits possèdent la capacité de détruire ces énergies libres pour calmer leur impact.

UTILISATION PAR LES MAGES

Les mages et autres sorciers du monde sont capables d'utiliser l'énergie pure dans sa plus simple expression. Elle est nécessaire à l'incantation de certains sorts très puissants.

TABLEAU XXIV - VENTS TELLURIQUES

Énergies libre	Blanche	Grise	Noire
5-9	<u>Heureuse destinée</u> Ajoute une pierre blanche A au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde.	<u>Mauvais augure</u> 20 nuisances font leurs apparitions sur des hexagones aléatoires.	<u>Destin fâcheux</u> Ajoute une pierre noire B au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde.
10-24	<u>Vent favorable</u> Ajoute une pierre blanche C au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde.	<u>Tempête tellurique</u> 10 hexagones aléatoires, qui ne contiennent aucun domaine, deviennent affectés par une tempête tellurique. Les hexagones sont impraticables jusqu'à la dissolution de la tempête. 10 nuisances font leurs apparitions sur des hexagones aléatoires.	<u>Réveil de la bête</u> Ajoute une pierre noire C au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde.
25-39	<u>Puits d'énergie</u> Les points telluriques produiront tous 10 énergies d'un seul type (aléatoire).	<u>Champs du hasard</u> Toute la production de base d'un type de production des domaines du monde de Bicolline est changée aléatoirement. Ex : Bétails en ressource.	<u>Créatures du chaos</u> Ajoute une pierre noire D au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde
40-59	<u>Destin favorable</u> Ajoute une pierre blanche C au coût d'une grise dans toutes les Syta du monde.	<u>Famine</u> Toute la production d'un type de production est détruite (aléatoire).	<u>Hauts-lieux étranges</u> Tous les hauts lieux sont activés aléatoirement avec leur plein potentiel.
60 et +	<u>L'ascension</u> Ajoute deux pierres blanches E au coût de deux grises dans toutes les Syta du monde.	<u>Peste mortelle</u> Toute la production de main d'œuvre du monde est détruite.	<u>Malheurs sur le monde</u> Ajoute deux pierres noires E au coût de deux grises dans toutes les Syta du monde.

TABLEAU XXV - LISTE DES POUVOIRS DES ÉRUDITS

Pouvoirs	Coûts*	Durée	Nb. Érudit	Notes
Contrôle des éléments	1	Une utilisation	1	Détruit 2 Énergies pures du bassin des vents telluriques.
Contrôle du destin	1	Permanent	1	Permet de changer les pierres de la Syta d'une région de façon permanente. Chaque étape de changement demande une (1) énergie. <i>Ex. : Blanche D vers Blanche E. Noire A vers Grise.</i>
Main invisible	1	Une utilisation	1	Retire une nuisance instantanément d'un hexagone.
Influence de la destinée	2	1 tir	1	L'érudit choisit la couleur d'une pierre lors d'un tir de Syta non lié aux événements naturels (action de découverte (exploration), sort de téléportation, etc.). Cinq pierres sont pigées (une à la fois) jusqu'à ce que la couleur (blanche, grise, noire) voulue soit pigée. Si aucune pierre de la couleur voulue n'est tirée, l'érudit doit accepter la 5ième pierre.
Vision du destin	2	Instantanée	1	Permet à l'érudit de connaître le contenu du sac de Syta d'une des régions du monde.
Double destinée	4	1 tir	1	Crée une seconde pige de Syta dans une région (les deux s'appliquent)
Vol du destin	3	1 tir	1	Permet de piger les pierres liées aux éléments naturels d'une région dans la Syta d'une autre région.
Renversement du destin	1	Instantanée	1	Annule les effets de la Syta sur un hexagone.
Répit du destin	4	1 tir	1	2 pierres sont tirées pour une région et l'Érudit choisit celle qu'il désire.
Eaux troubles	5	1 tir	2	Fais apparaître aléatoirement 10 nuisances dans une région de la Syta.
Le chaos	12	1 an	2	Les piges de Syta des éléments naturels sont retirées jusqu'à ce qu'une pierre de couleur soit pigée.
L'ordre	12	1 an	3	Toutes les piges d'événements naturels de l'année sont grises (neutre).
Nouvelle puissance	30	Permanent	3	Créer un nouveau Haut-lieu. À discuter avec les Maîtres de Jeu.
Autres actions particulières	Variable	Variable	Variable	Doit être discuté avec les Maîtres de Jeu, et ce au moins une saison au préalable.

PARTICULARITÉ GÉOGRAPHIQUE (À VENIR)

IRENDILLE

Les seigneurs d'Irendille ne reçoivent pas la portion en solars des fiches de population affectée à un bâtiment d'habitation.

Les entretiens de province et de domaine doivent être effectués avec des lots elfiques.

Les constructions effectuées en Irendille ne nécessitent aucun solar.

NASGAROTH

La main d'œuvre produite par les bâtiments d'habitation est remise en esclaves plutôt qu'en paysans.

Il est possible de construire des bâtiments de transformation elfiques sur les domaines de Nasgaroth. Un domaine ne peut contenir des bâtiments de transformation normaux et elfiques.

Les chantiers navals de Nasgaroth permettent les améliorations elfiques sur les navires.

TERRES D'AUQUESSE

Le Tenamuach règne en roi et maître sur les Terres d'Auquesse et sa province principale qu'est Garganesh. Ce démon est considéré comme un despote en ce qui concerne la province de Garganesh et il nomme un Grand Khan (seigneur) afin de gouverner à sa place.

Dans la province de Garganesh, aucun titre de propriété n'a de valeur, seule la volonté du Tenamuach compte et celui-ci peut donner ou reprendre les domaines à sa guise tellement son emprise sur le monde est

grande à cet endroit. Afin d'obtenir un domaine, il faut négocier avec le Tenamuach ou son Grand Khan.

Les Khans sont des titres honorifiques accordés par le Tenamuach afin que celui-ci démontre son soutien envers la personne qui le mérite.

La main d'œuvre produite sur les Terres d'Auquesse est remise en esclave.

TERRES DES BRUMES

EFFET DES BRUMES

Les brumes mystiques de certains territoires inexplorés sont très ardues pour le déplacement des troupes.

Traverser un hexagone qui contient la topographie de brume nécessite 3 hexagones de déplacement.

De plus elles contiennent souvent des éléments dissimulés.

SOUMESS

À venir.

TERRITOIRE DE L'OUBLI

La main d'œuvre produite par les bâtiments d'habitation est remise en peaux vertes plutôt qu'en paysans.

Les tribus orcs ont la capacité de connaître l'origine des actions clandestines effectuées contre eux.

CITÉ DES SABLES

La main-d'œuvre produite par les bâtiments d'habitation est remise en esclaves plutôt qu'en paysans.



RÉSUMÉ DES CONSTRUCTIONS

Les constructions permettent aux chefs de domaine d'augmenter leurs possibilités de jeu.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Il est possible de construire un bâtiment à n'importe quelle saison.
- Un seul bâtiment de chaque nom peut être construit sur un domaine.
- L'action de construction est faite par le propriétaire d'un domaine.

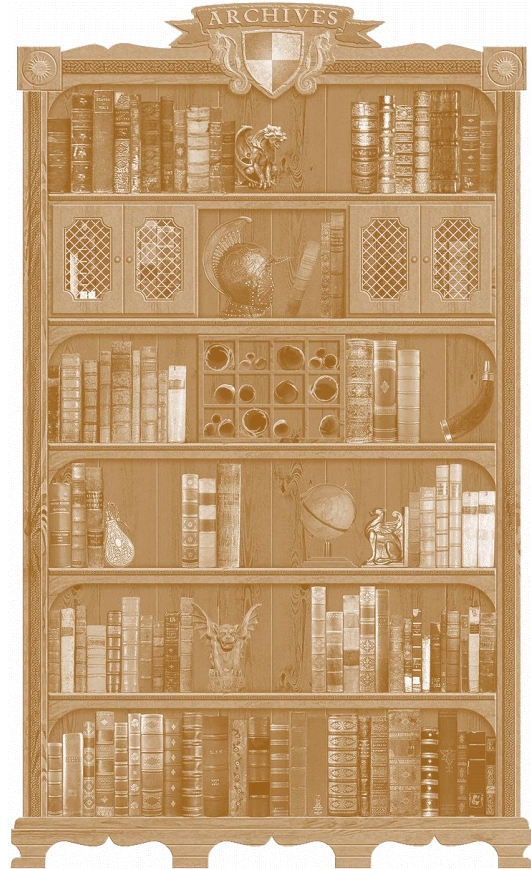


TABLEAU XXVI - DÉTAILS DES CONSTRUCTIONS

Bâtiments économiques	Point de structure	Solar	Paysan	Ressource	Équipement	Arnement	Maçon	Charpentier	Forgeron	Particuliers
Chaumières	2	20	5	5						
Habitations	3	30	10	25						
Faubourg	5	40	5	30	20		1		1	1 intendant, 1 architecte
Camp d'esclavage	2	20	5	5						
Camp de bucheron	2	20	5	10						
Carrière	3	20	5	10			1			1 architecte
Champs	2	20	5	10						
Grange	3	20	5	10				1		1 architecte
Enclos	2	20	5	10						
Étable	3	20	5	10					1	1 architecte
Ferme	2	40	10	30						
Abattoir	4	40	10	30						1 ingénieur, 1 architecte
Moulin	2	40	10	30						
Four	4	40	10	30						1 ingénieur, 1 architecte
Atelier	2	40	10	30						
Fabrique	4	40	10	30						1 ingénieur, 1 architecte
Forge	2	40	10	30						
Fonderie	4	40	10	30						1 ingénieur, 1 architecte
Mine	2	40	10	30						
Grande mine	4	40	10	30						1 ingénieur, 1 architecte
Marais d'élevage	4	40	10	30			1			
Ampano	3		10	30			1			Lot elfique
Cao Matso	4		10	30					1	Lot elfique
Tamma Tano	4		10	30				1		Lot elfique
Carma Tano	4		10	30					1	Lot elfique
École de maçon	2	50	10	30	20		1			
École de charpentier	2	50	10	30	20			1		
École de forgeron	2	50	10	30	20				1	
Université	5	50	10	30	25		2	1	2	1 intendant, 1 architecte
Académie	5	50	10	30	25		2	2	1	1 ingénieur, 1 architecte

Auberge-relais	1		2	10					
Brasserie	2	50	10	20	30		1		
Sépiumerie	2	50	10	30	20		1		
Stade de Troll-Ball™	4	100	15	40	30		2	3	1 architecte
Comptoir commercial	4	50	5	20	5			1	
Entrepôt	4	50	5	20	10			1	1

TABLEAU XXVII - DÉTAILS DES CONSTRUCTIONS

Bâtiments militaires et politiques	Point de structure	Solar	Paysan	Marin	Ressources	Équipement	Armement	Maçon	Charpentier	Forgeron	Particulier
Palissade	2	20	5		20	10	10		1		
Fortin	3	25	10		30	15	20	1			
Donjon	6	50	20		40	15	20	3	2	2	1 ingénieur
Tourelle	12	75	25		60	25	40	5	2	4	2 ingénieurs
Forteresse	24	150	50		120	45	80	8	4	7	3 ingénieurs
Académie militaire	4	100	20		50	25	50	2	2	3	1 Mentor militaire, 1 architecte
Écurie	4	100	20		50	50	25	2	3	2	1 Mentor militaire, 1 architecte
Le champ de tir	4	50	15		50	25	50	2	2	3	10 influences de la région, 1 architecte
Manoir	2	50	10		20	20		2	1		5 influences de la région
Château	4	50	15		50	20		3	2		10 influences de la région
Castel	5	200	15		50	25	10	4	2		1 ingénieur, 1 architecte
Citadelle	6	250	25		75	40	20	5	2	1	3 ingénieurs, 2 architectes
Construction de prestige	1	100									Chaque tranche de 100 solars accorde un point de structure et un point de prestige au bâtiment.

TABLEAU XXVIII - DÉTAILS DES CONSTRUCTIONS

Bâtiments occultes et de croyance	Point de structure	Solar	Paysan	Ressource	Équipement	Armement	Maçon	Charpentier	Forgeron	Particuliers
Lieu de culte	1	10	5	20	5					1 croyant
Abbaye	2	50	5	25				1		1 croyant
Prieuré	2	50	10	25	5		1	1		1 croyant
Commanderie	2	50	10	25	20			1	1	1 croyant, 1 architecte
Chapelle	5	50	10	30	25		2	2	2	1 croyant, 5 influences de la région
Temple	4	200	20	50			2	1		1 croyant
Cathédrale	12	300	30	100			4	2	2	1 croyant, 10 influences de la région
Lieu arcanique	6	200	25	50	20		3	1		
Réfectoire arcanique	4	50	5	20	10		1	1	1	2 énergies du type de magie
Grand lieu arcanique	12	100	10	50	25		2	1		1 ingénieur, 1 laborantin, 1 architecte
Salle de recherche	4	50	5	20	10		1	1		
Collège occulte	5	50	10	30	25		2	2	2	5 influences de la région
Glyphe de protection	4	50	5	20	10				2	
Réceptacle de dissimulation	4	50	5	20	10			2		*Lots elfiques
Parcheminerie arcanique	4	50	5	20	10		1	1	1	1 encre magique

TABLEAU XXIX – DÉTAILS DES CONSTRUCTIONS

Bâtiments clandestins	Point de structure	Solar	Paysan	Marin	Ressources	Équipement	Armement	Maçon	Charpentier	Forgeron	Particulier
Repaire	5	100	10		25	25	10	1	1		
Local secret	3	25	10		30	10	20				
Loge d'assassin	4	50	15		50	25	50	2	3	3	2 butins
Salon de luxe	3	25	10		20	10		1	2	1	3 butins
Poste de ruelle	5	20	10								
Tunnel	5	50	10		30	20					
Ambassade clandestine	3	50	15		30	25		1	1	1	
Officine	5	100	10		25	25	10	1	1		
Préfecture	3	50	10		30	10	20				
Cachot	3	25	10		20	10		1	2	1	1 mercenaires
Salle d'interrogation	3	25	10		20	10		1	2	1	2 mercenaires
Office portuaire	4	50		20	30	20			3		1 maitre artilleur
Douanes	5	20	10								
Chambres fortes	5	50	10		30	20					

TABLEAU XXX – DÉTAILS DES CONSTRUCTIONS

Bâtiments maritimes et d'exploration	Point de structure	Solar	Paysan	Marin	Ressources	Équipement	Armement	Maçon	Charpentier	Forgeron	Particulier
Quais	2	30	5	5	25	10			1		
Village de pêche	2	40	5	5	25	10			1		
Port	4	30	10	10				1	1	1	1 ingénieur, 5 influences de la région
Chantier naval	10	75	5	10	75	50	50	4	6	3	2 ingénieurs, 20 influences de la région
Tour de garde côtière	6	75	10	10	50	25	50	3	3	3	1 ingénieur, 1 canon et 10 influences de la région
Pont	2	50	5		25	15		3	2	1	2 ingénieurs, 1 architecte
Taverne	4	100	20		50	50	25	2	2	3	1 Mentor d'aventure, 1 architecte
Bibliothèque	4	100	10		50	50			1	1	1 intendant, 1 laborantin, 5 influences de la région
Observatoire	4	100	10		40	40		1	2	2	1 laborantin, 2 sceaux d'exploration.
Musée	4	100	10		25	50		1	1	2	10 influences de la région

TABLEAU XXXI – COÛT DE CONSTRUCTION DE NAVIRE

Types de navires	Point de structure	Solar	Marin	Ressources	Équipement	Armement	Charpentier	Forgeron	Particulier
Caravelle	5	25	10	25	25	25	1	1	
Galion	10	100	10	45	45	45	5	3	2 ingénieurs, 10 influences de la région
Frégate	15	300	20	65	65	65	7	5	3 ingénieurs, 10 influences de la région et 1 poutre maritime

TABLEAU XXXII – COÛT D'AMÉLIORATIONS MARITIMES

Améliorations maritimes	Ressources							Particulier
	Solar	Marin	Ressources	Équipement	Armement	Charpentier	Forgeron	
Cabine d'équipage	20	5	5					
Cabine de luxe	30	10	10	5		1		
Quartiers des combattants	100	20	50	25	50	3	3	1 mentor maritime, 1 architecte
Voilure	10	5	10	5		1		
Grande Voile	40	10	20	10		1	1	
Voile elfique		10	30	15		1	2	Lots elfiques
Coque renforcée	30	10	10	5		1		
Coque Khazanide	-	10	10	5		1	2	Un Kazak
Cambuse	10	5	10	5		1		
Soutes	30	10	10	5		1		
Baraquements maritimes	25	5	30	10	5	1	1	1 architecte
Cabine de transport	40	10	45	20	15	2	2	1 architecte
Matériel de navigation	40	10	30	30		1	1	1 tirailleur
Salle de recherche	40	10	30	30		1	1	1 laborantin
Filet de haute mer	15	5	10	5			1	
Poste d'ancrage	30	10	10	5		1		
Quartiers des marins	15	10	10	5		1		
Nacelles d'embarquement	50	10	45	20	15	2	2	
Figure de proue	15	5	10	5		1		5 influences
Dorure et appareil	15	5	10	5	5		1	5 minerais d'or
Quartier des pratiquants	150	20	40	5		2	1	1 croyant
Amélioration de prestige	100							

(EN CONSTRUCTION)

Consentant : Une cible consentante est une cible qui appartient à un membre de la même guildes que celui du propriétaire ou qui appartient à une guildes avec qui vous êtes mutuellement sur la liste blanche.

Main-d'œuvre : Une carte qui se retrouve dans la catégorie main-d'œuvre.

Maître : Une carte qui se retrouve dans la catégorie main-d'œuvre

Machine de guerre : Sous-catégorie d'unité militaire.

Point de fortification : Point de défense accordé par des bâtiments militaires. Un domaine doit avoir perdu tous ses points de fortification afin d'être la cible d'une action militaire offensive autre qu'un siège.

Source d'une bannière : La source d'une bannière reste toujours la même peu importe le changement de propriétaire.

Unité militaire : Toutes les unités qui peuvent être déployées dans une garnison ou une bannière mobile sont considérées comme tel.

POUR TERMINER

Un grand remerciement à toutes les personnes ayant travaillé, depuis les 20 dernières années, à la création et rédaction des règles qui régissent notre univers géopolitique.

Jocelyn Beausoleil
Alexandre Bégin
Julie Bouchard
Mathieu Dumontet
Sébastien Dupuis
Éric Hébert
David Huneault
Philippe Mongeau
François Noël
Germain Nolet
Michel Pigeon
Jean-Philippe Robin
Jean-Sébastien Roy
Mathieu Veillet
Carl Vincent
Olivier Renard
Sébastien Lefebvre

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à venir nous voir lors des événements du Duché au comptoir des greffes !