

Recueil des règlements géopolitiques

Version 8.5

Avril 2026

Changement immédiat, ajout ou correction

Retiré du jeu dès la fin de la saison Été 1026

Changement dès le début de la saison Automne 1026

Table des matières

1.	Le jeu au Duché de Bicolline.....	8
1.1	Le jeu géopolitique et le jeu terrain	8
1.2	Les personnages.....	8
1.2.1	Les personnages non joueurs (PNJ).....	8
1.2.2	Les personnages indépendants	9
1.3	Les comités et équipes en lien avec le jeu.....	9
1.3.1	Équipe de gestion du jeu	9
1.3.2	Maîtres de jeu.....	9
1.3.3	Les greffes et comptoirs	9
1.3.4	Les officiants	10
1.4	L'importance du jeu des guildes.....	10
1.5	La notoriété	10
1.5.1	La notoriété de base.....	11
1.5.2	Les exploits	11
1.5.3	Les présences terrain, l'entretien de la notoriété et des sceaux	12
1.5.4	Les présences terrain excédentaires	12
1.5.5	La perte de notoriété	12
1.6	Les sceaux.....	12
1.6.1	Le choix des sceaux	13
1.6.2	L'emploi des sceaux	13
1.6.3	Les sceaux de noblesse	13
1.7	La création d'une guildes	14
1.8	Affiliation et désaffiliation d'une guildes à une province terrestre	15
1.9	Le coffre virtuel.....	15
2.	Introduction au jeu géopolitique	16
2.1	Les saisons et tours de jeu	16
2.2	Les ordres et formulaires d'affectation virtuels.....	16
2.2.1	Les ordres	16
2.2.2	Les formulaires d'affectation virtuels.....	16
2.2.3	Les phases d'action et la résolution des conflits	17
2.3	L'économie.....	18
2.3.1	La monnaie et les solars	18
2.3.2	Les lingots	18
2.3.3	Les lettres de change	19
2.4	Les fiches de population	19
2.5	Les cartes.....	19
2.5.1	Les lots de production	19
2.5.2	Les richesses	2
2.5.3	La main-d'œuvre	2
2.5.4	Les maîtres et mentors.....	2
2.5.5	L'influence	2
2.5.6	Les énergies.....	18
2.5.7	Les récompenses.....	18

2.5.8	Autres cartes et éléments jeu	19
2.6	Les unités	19
2.6.1	La vitesse de déplacement	19
2.6.2	La force de combat	19
2.6.3	Rapatriement	19
2.6.4	Les types d'unités	19
2.6.5	Caractéristiques des unités	20
2.7	Les affectations	22
2.8	La résidence	22
2.9	Les nuisances	22
2.9.1	Les nuisances en Terres sauvages	22
2.10	La plateforme virtuelle	22
2.11	Le jeu géopolitique sur le terrain	23
2.11.1	Les élections politiques	23
2.11.2	Les enchères	23
2.11.3	Les courriers ducaux	23
2.11.4	L'utilisation de sorts et pouvoirs en scénario	25
2.11.5	Les cérémonies	25
2.11.6	Le Conseil des érudits	25
3.	La géographie et les propriétés	26
3.1	La carte du monde	26
3.2	La géographie terrestre	26
3.2.1	Les régions	26
3.2.2	Les provinces et provinces indépendantes	27
3.2.3	Les fiefs	27
3.2.4	Les duchés	27
3.2.5	Les domaines	27
3.2.6	Les Terres sauvages et ses Avant-postes	27
3.3	Le monde maritime	42
3.3.1	Les provinces maritimes	43
3.3.2	La valeur économique des provinces maritimes	43
3.3.3	Les navires	43
3.3.4	Les améliorations maritimes et les affectations	43
3.4	Les titres de propriété	43
3.4.1	Refaire un nouveau titre de propriété	44
3.5	Les revenus annuels	44
3.5.1	Les revenus annuels des régions	44
3.5.2	Les revenus annuels des provinces terrestres	45
3.5.3	Les revenus annuels des provinces maritimes	45
3.5.4	Les revenus annuels des guildes	45
3.6	L'entretien	45
3.6.1	L'entretien des domaines	46
3.6.2	L'entretien des navires	46
3.6.3	L'entretien seigneurial (terrestre)	46
3.6.4	L'entretien seigneurial (maritime)	48

4.	Les titres.....	49
4.1	Titres de noblesse.....	49
4.1.1	Chef de domaine.....	49
4.1.2	Maître de fief.....	49
4.1.3	Duc.....	50
4.1.4	Seigneur.....	51
4.1.5	Autorité.....	51
4.1.6	Capitaine.....	51
4.1.7	Amiral.....	52
4.1.8	Le seigneur maritime.....	52
4.2	Les titres de propriété.....	53
4.3	Les autres titres.....	53
5.	Le Conseil des érudits.....	54
5.1	Le tir de la Syta.....	54
5.1.1	Le fonctionnement.....	54
5.1.2	Les pierres du destin.....	55
5.1.3	La composition de la Syta et la Syta neutre.....	55
5.1.4	Les calamités et événements naturels.....	55
5.2	Les érudits.....	58
5.2.1	Les pouvoirs des érudits.....	58
5.2.2	La nomination des érudits régionaux.....	59
5.2.3	L'élection des érudits.....	59
6.	La sphère des arts.....	60
6.1	Région affiliée.....	60
6.2	Les actions de la sphère des arts.....	61
7.	La sphère clandestine.....	65
7.1	Les repaires clandestins.....	65
7.1.1	Création.....	65
7.1.2	Localisation.....	65
7.1.3	Actions simultanées.....	65
7.2	Les actions de la sphère clandestine.....	66
8.	La sphère commerciale.....	71
8.1	Les cargaisons.....	71
8.2	Revenu de commerce.....	71
8.3	Les actions de la sphère commerciale.....	72
9.	La sphère de croyance.....	75
9.1	La création d'une croyance.....	75
9.1.1	Les grands prêtres et les clercs.....	75
9.2	Les doctrines.....	75
9.3	Les pouvoirs.....	76
9.3.1	Les types de pouvoirs.....	76
9.4	Le nombre de pouvoirs par croyance.....	76

9.4.1	Les points de pouvoir	76
9.5	La dévotion.....	77
9.6	L'entretien des grands prêtres	77
9.7	Les cérémonies de croyance	77
9.8	Pouvoir ultime	77
9.9	Pouvoir par paroisse	77
9.10	Créer une nouvelle croyance	77
9.11	Les actions de la sphère de croyance.....	78
10.	La sphère d'exploration.....	82
10.1	Région affiliée	82
10.2	Combats entre explorateurs.....	82
10.3	Hommes-rat	82
10.4	Les actions de la sphère d'exploration	83
11.	La sphère de magie	86
11.1	Les traditions magiques	86
11.2	Hiérarchie magique	86
11.2.1	Apprenti	86
11.2.2	Adeptes	86
11.2.3	Maître-mage	86
11.2.4	Grand maître-mage	87
11.2.5	Archimage	87
11.3	La résidence.....	87
11.4	Le grimoire et l'apprentissage des sorts	88
11.4.1	Le grimoire	88
11.4.2	L'apprentissage des sorts	88
11.4.3	Les dommages magiques	88
11.5	Les objets magiques	88
11.6	Les composantes surnaturelles	88
11.7	Les actions de la sphère de magie	89
12.	La sphère maritime	91
12.1	Les navires.....	91
12.1.1	Les points de structure	91
12.1.2	Les garnisons navales.....	91
12.1.3	Les types de navires, leur construction et leurs caractéristiques	91
12.2	Le capitaine, l'amiral et le seigneur maritime	92
12.3	L'équipage.....	92
12.4	Les améliorations maritimes	92
12.5	Les déplacements maritimes	95
12.6	La résolution de combats maritimes	95
12.6.1	Ordre des combats.....	95

12.6.2	Combat maritime	95
12.6.3	Armée sur les navires	95
12.7	Les élections maritimes	96
12.8	Les actions de la sphère maritime	97
13.	La sphère militaire	104
13.1	Les fortifications	104
13.2	Les armées	104
13.2.1	Le général d'une armée	104
13.2.2	La capacité et les unités militaires	104
13.2.3	Le déplacement et la vitesse	105
13.2.4	La force de combat et les points de dommage	105
13.2.5	La résolution des conflits	105
13.3	Les actions offensives envers un domaine	106
13.3.1	L'attaque	106
13.3.2	L'occupation	106
13.3.3	Le siège	107
13.3.4	L'annexion	107
13.4	Les actions de la sphère militaire	109
14.	La sphère occulte	115
14.1	Les traditions occultes	115
14.2	Hiérarchie occulte	115
14.2.1	L'apprenti	115
14.2.2	L'adepte	115
14.2.3	Le maître-occultiste	116
14.2.4	Le grand maître-occultiste	116
14.2.5	L'occultiste suprême	116
14.3	La résidence	116
14.4	Le codex et l'apprentissage des sorts	116
14.4.1	Le codex	116
14.4.2	L'apprentissage des sorts	117
14.4.3	Les dommages occultes	117
14.5	Les objets occultes	117
14.6	Les actions de la sphère occulte	118
15.	La sphère politique	120
15.1	Les Conseils de région	120
15.1.1	La composition de base	120
15.1.2	La Charte de région	120
15.2	Les revenus de région et l'influence régionale	121
15.3	Les révoltes régionales et le renversement de la Charte de région	121
15.4	Les cérémonies politiques	122
15.5	Les élections seigneuriales	122
15.5.1	Les candidats	122
15.5.2	Les droits de vote	122

15.5.3	Le protocole.....	122
15.6	Les révoltes seigneuriales et le renversement d'un seigneur	123
15.7	Les actions de la sphère politique	124
	Remerciements.....	129

1. Le jeu au Duché de Bicolline

1.1 Le jeu géopolitique et le jeu terrain

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

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

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

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

1.2 Les personnages

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

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

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

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

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

1.2.1 Les personnages non joueurs (PNJ)

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

1.2.2 Les personnages indépendants

Un personnage du Duché de Bicolline qui n'a aucune appartenance à une guildes. Ce personnage est soit nouvellement créé ou un personnage ayant quitté une guildes. Avant la prochaine Grande Bataille, ce personnage peut rejoindre une guildes. **Un personnage indépendant ne peut pas faire d'affectations, ni retirer des revenus. Un personnage qui devient indépendant en cours d'année et ayant droit à des revenus liés à des affectations sur un domaine ou un navire recevra ses revenus lorsqu'il joindra une nouvelle guildes.**

1.3 Les comités et équipes en lien avec le jeu

1.3.1 Équipe de gestion du jeu

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

1.3.2 Maîtres de jeu

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

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

Les maîtres de jeu peuvent être rejoints par courriel au maitredejeu@bicolline.org

1.3.3 Les greffes et comptoirs

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

1.3.3.1 Banque de l'Hippocampe

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

- Récupérer les revenus et sceaux de guildes.
- Remise des ordres, cartes et sceaux nécessaires à la réalisation d'une action dans le jeu géopolitique.
- Effectuer des dépôts dans les coffres de guildes afin de permettre l'entretien des domaines, navires et provinces et la gestion des FAV pour déployer des garnisons sur vos domaines et navires, pour vos constructions et affectations.

- Lors de la Grande Bataille, les participants désirant rejoindre une nouvelle guilde devront y passer.

1.3.3.2 Greffes politiques

Les Greffes politiques sont installées dans la Banque de l'Hippocampe et sont accessibles lors de la majorité des activités pour changer le chef d'un domaine ou le capitaine d'un navire, pour soutenir un maître de fief ou un duc.

1.3.4 Les officiants

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

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

1.4 L'importance du jeu des guildes

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

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

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

- Un participant ou un nouveau participant peut rejoindre une guilde ou encore changer de guilde en faisant la demande sur son profil de joueur. Pour un participant qui était déjà dans une guilde, un seul changement annuel est autorisé, soit à la fin de la mise à jour de la saison Été (mi-juillet) ou à la phase Construction de la mise à jour de la saison Automne (novembre).
- Pour créer une nouvelle guilde, le chef doit remplir ce formulaire [Formulaire \(en ligne\) de demande de création de guilde](#). La date limite pour en faire la demande est le 31 juillet de chaque année.
- Une fois créée « temporairement » les joueurs désirant rejoindre cette guilde pourront en faire la demande sur leur profil joueur. Il est aussi possible pour la création d'une nouvelle guilde d'envoyer ses membres la rejoindre directement en se rendant aux Greffes géopolitiques situé au sous-sol de l'auberge.
- Il est possible pour un participant de se désaffilier d'une guilde à tout moment, mais il devra attendre la fin de la mise à jour de la prochaine saison Été (mi-juillet) pour rejoindre une nouvelle guilde. Cette demande se fait via le profil du joueur.

1.5 La notoriété

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

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

Le nombre total de sceaux accessible à une guilde est recalculé à chaque fois que la notoriété d'une guilde change.

1.5.1 La notoriété de base

L'année suivant sa création, il est possible pour un chef de guilde de faire une demande d'évaluation des points de notoriété de base de sa guilde à la suite d'un changement de son décorum, de son campement et de nouveaux bâtiments. **Le chef de guilde doit en faire la demande à la Banque de l'Hippocampe le lundi de la Grande Bataille. Un rendez-vous pour l'évaluation sera pris sur place par un des membres de la banque.** La taille de la guilde est recalculée à la hausse ou à la baisse après chaque Grande Bataille selon le nombre de participants présent dans la guilde. L'ancienneté est calculée avant la Grande Bataille,

Tableau 1: Calcul de la notoriété de base

Critère	1 point	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points
Taille de la guilde Le nombre de participants lors de la Grande Bataille (incluant les enfants)	0-4	5-10	11-20	21-30	31-40	41+
Décorum des participants Décorum général des membres de la guilde : reconnaissable, uniformité identification au groupe.		Minimal et générique	Efforts visibles	Style et couleurs particuliers et reconnaissables	—	—
Décorum du campement L'image et le décorum général du campement de la guilde		Décorum de base	Efforts visibles	Concept reconnaissable et bien développé	—	—
Quartier de guilde Le campement d'une guilde est composé de plusieurs bâtiments		2+	—	—	—	—
Ancienneté Les années passées depuis la création de la guilde		5-9 ans	10-14 ans	15-19 ans	20-24 ans	25-29 ans (+1 par tranche de 5 ans)

1.5.2 Les exploits

Au fil du temps et/ou lors des différentes activités du Duché de Bicolline, il est possible pour une guilde d'accomplir certains exploits et cumuler plus de points de notoriété. Ces points sont tous cumulatifs et permanents. Il est également possible pour les maîtres de jeu et l'équipe de gestion du jeu d'accorder un (1) ou plusieurs point(s) de notoriété supplémentaire pour certains exploits et victoires qui ne seraient pas précisés dans le

Tableau 2 ci-dessous. Dans le cas d'un exploit où plusieurs guildes seraient impliquées comme responsables, les chefs de chacune de ces guildes devront choisir entre elles quelle guilde recevra le(s) point(s) de notoriété.

Tableau 2: Exploits influençant la notoriété

Exploit mineur (1 point de notoriété)	Prendre un front de campagne
	Gagner une campagne
	Gagner une escarmouche (au maximum une fois par année)
	Être l'hôte d'une activité mineure
	Homologuer un nouveau monstre
	Parrainer la création d'une nouvelle guilde (demande un sceau)
Gagner un tournoi annuel d'équipe lors de la Grande Bataille (Trollball, Tactika, Combats d'archers, Campement décorum, etc.)	
Exploit majeur (2 points de notoriété)	Prendre un front de Grande Bataille
	Gagner une Grande Bataille
	Être hôte d'un événement majeur
	Gagner un scénario d'invasion
	Frapper une monnaie de guilde

1.5.3 Les présences terrain, l'entretien de la notoriété et des sceaux

L'entretien de la notoriété se fait sur une base annuelle débutant à la Grande Bataille en calculant le nombre de présences des participants aux activités du Duché de Bicolline (les présences terrain). L'entretien est complété lorsqu'une guilde cumule deux (2) fois plus de présences terrain que sa notoriété. L'entretien minimum d'une guilde est de 10 présences terrain, une guilde non entretenue 2 années de suites est dissoutes.

Chaque sceau devra être entretenu par 10 présences terrain. Ce calcul est effectué avant la Grande Bataille.

1.5.4 Les présences terrain excédentaires

Lorsqu'une guilde a davantage de présences terrain que ce qui est nécessaire pour l'entretien de sa notoriété, elle reçoit 1 point de notoriété supplémentaire par tranche de 10 présences terrain excédentaires. Ce calcul s'effectue en même temps que le calcul de l'entretien à la fin de la saison Été. Le calcul se fait à partir de 5 de notoriété. Une nouvelle guilde ayant seulement 2 de notoriété aura quand même besoin de 20 présences terrain pour recevoir un point de notoriété de bonus.

1.5.5 La perte de notoriété

La perte de notoriété s'effectue lorsqu'une guilde n'atteint pas le minimum de présences terrain nécessaire à l'entretien de sa notoriété. La guilde se voit ainsi retirer 1 point de notoriété par tranche de 10 présences terrain manquantes. Cette perte entraînera également la caducité des sceaux qui ne sont plus utilisables en raison du manque de présence terrain.

- 1 point de notoriété est perdu si une guilde à de 0 à 4 participants lors de la Grande Bataille.
- Une guilde n'ayant plus que 2 points de notoriété ou moins ne recevra plus de sceau.

1.6 Les sceaux

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

1.6.1 Le choix des sceaux

Lors de la création de la guilde, le chef de guilde doit choisir son premier sceau dans l'une des dix sphères de jeu : arts, commerce, clandestin, croyance, exploration, magie, maritime, militaire, occulte ou politique.

- Le choix des sceaux se fait à la Banque de l'Hippocampe lors d'une activité.

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

- Il est possible d'échanger un seul sceau par saison en le remettant à la Banque de l'Hippocampe, il est considéré utilisé pour la saison, le nouveau sceau sera remis la saison suivante.

1.6.2 L'emploi des sceaux

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

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

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

Une guilde peut dépenser ses sceaux de diverses façons :

- **Quêtes** : Un sceau peut être utilisé ou engagé pour réaliser certaines quêtes des maîtres de jeu qui ont lieu sur le Duché de Bicolline lors d'activités officielles.
- **Ordres** : Un sceau peut être utilisé ou engagé pour effectuer certaines actions à l'aide d'un ordre suivant les descriptions dans les tableaux d'actions de chaque sphère. Les ordres et sceau(x) associé(s) doivent être déposés à la Banque de l'Hippocampe lors de la majorité des activités officielles du Duché de Bicolline.
- **Rituels et cérémonies** : Un sceau peut être utilisé pour réaliser un rituel ou une cérémonie suivant les descriptions dans les tableaux d'actions de chaque sphère. Le sceau utilisé lors d'un rituel ou une cérémonie doit être remis seulement à la Banque de l'Hippocampe avec l'ordre approprié.

1.6.3 Les sceaux de noblesse

Les seigneurs et seigneurs maritimes obtiennent un sceau de noblesse à usage unique pouvant être utilisé pour réaliser une action dans n'importe quelle sphère de son choix.

- Un sceau de noblesse peut uniquement être utilisé et non pas engagé.
- Un sceau de noblesse peut être utilisé qu'une seule fois par année. Ceci signifie que, contrairement aux sceaux de guilde, un sceau de noblesse utilisé ne sera pas remis lors de la saison suivant son utilisation.
- Un sceau de noblesse utilisé sera remis de nouveau en jeu lors de la prochaine Grande Bataille selon les modalités de chacun.

1.7 La création d'une guilde

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

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

- **Conceptualisation** : Les participants qui désirent se regrouper pour former une guilde doivent déterminer un concept pour leur guilde. Ceci peut inclure les couleurs et l'héraldique, les objectifs et buts, la vocation, l'historique, les fondements, etc.

Le chef de guilde : Il est important pour une nouvelle guilde de bien choisir son chef, car il n'existe aucune mécanique de jeu permettant de démettre un chef de guilde de ses fonctions. Ce chef obtient la propriété du groupe lors de sa création et c'est lui qui peut interagir dans le jeu géopolitique au nom de sa guilde. Un chef de guilde peut donner son titre à un autre membre de sa guilde en communiquant avec l'équipe de gestion du jeu au gestion.jeu@bicolline.org.

Trésoriers : Les trésoriers sont nommés et démis par le chef de guilde. Ils peuvent voir le coffre de guilde et ont les mêmes droits que le chef de guilde hormis celui de nommer et démettre des trésoriers. Un chef de guilde peut nommer des membres de sa guilde comme trésorier en communiquant avec l'équipe de gestion du jeu au gestion.jeu@bicolline.org. Il n'est pas possible de nommer trésorier un membre d'une autre guilde.

Rencontre avec l'équipe des maîtres de jeu: Cette étape doit s'effectuer avant la Grande Bataille. Lors de cet échange, vous présenterez votre concept de jeu (histoire, intentions, campement, etc.). Cette discussion permet aux maîtres de jeu de faire rapidement connaissance avec vous, de récupérer votre historique et d'effectuer un recadrage si votre style est un peu trop à l'écart de l'univers établi. Ces renseignements seront publiés dans le Registre des guildes une fois que votre guilde sera officiellement créée.

Rencontre des exigences minimales : Une nouvelle guilde doit rencontrer les exigences minimales suivantes lors de la Grande Bataille où leur guilde est officiellement créée :

- Avoir eu l'aval des maîtres de jeu
- Rassemblement d'un minimum de 15 participants pendant la Grande Bataille de 16 ans ou plus.
- Remise de 10 fiches de populations Bataille à la Banque de l'Hippocampe.
- Exceptionnellement, les participants qui n'ont pas déjà changé de guilde devront le faire à **la Banque de l'Hippocampe**.

L'évaluation de la notoriété : Votre notoriété sera de **3** ou plus selon le nombre de participants de votre guilde. Une demande d'évaluation de la Notoriété de base pourra être faite pour l'année suivante.

Le choix des sceaux : Lors de la création de la guilde, le chef de guilde doit choisir parmi les dix sphères de jeu.

Cas 1 — 15 participants :

La guilde reçoit, pour sa première année d'existence, **deux sceaux temporaires** de la sphère choisie.

Ces sceaux sont à usage unique et **ne peuvent pas être engagés** (ex. : dans une armée ou sur une route commerciale).

L'année suivante :

- **Si la guilde maintient au moins 15 participants à la Grande Bataille**, elle recevra un **sceau standard** de la même sphère, échangeable par les règles usuelles.
- **Si elle tombe sous ce seuil**, elle recevra à nouveau **deux sceaux temporaires**.

Cas 2 — 30 participants et plus :

La guilde reçoit dès sa première année **un sceau standard** de la sphère choisie.

Affiliation d'une guilde à une province : C'est lors de la Grande Bataille que le chef de guilde d'une guilde nouvellement créée pourra s'affilier à une province terrestre sans dépenser de sceau politique en présence du seigneur de la province.

Parrainer une nouvelle guilde : Une guilde voulant parrainer une nouvelle guilde doit remettre un sceau de sa guilde en même temps que son chef remet ses 10 fiches de population Bataille. Le sceau de guilde pourra être un sceau de n'importe quelle sphère de jeu.

1.8 Affiliation et désaffiliation d'une guilde à une province terrestre

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

-L'affiliation d'une guilde à une province peut uniquement se faire lors de la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques et nécessite l'accord du seigneur de la province qui doit être présent avec le chef de guilde au moment de l'affiliation de la guilde.

La désaffiliation volontaire d'une guilde à une province terrestre **se fait via un ordre de la sphère politique**. La désaffiliation d'une guilde fait notamment en sorte que les présences terrain de la guilde qui se désaffilie ne seront pas comptabilisées dans le calcul de l'influence reçue par une province et son Conseil de région pour l'année en cours. Une guilde qui se désaffilie devra attendre à la Grande Bataille pour s'affilier à une autre province terrestre.

1.9 Le coffre virtuel

Comme le jeu géopolitique est centré sur les guildes, ceci veut concrètement dire que les actions géopolitiques sont au nom d'une guilde et non d'un individu. Le coffre virtuel d'une guilde est accessible pour les dépôts à la Banque de l'Hippocampe. Le coffre virtuel est l'endroit où une guilde dépose les cartes et monnaies qu'elle croit nécessaires pour, entre autres, la gestion de ses domaines et navires. Un chef de guilde et ses trésoriers peut consulter en tout temps le contenu du coffre de guilde sur le profil de son personnage.

- N'importe qui peut déposer dans le coffre virtuel de n'importe quelle guilde. Une bonne façon de faire participer les membres de votre guilde.

2. Introduction au jeu géopolitique

2.1 Les saisons et tours de jeu

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

- Automne (la saison débute avec l'activité de la Grande Bataille et se termine en octobre);
- Hiver (janvier et février);
- Printemps (mars et avril);
- Été (mai et Juin).

Les dates exactes du début et de la fin d'une fin de saison sont définies par l'équipe de gestion du jeu en cours d'année et seront annoncées dans la section Jeu / Annonce du site internet.

Les fins de saisons géopolitiques coïncident avec une activité qui se déroule sur le Duché de Bicolline afin de permettre aux participants de remettre leurs actions à la Banque de l'Hippocampe lors de cette activité.

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

2.2 Les ordres et formulaires d'affectation virtuels

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

2.2.1 Les ordres

Les ordres sont utilisés pour les actions du jeu géopolitique et les différents types d'ordre qui peuvent être envoyés par un chef de guilde sont détaillés dans les tableaux des actions possibles des différentes sphères de jeu. Un ordre doit être dûment rempli en utilisant les gabarits imprimés qui sont en ligne et remis avec les sceaux. Les avoirs nécessaires à la résolution des ordres, ainsi que les sceaux, doivent être remis aux banquiers directement avant la fermeture de la Banque de l'Hippocampe.

- Lorsque possible, il est recommandé de remplir un ordre sur ordinateur et d'imprimer le tout afin d'en faciliter la lecture.
- Un ordre illisible et/ou non signé pourrait ne pas être traité.
- Certains ordres nécessitent une procuration, assurez-vous de la remettre en annexe de l'ordre.
- Les Ordres sont disponibles dans la [section document](#).

2.2.2 Les formulaires d'affectation virtuels

Certaines actions en lien avec, entre autres, l'affectation de mains-d'œuvre, le renfort de garnisons, la construction de bâtiments sur un domaine et l'utilisation d'un chantier naval par son propriétaire doivent être effectuées au moyen d'un FAV par le chef de la guilde concernée. Les FAV doivent être complétés avant la fin de chaque saison et envoyés par courriel par le chef de la guilde à l'équipe de gestion du jeu (gestion.jeu@bicolline.org). Les avoirs nécessaires à la réalisation doivent être déposés dans le coffre de la guilde qui envoie le FAV.

Les FAV sont disponibles dans la [section document](#).

2.2.3 Les phases d'action et la résolution des conflits

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

La séquence des actions se fait dans l'ordre croissant numérique. En cas de deux actions se réalisant dans la même phase, celle inscrite en premier se réalise d'abord.

Tableau 3: Phases d'action

Phase d'action	Action / Détails
1. Syta	<i>Tir de Syta, pouvoirs des érudits, quitter résidence (paroisse et lieu arcanique), désaffiliation volontaire d'une guilde, prendre un élève</i>
2. Surnaturel défensif	Activation d'objets magiques, création d'une babiole ou potion, création d'un objet magique (à partir d'Été 1024), utilisation de babiole ou potion, sort qui n'est pas une attaque surnaturelle, sort de création d'armée ou de caravane.
3. Surnaturel offensif	Activation d'objets magiques, effets des maladies, arrivée d'une téléportation, sort d'attaque surnaturelle majeur, sort d'attaque surnaturelle mineur.
4. Assaut de sortie	Assaut de sortie, coup de semonce, empoisonnement, empoisonnement maritime, retirer un lingot
5. Démobilisation	Rapatriement d'unités maritimes, rapatriement d'unités militaires, démobilisation, démobiliser une armée, défusionner une armée.
6. Mobilisation	Conscription, renforcer une armée, déployer une armée, fusionner des armées, remaniement des armées, remaniement des garnisons maritimes, embarquer sur un navire, renforcer une garnison (FAV), renforcer une garnison maritime (FAV),
7. Support	Support de mercenaires, support d'archers, droguer l'avant-garde, dernier retranchement, discours héroïque, pont de fortune.
8. Résolution de combat	Évasion, abordage, attaquer des armées, attaquer un domaine, combattre des nuisances
9. Action offensive d'une armée	Siège, piller un domaine, saccager, blocus, annexion.
10. Autres actions d'une armée	Ramasser un butin de guerre, détruire un pont, cesser l'occupation.
11. Investigation	Chasse aux trésors, explorer une épave, découverte terrestre, découverte maritime, éclaireur, patrouille, aventure, aventure maritime, enquête clandestine, développement maritime.
12. Manigance	Agitateur, brigandage, embuscade, vol de grand chemin, piraterie, contrebande, corruption, plantation de sépium, recel, sépiumerie, guerre de rue.

Phase d'action	Action / Détails
13. Construction	Changement de guilde et croyance (Saison Automne), prendre résidence (paroisse et lieu arcanique), abandon de bâtiment, abandon d'amélioration maritime, changer le capitaine d'un navire, changer un chef de domaine, soutenir un maître de fief, soutenir un duc, changer le nom d'un navire, spectacle, magicien du royaume, occultiste du royaume, apprendre un sort, annexer une province terrestre, augmenter le stade de développement, création d'un repaire (Automne seulement), abandonner un repaire, réparation d'un navire dans un chantier naval (FAV), réparation de fortune, construction d'une caravelle, construction d'un galion, construction d'une frégate, construction d'amélioration maritime (FAV), construction de bâtiment (FAV), diminuer un stade de développement, retirer le soutien d'un amiral, soutenir un amiral (Printemps seulement),
14. Déplacement	Faites places, entrave, déplacer une armée, traverser un pont, navigation, caravane marchande, commerce maritime, archiviste, conservatoire
15. Poursuite,	Poursuite maritime, poursuite, débarquer d'un navire
16. Intendance	Architecte, banquet, festival bailli, diplomate, surintendant, restaurateur, prévôt, restauration religieuse, organiser des jeux, révolte, exil, désaffiliation forcée d'une guilde, tournoi.
17. Affectation	Affectations (FAV), activation d'un objet magique. Il est possible de construire un bâtiment et d'affecter de la main d'œuvre ou des maîtres lors de la même saison. Les affectations générant un revenu doivent l'être à la saison Automne. (FAV)

2.3 L'économie

2.3.1 La monnaie et les solars

2.3.1.1 Les solars

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

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

2.3.1.2 Les piécettes

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

Le taux de change est couramment de 10 piécettes pour 1 solars.

2.3.2 Les lingots

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

Un lingot représente 200 lots du minerai qui le constitue (argent ou or) et peut être obtenu en échangeant les lots directement à la Banque de l'Hippocampe. Un lingot d'argent possède une valeur nominale de 2 000 solars alors qu'un lingot d'or possède une valeur nominale de 5000 solars.

2.3.3 Les lettres de change

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

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

2.4 Les fiches de population

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

Les différents types de fiches de population sont les suivantes

- Bal Pourpre;
- Bataille;
- Campagne;
- Ducasse;
- Évènement (Fiche verte);
- Thématique;
- Tournois des Nations.

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

Les fiches de population peuvent également parfois être utilisées lors d'activités sur le terrain (cérémonies, quêtes, etc.).

Certaines de ces activités sur le terrain pourraient nécessiter un type de fiche de population spécifique ou encore prévoir des effets variables selon le type de fiches utilisé.

2.5 Les cartes

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

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

2.5.1 Les lots de production

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

- Lots de production de base :
 - Céréale
 - Bétail
 - Ressource
- Autres lots de production :
 - Victuaille
 - Équipement

- Armement
- Pierre précieuse
- Minerai d'or
- Minerai d'argent

2.5.2 Les richesses

Les cartes de richesses ont une valeur habituellement plus grande que les autres en raison de leur provenance et utilisation de luxe.

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

2.5.3 La main-d'œuvre

La main-d'œuvre représente les braves âmes qui donnent leur temps et leurs bras à la noblesse afin d'accomplir une panoplie de tâches. Une fois armée et armurée, la main-d'œuvre peut aussi faire la guerre en devenant des unités alors qu'une fois éduquée, elle peut devenir un maître ou un mentor. Mis à part les marins lorsque le contexte le requiert, les mains-d'œuvre sont interchangeables. (Les marins peuvent remplacer n'importe quelles mains d'œuvre, mais pas l'inverse).

- Paysan
- Esclave
- Marin
- Nomade
- Forestier
- Peau verte
- Voelhoorn (Équivaut à un marin)
- Homme-bête
- Farfouilleur

2.5.4 Les maîtres et mentors

Les **maîtres** et les **mentors** sont nécessaires à certaines constructions, à la formation d'unités, à l'entretien ou encore à la réalisation de certaines actions des sphères.

- Admirateur
- Artiste
- Charpentier
- Croyant
- Forgeron
- Ingénieur
- Intendant
- Laborantin
- Maçon
- Mécène
- Mentor aventurier
- Mentor maritime
- Mentor militaire
- Scribe

2.5.5 L'influence

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

2.5.6 Les énergies

L'énergie primordiale

Le surnaturel, qu'il soit invoqué par des magiciens et occultistes ou encore envoyé par les dieux, provient d'une transformation de l'énergie primordiale. Ce type d'énergie est associé aux sortilèges les plus puissants qui existent ainsi qu'aux érudits qui l'utilisent afin de pouvoir réaliser certaines actions.

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

Les énergies magiques

L'énergie magique est utilisée par les différents types de magiciens afin de pouvoir réaliser diverses actions surnaturelles.

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

Les énergies occultes

Les énergies occultes sont utilisées par les différents types d'occultisme afin de pouvoir réaliser diverses actions surnaturelles.

- **Crâne** : Énergie utilisée afin de forger des pactes avec les entités démoniaques.
- **Esprit** : Énergie magique propre au spiritisme.
- **Ingrédient** : Matériel de base avec lequel travaillent les alchimistes.
- **Invention** : Pièce d'un tout qui, une fois assemblé, sont utilisés par les inventeurs.

Les énergies des croyances

Les grands-prêtres utilisent cette énergie pour pouvoir réaliser certains pouvoirs.

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

2.5.7 Les récompenses

Les quêtes terrain peuvent rapporter des récompenses, certaines sont reliées à une sphère de jeu spécifique. Il existe plusieurs types de récompenses pouvant être échangés à la Banque de l'Hippocampe :

- **Exploit** : Reliée aux quêtes maritimes.
- **Fait d'armes** : Reliée aux quêtes militaires.
- **Faveur divine** : Reliée aux quêtes de croyance.
- **Faveur magique** : Reliée aux quêtes de magie.
- **Faveur occulte** : Reliée aux quêtes occultes.
- **Oblatus** : Reliée aux quêtes politiques.
- **Prisonnier** : Reliée à plusieurs sphères de jeu.
- **Prestige** : Reliée aux quêtes d'exploration.

- **Renommée artistique** : Reliée aux quêtes artistiques.
- **Réputation** : Reliée aux quêtes clandestines.
- **Fer à cheval, arêtes de poisson, botte usée, épée cassé, chapeau percé, cendres** : Reliées aux farfouilleurs.
- **Cartes de Terra'Kana** : Reliées au Nouveau Monde, elles possèdent un contour rouge.

2.5.8 Autres cartes et éléments jeu

Certaines cartes ne sont reliées qu'au jeu terrain.

- **Artefact** : Représente un objet de quête
- **Champignons et plantes** : Reliées à l'herboristerie, représentées sur des canevas.
- **Cristaux** : Reliées à la sphère de magie, représentées sur des canevas.
- **Mysterium** : Reliée à la sphère de magie.

2.6 Les unités

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

2.6.1 La vitesse de déplacement

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

2.6.2 La force de combat

La force de combat d'une armée, d'une garnison ou d'une garnison navale impliquée dans un affrontement est égale à la somme de la force de combat de chaque unité qui la compose.

2.6.3 Rapatriement

Il est possible via différents ordres de rapatrier ou faire rapatrier des troupes. Il est aussi possible de rapatrier directement des unités carte en main à la Banque de l'Hippocampe. Les unités rapatriées donnent 3 mains-d'œuvre correspondantes à leur formation.

2.6.4 Les types d'unités

- *Damné : Si un mort-vivant est présent dans une armée, toutes les autres unités sont considérées de même.*
- *Démoniaque : Si un démon est présent dans une armée, toutes les autres unités sont considérées de même*
- *Esclave : Une unité formée d'esclaves. L'utilisation de ces unités est considérée comme de l'esclavagisme.*
- *Maritime : Les unités de type maritime sont les seules pouvant être déployées dans une garnison de navire. Elles ne peuvent pas être déployées dans les garnisons terrestres ou encore dans des armées.*
- *Siège : Les unités ayant cette caractéristique effectuent des dommages équivalents à leur force militaire sur leur cible (assiégeant et assiégé) lors d'un siège. Les bonus défensifs de force militaire ne sont pas comptabilisés pour le calcul des dommages. Rappel : Des artilleurs sont nécessaires pour chaque point de dommage de type siège que les trébuchets et les canons effectuent.*

2.6.5 Caractéristiques des unités

Tableau 4: Caractéristiques des unités

Unité	Sphère	Cout de formation	Vitesse de déplacement	Force de combat	Type
Arquen	Militaire	Adoubement et commanderie	20 hexagones	2	—
Artilleur	Militaire	5 ingénieurs, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Assassin	Clandestin	1 brigand, 1 mentor aventurier, 5 armements	15 hexagones	1	—
Aventurier	Exploration / Maritime	1 tirailleur ou homme-rat, 1 mentor aventurier, 5 armements	15 hexagones	1	—
Brigand	Clandestin	5 mains-d'œuvre, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	0,5	—
Canon	Militaire	2 ingénieurs, 20 armements, 5 équipements, 5 bétails, 5 ressources, 1 poudre à canon	10 hexagones	2	Siège avec l'aide de 2 artilleurs
Cavalier	Militaire	1 milice, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	—
Chevalier	Militaire	Adoubement et commanderie	20 hexagones	2	—
Chevaucheur de loup	Militaire	1 guerrier orque, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	—
Combattant embarqué	Maritime	5 marins, 10 armements, 5 équipements	—	1	Maritime
Démon	Occulte	Voir sort Possession dans le recueil surnaturel. Un démon rapatrié ne donne aucune main-d'œuvre.	20 hexagones	2	Démoniaque
Flobart	Maritime	1 combattant embarqué, 1 mentor maritime, 5 ressources	—	1,5	Maritime
Guerrier orque	Militaire	5 peaux vertes, 10 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Homme-rat	Exploration / Maritime	5 esclaves, 5 armements et 5 équipements	15 hexagones	0.5	Esclave
Ilta matcha	Militaire	1 milice elfique, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	—
Janissaire	Militaire	1 marqué, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	Esclave
Kornac	Militaire	Adoubement et commanderie	20 hexagones	2	Esclave
Marqué	Militaire	5 esclaves, 10 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	Esclave

Unité	Sphère	Cout de formation	Vitesse de déplacement	Force de combat	Type
Mamelouk	Militaire	1 marqué, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	Esclave
Milice	Militaire	5 mains-d'œuvre, 10 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Milice elfique	Militaire	5 forestiers, 10 armements, 5 équipements	15 hexagones	1	—
Mort-vivant	Magie	Voir le sort, Armée des damnés, Cryptus Ferum ou Charnier dans le recueil surnaturel. Un mort-vivant rapatrié ne donne aucune main-d'œuvre.	10 hexagones	1	Damné
Pirate	Clandestin / Maritime	5 marins, 5 armements, 5 équipements	—	0,5	Maritime
Roquen	Militaire	1 milice elfique, 1 mentor militaire, 10 bétails	20 hexagones	1,5	—
Soldat de métier	Militaire	1 milice, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	—
Tirailleur	Exploration / Maritime	5 mains-d'œuvre, 5 armements, 5 équipements	15 hexagones	0,5	—
Trébuchet	Militaire	2 ingénieurs, 20 armements, 5 équipements, 5 bétails, 5 ressources	10 hexagones	1	Siège avec l'aide de 1 artilleur
Ushatar	Militaire	1 guerrier orque, 1 mentor militaire, 5 armements	15 hexagones	1,5	—
Vargkwen	Militaire	Adoubement et commanderie	20 hexagones	2	—
Voile de guerre	Maritime	Adoubement	—	2	Maritime

2.7 Les affectations

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

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

Les revenus obtenus par l'affectation sont décrits dans les effets de chacun des bâtiments. Il est possible pour la plupart des bâtiments de les construire et d'affecter des fiches de population ou de la main d'œuvre à la saison Automne.

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

2.8 La résidence

Que ce soit la paroisse de résidence d'un grand-prêtre ou le lieu arcanique d'un magicien ou d'un occultiste, il se peut que le même participant soit grand-prêtre et occultiste ou magicien, dans ce cas, son lieu de résidence doit être sur le même domaine. Chaque bâtiment de résidence coûte un sceau de la sphère appropriée pour y résider, cela peut se faire simultanément ou lors de saisons différentes.

2.9 Les nuisances

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

Les nuisances peuvent être terrestres ou maritimes. Lorsqu'une nuisance fait son apparition, une force qui demeure inconnue des participants lui est attribuée. Afin de vaincre une nuisance, une guilde doit réaliser l'action appropriée dans la sphère d'exploration ou maritime. L'accomplissement de certaines actions peut se traduire par des renseignements supplémentaires comme connaître la force exacte d'une nuisance ou encore comment la vaincre.

Les nuisances présentes dans une province (terrestre ou maritime) sont également une préoccupation constante pour la population et augmentent l'entretien pour les seigneurs.

Les nuisances sur un hexagone côtier sont considérées terrestres.

2.9.1 Les nuisances en Terres sauvages

Il n'y a pas d'entretien seigneuriale relié aux nuisances terrestres d'une région composée uniquement de Terres sauvages. Après un certain temps, les nuisances se trouvant dans des Terres sauvages (entièrement ou partiellement) attaque la garnison de l'avant-poste ou du domaine le plus proche jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Si la garnison ne réussit pas à détruire la nuisance, cette dernière saccage une construction ayant égal ou moins de point de structure que sa force et passe ensuite à l'attaque de l'avant-poste ou du domaine le plus proche. Le bonus de fortification est calculé, il n'y a pas de siège et chaque nuisance est calculé de façon indépendante en cas d'attaque multiple

2.10 La plateforme virtuelle

Le Duché de Bicolline est doté d'une plateforme de jeu virtuelle où les participants, avec leur compte utilisateur, peuvent vérifier rapidement certains renseignements en lien avec leur personnage, dont leur croyance et guilde d'affiliation. Le chef de chaque guilde y a aussi accès au contenu du coffre virtuel de sa guilde.

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

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

2.11 Le jeu géopolitique sur le terrain

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

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

2.11.1 Les élections politiques

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

2.11.1.1 Les pierres de savoir et les kobis

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

2.11.1.2 Les élections seigneuriales

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'un Bal Pourpre ou d'une Grande Bataille et doivent être annoncées au moins vingt-et-un (21) jours avant la tenue de l'activité.

2.11.1.3 Les élections maritimes

Le titre de seigneur maritime est obtenu lors des élections d'un amiral. Ces élections peuvent se dérouler uniquement lors d'une Grande Bataille.

2.11.2 Les enchères

Les enchères sont organisées par la Banque de l'Hippocampe et permettent aux commerçants du Duché de Bicolline de se procurer des denrées rares, des contrats spéciaux et des pactes commerciaux. C'est aussi souvent l'occasion d'écouler les lettres de change émises par la Banque de l'Hippocampe.

2.11.3 Les courriers ducaux

Un courrier ducal est un message décorum physique remis directement aux maîtres de jeu via la Banque de l'Hippocampe. Les courriers ducaux doivent respecter les critères suivants :

- Le document doit être décorum (forme et contenu).
- Le coût minimal de production du courrier ducal doit être inclus avec le document.

- Le document et le coût doivent être dans une enveloppe, boîte, sac ou contenant bien identifié (décorum ou non).
- Le message doit contenir une annexe qui détaille le nom du participant responsable, son numéro de téléphone et son courriel.
- Les sections en jeu/décorum et hors-jeu doivent être clairement identifiables et séparées.
- Le courrier ducal ne décrit pas le résultat escompté comme un fait accompli, sans quoi il sera refusé ou remanié par les maîtres de jeu.
- La catégorie du courrier ducal doit être inscrite sur celui-ci et toutes les modalités propres à cette catégorie doivent être remplies. Les courriers ducaux sont séparés en plusieurs catégories:
 - **Chronique** : Permet de contacter un maître de jeu afin d'officialiser le récit d'un évènement terrain ou géopolitique dans les archives du Duché de Bicolline. Voir action "Chronique" dans le tableau de la sphère artistique.
 - Une chronique demande un sceau artistique.
 - **Missive** : Permet de contacter un personnage non joueur (PNJ) afin de communiquer une information, obtenir ou utiliser des faveurs, etc. Une missive a un maximum de 500 mots par sceau utilisé.
 - Une missive demande un sceau politique, 1 intendant et 5 influences de l'origine du PNJ.
 - La réponse ou les actions entrepris par le PNJ seront toujours au minimum pour la saison suivante.
 - **Recherche** : Permet de contacter un maître de jeu afin de réaliser une recherche originale afin d'apprendre des informations privilégiées sur un élément mystérieux du monde de Bicolline.
 - Une recherche demande plusieurs sceaux. Dépendant de l'approche utilisée, l'utilisation de sceaux de toutes sortes peuvent être utilisés.
 - **Prologue** : Permet de contacter un maître de jeu afin de les informer des intentions de son groupe lors d'une activité à venir.
 - Le contenu du prologue demeure secret, mais peut être utilisé par les maîtres de jeu.
 - Un prologue peut être envoyé uniquement lorsque les maîtres de jeu en font la demande en vue d'une activité ou scénario précis, mais ne demande aucun sceau.
 - Exceptionnellement, un prologue peut être envoyé par courriel aux maîtres de jeu à maitredejeu@bicolline.org
 - **Rencontre au sommet** : Permet de "contraindre" un PNJ à une rencontre diplomatique avec vous. Il n'est pas possible d'assassiner, capturer ou autrement utiliser la force contre un personnage dans ce contexte.
 - Une rencontre au sommet demande un sceau politique et 10 fiches de population thématique.
 - La date et l'heure sera choisi par le PNJ.
 - Le PNJ pourrait choisir de parler à d'autres gens après votre rencontre.
 - **Trafic** : Permet d'accomplir un trafic gagné lors d'une quête ou d'un encan silencieux. Les revenus seront déposés au coffre de la guilde du sceau utilisé.
 - Un trafic demande un sceau clandestin.

Il est possible d'ajouter toutes sortes de richesses ou lots à son courrier ducal et de décrire leur utilisation escomptée afin d'augmenter la possibilité d'obtenir le résultat recherché. Les maîtres de jeu prendront également en considération la qualité de la présentation.

2.11.4 L'utilisation de sorts et pouvoirs en scénario

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

2.11.5 Les cérémonies

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

- Une plage horaire doit être réservée auprès du maître de jeu de la sphère dont l'action fera l'objet d'une cérémonie au minimum **7 jours avant le début de l'activité, 14 jours avant le début de la Grande Bataille.**
- La cérémonie doit se dérouler sous la supervision d'un maître de jeu ou d'un officiant mandaté.
- La cérémonie doit être d'une durée minimum de 15 minutes.
- Un responsable/répondant pour la cérémonie doit être sélectionné avant le début officiel de la cérémonie par le participant. Le ou les sceaux devront être remis avec l'ordre approprié à la Banque de l'Hippocampe.
- La cérémonie doit respecter la thématique en lien avec l'action souhaitée.

2.11.6 Le Conseil des érudits

Les érudits du monde de l'Hippocampe sont les plus notables adeptes des arts magiques et occultes, les plus dévots grands-prêtres des croyances et les illustres nobles seigneuriaux des terres et des mers du Duché de Bicolline. Ils se réunissent pour, entre autres, discuter des maux qui affligent les peuples et déterminer les grandes actions et orientations du Conseil des érudits. **Lors de chaque fin de saison les érudits sont invités à participer au tirage de la Syta.**

3. La géographie et les propriétés

3.1 La carte du monde

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

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

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

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

3.2 La géographie terrestre

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

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

Dans l'exemple de la Figure 1, le domaine de Brask se situe dans le fief de Trisenbourg. Le fief de Trisenbourg se situe dans la province de Trisen. La province de Trisen se situe dans la région du Berkwald.

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

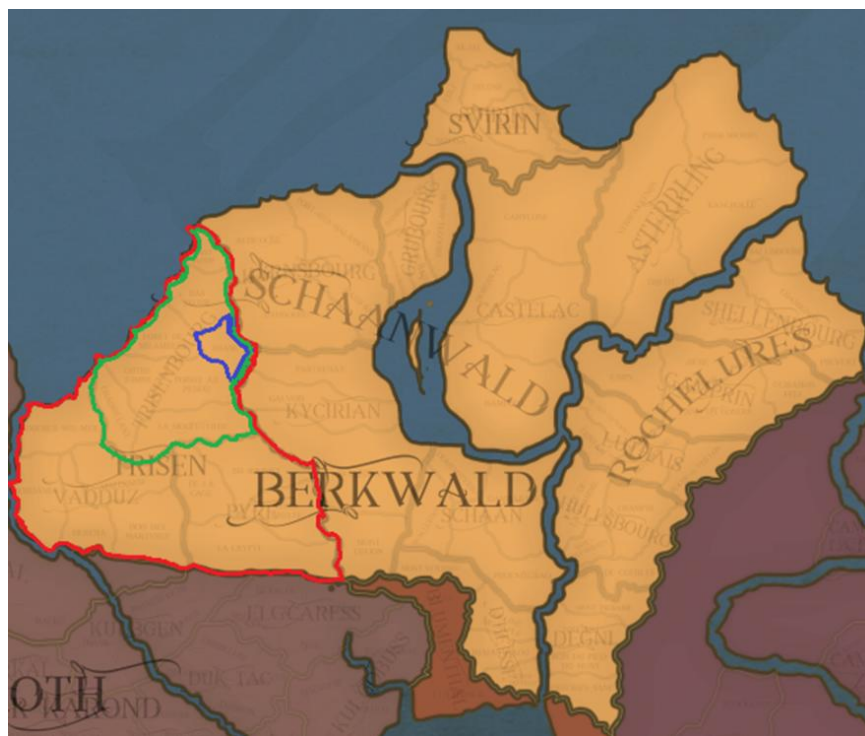


Figure 1: Exemple du découpage d'une province

3.2.1 Les régions

Nombreuses sont les régions qui composent le monde de l'Hippocampe. Les régions sont administrées par un Conseil de région qui est mené par l'autorité de la région.

3.2.2 Les provinces et provinces indépendantes

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

Le chef d'une province reçoit le titre de noblesse de seigneur et est élu lors d'une élection seigneuriale.

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

3.2.3 Les fiefs

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

3.2.4 Les duchés

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

3.2.5 Les domaines

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

Un domaine peut être:

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

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

3.2.6 Les Terres sauvages et ses Avant-postes

Les terres sauvages formaient historiquement la majorité des territoires des régions, puis le système féodal créa les domaines, les fiefs, les duchés et les provinces. Malgré tout ce développement, il demeure encore des terres sauvages dans notre monde, les Terres des Brumes et le Territoire de l'Oubli en sont de bons exemples.

Afin de refléter ces contrées inexplorées, toutes parties de la carte géopolitique qui ne se trouve pas à l'intérieur des frontières d'un domaine, sont considérés comme des Terres Sauvages. Les domaines s'y trouvant se nomme avant-poste. Ce dernier peut suivre tous les stades de développement d'un domaine, à la différence qu'il ne possède pas de frontières. Les avant-postes n'ont donc pas de « domaine adjacent » et n'offre pas la possibilité de fief, château ou duché. Le système politique des pierres de savoir n'est pas reconnu ni utilisé dans les Terres Sauvages non plus.

3.2.6.1 Seigneur des Terres Sauvages

Les seigneurs des régions uniquement composés de Terres sauvages sont appelés Seigneurs de guerre. Les seigneurs de guerre sont nommés chaque année par consensus par le représentant des avant-postes de ses guildes affiliées. S'il n'y a pas de consensus, il n'y a pas de seigneur de guerre et la nomination est reporté à l'événement Bal Pourpre ou Grande Bataille le plus proche. Un avant-poste sous occupation ou assiégé n'a plus le respect de ses pairs et est ignoré durant la nomination du seigneur de guerre.

Le chef d'un avant-poste doit, pour se présenter comme seigneur de guerre, avoir sa guilde affiliée aux Terres sauvages. Un représentant d'un avant-poste n'ayant pas sa guilde affiliée aux Terres sauvages n'a pas son mot à dire lors de la nomination du seigneur de guerre.

Chaque région des Terres sauvages n'a qu'un seul seigneur de guerre et cela, sous certaines conditions (nombre d'avant-postes, guilde affiliée, etc).

Une faction PNJ est considérée comme une guilde en ce qui a trait à l'affiliation.

Une guilde désirante s'affilier à une Terre sauvage comme les Territoires de l'Oubli ou les Terres des Brumes n'a pas besoin d'autorisation d'un seigneur.

- L'entretien seigneuriale des **avant-postes** revient directement aux guildes des propriétaires et non au Seigneur de Guerre.

3.2.6.2 Les stades de développement

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

Une guilde désirant augmenter le stade de développement de l'un de ses domaines doit payer le coût associé à l'augmentation et réaliser l'action appropriée. De même, une guilde désirant diminuer le stade de développement de l'un de ses domaines doit réaliser l'action appropriée. Notez que l'augmentation de campement à hameau se fait par FAV, ne nécessitant pas de sceau.

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

Tableau 5: Caractéristiques et coûts des différents stades de développement

Stade de développement	Nombre maximal de bâtiments	Coûts associés à l'augmentation du stade de développement
1. Campement	3	—
2. Hameau	6	5 mains-d'œuvre, 10 équipements
3. Bourgade	10	1 sceau politique, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 10 influences de la région
4. Village	16	1 sceau politique, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 20 influences de la région
5. Ville	23	1 sceau politique, 1 sceau commercial, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 30 influences de la région
6. Cité	35	1 sceau politique, 1 sceau commercial, 10 mains-d'œuvre, 25 équipements, 2 ingénieurs, 2 intendants, 50 influences de la région

3.2.6.3 Les bâtiments et affectations

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

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

Les caractéristiques des bâtiments

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

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

Les points de structure

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

- Lorsqu'un bâtiment est détruit, il est retiré du registre de propriété du domaine et sa production ainsi que toutes les mains-d'œuvre qui y étaient affectées sont perdues.
- La destruction de 10 points de structure ou plus crée l'apparition d'un butin de guerre.

Les types de bâtiment

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

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

Tableau 6: Différents bâtiments pouvant être construits sur un domaine

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Cout de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Bâtiments économiques généraux						
Abattoir	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	5
Académie	5	Mains-d'œuvre	1 ingénieur par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 2 ingénieurs	9
Atelier	10	Mains-d'œuvre	5 équipements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	4
Camp de bucherons	10	Mains-d'œuvre	5 ressources par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	1
Carrière	20	Mains-d'œuvre	5 ressources par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : ressource	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 maçon, 1 ingénieur	2
Champs	10	Mains-d'œuvre	5 céréales par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	1
Chaumières	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 5 ressources	1
École de charpentiers	5	Mains-d'œuvre	1 charpentier par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 charpentier	6
École de forgerons	5	Mains-d'œuvre	1 forgeron par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 forgeron	6
École de maçons	5	Mains-d'œuvre	1 maçon par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 maçon	6
Enclos	10	Mains-d'œuvre	5 bétails par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources	1
Étable	20	Mains-d'œuvre	5 bétails par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 forgeron, 1 ingénieur	2

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Cout de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Fabrique	10	Mains-d'œuvre	5 équipements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	5
Faubourg	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	40 solars, 5 mains-d'œuvre, 30 ressources, 20 équipements, 1 maçon, 1 forgeron, 1 intendant, 1 ingénieur	6
Ferme	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : bétail	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	4
Fonderie	10	Mains-d'œuvre	5 armements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	5
Forge	10	Mains-d'œuvre	5 armements par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : ressource	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	4
Four	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	5
Grande mine	20	Mains-d'œuvre	5 minerais ou pierres précieuses (selon le type de gisement) par main-d'œuvre affectée	Domaine qui contient un grand gisement	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 2 ingénieurs	5
Grange	20	Mains-d'œuvre	5 céréales par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 ressources, 1 charpentier, 1 ingénieur	2
Habitations	10	Fiches de population	2 mains-d'œuvre par fiche de population affectée	—	30 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources	4
Mine	10	Mains-d'œuvre	5 minerais ou pierres précieuses (selon le type de gisement) par main-d'œuvre affectée	Domaine qui contient un petit gisement	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	4
Moulin	10	Mains-d'œuvre	5 victuailles par main-d'œuvre affectée	Production du domaine : céréale	40 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources	4
Université	5	Mains-d'œuvre	1 intendant par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 2 forgerons, 1 intendant, 1 ingénieur	9

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Cout de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Bâtiments de la sphère des arts						
Amphithéâtre	10	Mains-d'œuvre	1 admirateur par main-d'œuvre affectée	—	100 solars, 15 mains-d'œuvre, 40 ressources, 30 équipements, 2 maçons, 3 charpentiers, 1 ingénieur	11
Auberge-relais	1	Mains-d'œuvre	1 admirateur par main-d'œuvre affectée	—	10 solars, 2 mains-d'œuvre, 10 ressources	1
Bibliothèque	1+	Œuvre(s)	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur. La bibliothèque avec le plus de valeur octroie pour l'année en cours un (1) point de notoriété à la guilde propriétaire du domaine à la fin de la saison Été.	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 intendant, 1 scribe, 5 influences de la région	12
Monument	—	—	Les 3 monuments les plus dispendieux octroient 1 point de notoriété à la guilde propriétaire du domaine à la fin de la saison Été. Si un monument est déjà lié à un point de notoriété donné à une guilde, on examine alors le monument suivant dans la liste des plus précieux pour voir s'il est éligible à attribuer un point à une autre guilde.	Une même guilde ne peut recevoir qu'un seul point de notoriété par ce biais chaque année, peu importe le nombre de monuments qu'elle contrôle. Un monument ne peut accorder son point de notoriété qu'une seule fois, et ce à une seule guilde. Si la guilde perd le domaine dans lequel se trouve le monument, elle perd également ce point de notoriété.	100 solars et + Il est possible d'améliorer le monument d'un domaine à chaque saison. Un monument doit contenir une courte présentation.	1 point de structure par tranche de 100 solars

Bâtiment	Capacité maximale		Effets / Revenus	Limitation	Cout de construction	Points de structure
	Qté	Type				
Musée	1+	Objet(s) de collection	Augmente la limite d'influence de la province de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur. Le musée avec le plus de valeur octroie pour l'année en cours un (1) point de notoriété à la guilde propriétaire du domaine à la fin de la saison Été.	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources, 50 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 2 forgerons, 10 influences de la région	11

Bâtiments de la sphère commerciale						
Brasserie	10	Fiches de population	1 cargaison par fiche de population affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 20 ressources, 30 équipements, 1 maçon	6
Comptoir commercial	20	Fiches de population	1 cargaison par fiche de population affectée	—	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 40 ressources, 15 équipements, 2 charpentiers, 1 forgeron	7
Bâtiments de la sphère de croyance						
Abbaye	5	Croyants	7 victuailles, 7 équipements et 3 armements par croyant affecter	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 25 ressources, 1 charpentier, 1 croyant	6
Cathédrale	10	Fiches de population	1 point de pouvoir par tranche de 5 fiches de population affectées Une cathédrale à pleine capacité reçoit 1 point de pouvoir de plus	—	300 solars, 30 mains-d'œuvre, 100 ressources, 4 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 croyant, 10 influences de la région	24
Chapelle	5	Mains-d'œuvre	1 croyant par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 croyant, 5 influences de la région	12

Commanderie	10	Croyants	1 arquen, chevalier, kornac ou vargkwen par tranche de 5 croyants affectés	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 25 ressources, 20 équipements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 croyant, 1 ingénieur	9
Temple	5	Croyants	Immunise le domaine à toutes les attaques surnaturelles jusqu'à utilisation. Les croyants seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque surnaturelle majeure.	Il est possible d'affecter des croyants lors de la même saison que la construction d'un temple. Exceptionnellement, il est possible d'affecter des croyants à chaque saison.	200 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 2 maçons, 1 charpentier, 1 croyant	13

Bâtiment de la sphère d'exploration

Taverne	10	Mains-d'œuvre	1 mentor aventurier par main-d'œuvre affectée	—	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 25 armements, 2 maçons, 2 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor aventurier	17
---------	----	---------------	---	---	--	----

Bâtiments de la sphère de magie

Collège arcanique	5	Mains-d'œuvre	1 scribe par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 scribe, 5 influences de la région	10
Crypte	10	Fiches de population	1 Gholir par fiche de population affectée Une crypte à pleine capacité reçoit 5 Golhirs de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Golhirs, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Dolmen	10	Fiches de population	1 Souffle de vie par fiche de population affectée Un dolmen à pleine capacité reçoit 5 Souffles de vie de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Souffles de vie, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10

Glyphe de protection	5	Scribes	Immunise le domaine à toutes les attaques surnaturelles jusqu'à utilisation. Les scribes seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque surnaturelle majeure.	Il est possible d'affecter des scribes lors de la même saison que la construction d'un glyphe de protection. Exceptionnellement, il est possible d'affecter des scribes chaque saison.	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 2 forgerons	4
Grand lieu arcanique	+3	Magiciens ou occultistes résidents	Permet de domicilier 3 personnages additionnels	Le domaine doit posséder un lieu arcanique	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 2 ingénieurs, 1 laborantin	16
Lieu ancestral	10	Fiches de population	1 Miguisse par fiche de population affectée Un lieu ancestral à pleine capacité reçoit 5 Miguisses de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Miguisses, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Lieu arcanique	3	Magiciens ou occultistes résidents	Permet de domicilier 3 personnages	—	200 solars, 25 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 1 charpentier	19
Pentacle	10	Fiches de population	1 Svir-Kala par fiche de population affectée Un pentacle à pleine capacité reçoit 5 Svir-Kala de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Svir-Kala, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Réfectoire	10	Fiches de population	1 Manthora par fiche de population affectée Un réfectoire à pleine capacité reçoit 5 Manthoras de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Manthoras, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10

Bâtiments de la sphère maritime						
Chantier naval	—	—	Nécessaire à la construction de navires par la guilde du chef de domaine. Le chantier naval permet à son propriétaire de réparer les navires sur le même hexagone côtier et construire des améliorations maritimes.	Le domaine doit posséder un quai. Dans le cas où le quai est détruit, il doit être reconstruit la saison avant l'utilisation du chantier naval.	75 solars, 5 mains-d'œuvre, 10 marins, 75 ressources, 50 équipements, 50 armements, 4 maçons, 6 charpentiers, 3 forgerons, 2 ingénieurs, 20 influences de la région	26
Pont	—	—	Permet le déplacement d'une armée au-dessus d'une rivière présente sur l'hexagone où se trouve le pont. Un pont peut être construit dans une région sauvage (ne touchant à aucun domaine). Les frais pour traverser un pont est de 200 solars par sceau engagé.	Le pont doit être construit sur un hexagone qui touche la terre sur deux rives ou plus. Le pont ne peut pas être utilisé la saison de sa construction. Si le pont touche à un domaine, c'est le propriétaire de l'un des domaines qui doit le construire.	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 25 ressources, 15 équipements, 3 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 3 ingénieurs, 20 influences de chaque région touchant le pont (excluant les provinces maritimes) Le montant total est versé au propriétaire du pont. Si les deux rives appartiennent à des guildes différentes, le total est divisé à parts égales entre elles. Si la guilde qui traverse est elle-même propriétaire du pont, les solars lui sont retournés dans son coffre.	N/A
Port	10	Fiches de population	2 marins par fiche de population affectée.	Le domaine doit posséder un quai	30 solars, 10 mains-d'œuvre, 10 marins, 50 ressources, 25 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 ingénieur, 5 influences de la région	12
Quai	5	Bateau de pêche	Génère 15 victuailles par bateau de pêche affecté.	Le domaine doit être un domaine côtier	30 solars, 5 mains-d'œuvre, 5 marins, 25 ressources, 10 équipements, 1 charpentier	5
Tour de garde côtière	—	—	Permet l'utilisation de l'action maritime « Coup de semonce »	Le domaine doit être un domaine côtier	75 solars, 10 mains-d'œuvre, 10 marins, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 3 maçons, 3 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 canon, 10 influences de la région	25

Village de pêche	10	Marins	Pour chaque tranche de 2 marins affectés dans le village de pêche, un bateau de pêche sera généré en revenus	Le domaine doit posséder un quai	40 solars, 5 mains-d'œuvre, 5 marins, 25 ressources, 10 équipements, 1 charpentier	5
Bâtiments de la sphère militaire						
Caserne	10	Mains-d'œuvre	1 mentor militaire par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : céréales	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 2 maçons, 2 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor militaire	17
Écurie	10	Mains-d'œuvre	1 mentor militaire par main-d'œuvre affectée	Type de production du domaine : bétails	100 solars, 20 mains-d'œuvre, 50 ressources, 50 équipements, 25 armements, 2 maçons, 3 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor militaire	17
Palissade (Fortification)	5	Unités	Permet de mettre 5 unités en garnison	Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	20 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 10 armements, 1 charpentier	4
Fortin (Fortification)	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison pour un maximum de 10.	Le domaine doit posséder une palissade. Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	25 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 15 équipements, 20 armements, 1 maçon	6
Donjon (Fortification)	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison pour un maximum de 15. Ajoute 1 point de force militaire pour chaque unité présente dans la garnison lors de la défense du domaine	Le domaine doit posséder un fortin Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	50 solars, 20 mains-d'œuvre, 40 ressources, 15 équipements, 20 armements, 3 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur	13

Tourelle (Fortification)	5	Unités	Permet de mettre en garnison 5 unités additionnelles pour un maximum de 20.	Le domaine doit posséder un donjon Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	75 solars, 25 mains-d'œuvre, 60 ressources, 25 équipements, 40 armements, 5 maçons, 2 charpentiers, 4 forgerons, 2 ingénieurs	20
Forteresse (Fortification)	5	Unités	Permet de mettre 5 unités additionnelles en garnison pour un maximum de 25. Ajoute 1 point de force militaire pour chaque unité présente dans la garnison lors de la défense du domaine (cumulatif avec le point de force du donjon)	Le domaine doit posséder une tourelle Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine	150 solars, 50 mains-d'œuvre, 120 ressources, 45 équipements, 80 armements, 8 maçons, 4 charpentiers, 7 forgerons, 3 ingénieurs	38

Bâtiments de la sphère occulte						
Astrolabe de protection	5	Laborantins	Immunise le domaine à toutes les attaques surnaturelles jusqu'à utilisation. Les laborantins seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque surnaturelle majeure.	Il est possible d'affecter des laborantins lors de la même saison que la construction d'un astrolabe de protection. Exceptionnellement, il est possible d'affecter des laborantins chaque saison.	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 2 forgerons	4
Autel sacrificiel	10	Fiches de population	1 Crâne par fiche de population affectée Un autel sacrificiel à pleine capacité reçoit 5 Crânes de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Crânes, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Cercle rituel	10	Fiches de population	1 Esprit de la forêt par fiche de population affectée Un cercle rituel à pleine capacité reçoit 5 Esprits de la forêt de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Esprits de la forêt, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10

Collège occulte	5	Mains-d'œuvre	1 laborantin par main-d'œuvre affectée	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 30 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 laborantin, 5 influences de la région	10
Grand lieu arcanique	3+	Magiciens ou occultistes résidents	Permet de domicilier 3 personnages additionnels	Le domaine doit posséder un lieu arcanique	100 solars, 10 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 2 ingénieurs, 1 laborantin	16
Laboratoire	10	Fiches de population	1 Ingrédient par fiche de population affectée Un laboratoire à pleine capacité reçoit 5 Ingrédients de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Ingrédients, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Lieu arcanique	3	Magiciens ou occultistes résidents	Permet de domicilier 3 personnages	—	200 solars, 25 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 1 charpentier	19
Patenterie	10	Fiches de population	1 Invention par fiche de population affectée Une patenterie à pleine capacité reçoit 5 Inventions de plus	—	50 solars, 5 mains-d'œuvre, 20 ressources, 10 équipements, 1 maçon, 1 charpentier, 1 forgeron, 12 Inventions, 1 énergie pure, 10 influences de la région	10
Bâtiments de la sphère politique						
Castel	—	Lingot(s) d'or et/ou d'argent	Augmente la limite d'influence de la province de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	200 solars, 15 mains-d'œuvre, 50 ressources, 25 équipements, 10 armements, 4 maçons, 2 charpentiers, 2 ingénieurs	14
Château	5	Intendants	Un maximum de 15 mains-d'œuvre par intendant affecté pour la guilde du maître de fief	Pour chaque main-d'œuvre produite dans un château, le fief où se situe le château doit avoir 2 fiches de population affectées dans le fief	50 solars, 15 mains-d'œuvre, 50 ressources, 20 équipements, 3 maçons, 2 charpentiers, 10 influences de la région	12
Citadelle	—	Lingot(s) d'or et/ou d'argent	Augmente la limite d'influence de la région de 25 par tranche de 1 000 solars de valeur	—	250 solars, 25 mains-d'œuvre, 75 ressources, 40 équipements, 20 armements, 5 maçons, 2 charpentiers, 1 forgeron, 5 ingénieurs	22

Grand colisée	—		Permet de faire l'action Organiser des jeux	Ne peut être utilisé qu'une seul fois par saison	50 mains-d'œuvre, 200 ressources, 50 équipements, 10 maçons, 5 charpentiers, 5 ingénieurs, 100 influences de la région	47
Manoir	—	—	Augmente le nombre de pierres de savoir du domaine de 2	—	50 solars, 10 mains-d'œuvre, 20 ressources, 20 équipements, 2 maçons, 1 charpentier, 5 influences de la région	7

3.2.6.4 La population

La population d'un domaine est représentée par le nombre de fiches de population, de maîtres et de mains d'œuvres présentes dans tous les bâtiments du domaine. La population présente sur le domaine influence le calcul de l'entretien seigneurial.

3.2.6.5 Les garnisons

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

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

La garnison (toute ou en partie) peut être rapatriée via une FAV, afin de recevoir trois (3) mains-d'œuvre correspondantes au type d'unité.

3.2.6.6 Le statut d'un domaine

Un domaine peut avoir quatre (4) statuts possibles :

- Normal;
- En révolte seigneuriale et/ou régionale;
- Occupé;
- Assiégé

Normal

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

Révolte seigneuriale et/ou régionale

Le propriétaire d'un domaine peut décider de mettre ce dernier en révolte seigneuriale et/ou régionale. La révolte est habituellement utilisée par les propriétaires de domaine afin d'exiger des changements des statuts politiques qui régissent sa province ou son royaume.

Occupé

Une armée qui a attaqué un domaine empêche le propriétaire de ce domaine de pouvoir le renforcer tant que l'armée demeure sur le domaine ou donne l'ordre de cesser l'occupation.

Assiégé

Une armée qui a assiégé un domaine pourra donner l'ordre d'attaquer le domaine. Un domaine assiégé donne les mêmes restrictions au domaine assiégée que s'il était occupé. L'armée qui assiège doit être plus nombreuse que la garnison pour continuer son siège. Une fois assiégé, le domaine le demeure tant que l'armée y demeure ou donne l'ordre d'Attaquer le domaine ou l'ordre de cesser le siège.

3.2.6.7 Les lieux sacrés

Les règles concernant les lieux sacrés seront changées lors de la saison Automne 1027

Il existe des domaines qui ne sont pas régis par les règles habituelles. Ces domaines sont souvent issus du monde surnaturel et ne sont pas considérés comme étant des terres de production traditionnelles. Les lieux sacrés sont considérés comme des domaines tout à fait normaux, à l'exception que ceux-ci ne pourront pas dépasser le stade de développement de bourgade.

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

Syrn (Tératos)

L'accès à Syrn peut être changé d'endroit par une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance de Tératos.

- L'utilisation d'un sceau de croyance et de vingt (20) croyants lors de la cérémonie permettra de changer l'emplacement de l'entrée de la cité et de rendre cachée sa localisation.
- Toute action demandant une localisation. (Déplacement d'armée, sorts ou pouvoirs demandant un nombre d'hexagone, etc.) révélera sa localisation.
- Changer l'emplacement de Syrn se déroule dans la phase déplacement même si Syrn est sous occupation ou assiégé.
- Syrn est considéré comme un avant-poste de la région où il se trouve.

Sesaylia (Noïsehoc)

L'île sacrée a la possibilité de sombrer sous les eaux ou d'émerger à la surface. Les fiches de population, les mains-d'œuvre et la garnison présentes sur le domaine ne peuvent cependant pas survivre sous l'eau à l'exception des voelhoorns en affectation.

- L'utilisation d'un sceau de croyance et de dix (10) croyants lors d'une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance de Noïsehoc permettra de faire sombrer ou émerger l'île sacrée.
- Les pouvoirs de croyance peuvent être lancés à partir de la cathédrale même si celle-ci est immergée à condition qu'elle soit utilisée comme paroisse.
- Faire sombrer ou émerger Sesaylia se déroule dans la phase déplacement même si Sesaylia est sous occupation ou assiégé.
- Sesaylia est considéré comme un avant-poste d'aucune région.

Sanctuaire des Brumes (Cercle)

Ce sanctuaire est entouré de façon permanente d'une brume le rendant difficile à localiser.

- L'utilisation d'un sceau de croyance et dix (10) croyants lors d'une cérémonie réunissant tous les grands-prêtres de la croyance du Cercle permettra de rendre le domaine inatteignable par les armées jusqu'à la fin de la saison Été.
- La protection qu'offre la brume se déroule dans la phase surnaturelle défensif. La brume ne fait rien aux armées déjà présente et n'empêche pas ces dernières de quitter le domaine du Sanctuaire des Brumes.
- Le Sanctuaire des Brumes est considéré comme un avant-poste d'Ozame

3.3 Le monde maritime

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

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

3.3.1 Les provinces maritimes

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



Figure 2: Exemple de provinces maritimes (coin nord-ouest de la carte du monde connu)

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

3.3.2 La valeur économique des provinces maritimes

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

3.3.3 Les navires

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

3.3.4 Les améliorations maritimes et les affectations

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

3.4 Les titres de propriété

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

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

3.4.1 Refaire un nouveau titre de propriété

Un titre qui a été perdu ou n'ayant encore jamais été fait, demande un délai de 3 mois avant de le recevoir. Une annonce publique sera faite et si personne ne se manifeste, celui-ci sera produit.

- Un titre perdu demande un paiement de 100 solars.

3.5 Les revenus annuels

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

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

3.5.1 Les revenus annuels des régions

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

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

3.5.1.1 Sceau de noblesse

L'autorité d'une région reçoit un ou des sceaux de noblesse. L'autorité peut récupérer son ou ses sceaux de noblesse pour l'année en cours à la Banque de l'Hippocampe à la Ducasse de septembre.

3.5.1.2 La réserve régionale

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

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

- 25 influences supplémentaires par tranche de 1000 solars de valeur des lingots placés dans les citadelles de la région et des œuvres placées dans les bibliothèques de la région.
 - Les lingots et œuvres peuvent uniquement être affectés dans les citadelles et bibliothèques à la saison Automne.
 - Les citadelles et bibliothèques perdent 10% de leur valeur de réserve à la fin de la saison Été.
- 100 influences régionales supplémentaires par province maritime affiliée à la région.

3.5.2 Les revenus annuels des provinces terrestres

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

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

3.5.2.1 La réserve provinciale

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

L'influence maximale générée par une province est limitée à 75 influences auxquelles s'ajoutent :

- 25 influences supplémentaires par tranche de 1000 solars de valeur des lingots placés dans les castels de la province et des objets de collections placés dans les musées de la province.
 - Les lingots et objets de collection peuvent uniquement être affectés dans les castels et musées à la saison Automne.
- Les castels et musées perdent 10% de leur valeur de réserve à la fin de la saison Été.

3.5.3 Les revenus annuels des provinces maritimes

Lors du calcul des revenus annuels, les seigneurs maritimes reçoivent des revenus en fonction du nombre de marins affectés dans les quartiers des marins des navires qui se trouvent dans leur province maritime à la fin de la saison Été. Les revenus annuels seront remis au seigneur maritime suivant l'entretien de sa province maritime.

Ces revenus annuels sont modulés par la valeur économique de la province maritime.

Tableau 7: Valeur économique des provinces maritimes et revenus annuels

Valeur économique de la province maritime	Revenus par marin affecté
Entre 1 et 5	5 victuailles
Entre 6 et 14	5 victuailles, 1 minerais d'argent
Entre 15 et 29	5 victuailles, 1 minerais d'argent, 1 sèpium
Entre 30 et 44	5 victuailles, 1 pierre précieuse, 1 sèpium
45 et plus	5 victuailles, 1 minerai d'or, 1 sèpium

3.5.4 Les revenus annuels des guildes

Lors du calcul des revenus, le chef d'une guilde reçoit les revenus associés aux domaines et navires appartenant aux membres de sa guilde à la fin de la saison Été.

3.6 L'entretien

La noblesse doit payer un entretien annuel afin d'assurer le bon fonctionnement de leurs domaines, navires, provinces et provinces maritimes. Lorsqu'un chef de guilde récupère ses revenus annuels à la Banque de l'Hippocampe lors de la Grande Bataille, il recevra en même temps la somme détaillée des entretiens qui a été perçu dans son coffre de guilde. Celui-ci doit être comblé pour la ducasse de septembre.

3.6.1 L'entretien des domaines

Le cout d'entretien des domaines est calculé à la fin de la saison Été. Chaque stade de développement d'un domaine augmente le cout de l'entretien annuel de ce dernier.

Tableau 8: Coûts de l'entretien des domaines

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

- Les guildes ont jusqu'à la **Ducasse de septembre** pour compléter le montant.
- Pénalité : 50 solars par type de carte manquant, appliquée à la Ducasse d'octobre
- En cas de non-paiement à la fin de la saison Automne, les domaines et navires seront saisis.

Si un domaine non entretenu est transféré à un autre propriétaire pendant la Grande Bataille ou la ducasse de septembre, la transaction sera bloquée à moins que le chef de guilda du nouveau propriétaire paie l'entretien du domaine, majoré de cinquante [50] solars par stade de développement à la Banque de l'Hippocampe au plus tard à la ducasse d'octobre.

3.6.2 L'entretien des navires

Lors de chaque Grande Bataille, une guilda propriétaire de navire recevra en même temps la somme détaillée des entretiens qui a été perçue dans son coffre de guilda. Celui-ci doit être comblé pour la Ducasse de septembre.

Si un navire non entretenu est transféré à un autre capitaine pendant la Grande Bataille ou la ducasse de septembre, la transaction sera bloquée à moins que le chef de guilda du nouveau capitaine paie l'entretien du navire, majoré de cent [100] solars à la Banque de l'Hippocampe au plus tard à la Ducasse d'octobre.

Le cout de l'entretien de tous les types de navire est de 10 ressources et 6 équipements.

3.6.3 L'entretien seigneurial (terrestre)

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

3.6.3.1 Le calcul de l'entretien

L'entretien seigneurial doit être payé au plus tard lors de la Ducasse de septembre. Elle n'est pas perçue directement dans le coffre de sa guilda. Un seigneur pouvant désirer ne pas payer son entretien...

- 1 victuaille et 1 céréale pour chaque tranche de 5 membres de la population (fiches, main d'œuvres et maîtres affectés) affectés aux bâtiments de tous les domaines de la province.

- 1 victuaille et 1 céréale pour chaque tranche de 5 unités présentes dans les garnisons de tous les domaines de la province.
 - Les unités dans les armées présentes sur les domaines de la province ne sont pas comptabilisées dans ce nombre.

Un entretien impayé occasionne la perte de 50% de l'influence que le seigneur reçoit l'année suivante. Le sceau de noblesse n'est de plus remis, qu'après avoir payé l'entretien.

Les dettes d'entretiens impayées sont conservées aussi longtemps qu'elles ne sont pas réglées. Un seigneur pourrait donc avoir à payer deux (2) années d'entretien si l'entretien n'a pas été payé l'année précédente, même s'il vient d'être élu.

Une province terrestre qui n'est pas entretenue deux (2) années tombe automatiquement en révolte. Le seigneur est démis de ses fonctions et une élection seigneuriale aura lieu lors du Bal Pourpre.

3.6.3.2 Le sceau de noblesse

Un seigneur peut récupérer son sceau de noblesse pour l'année en cours à la Banque de l'Hippocampe dans le coffre de sa guilde.

3.6.3.3 Les nuisances terrestres

Les nuisances présentes dans une province sont une préoccupation constante pour la population et augmentent l'entretien pour le seigneur selon le Tableau 9 ci-dessous.

Tableau 9: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (terrestre) – Nuisances

Nombre de nuisances	Cout additionnel à l'entretien seigneurial de base (terrestre)
Entre 0 et 2	Aucun cout additionnel
Entre 3 et 7	2 tirailleurs, 1 laborantin, 1 scribe, 1 intendant, 1 milice, 50 solars
Entre 8 et 12	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 2 intendants, 2 milices, 100 solars
13 et plus	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 3 intendants, 2 milices, 30 influences de la région, 200 solars

3.6.4 L'entretien seigneurial (maritime)

Le seigneur maritime nouvellement élu est responsable d'assurer la subsistance des équipages et des unités qui se trouvent dans les garnisons des navires situés dans sa province maritime à la fin de la saison Été.

3.6.4.1 Calcul de l'entretien

- 2 victuailles pour chaque tranche de 5 membres d'équipage (fiches, main d'œuvres et maîtres affectés) affectés aux navires.
- 2 victuailles pour chaque tranche de 5 unités maritimes présentes dans les garnisons navales des navires.
 - Les unités dans une armée embarquée ne sont pas comptabilisées dans ce nombre.

L'entretien doit être payé par le seigneur maritime nouvellement élu pour bénéficier du titre et recevoir son sceau de noblesse, le **revenu des quartiers des marins** et pouvoir affilier sa province maritime à une région.

Le paiement se fait directement à la Banque de l'Hippocampe avant la fermeture de cette dernière lors de la Grande Bataille.

Les dettes d'entretiens impayées sont conservées aussi longtemps qu'elles ne sont pas réglées. Un nouveau seigneur maritime pourrait donc avoir à payer plusieurs années d'entretien suivant son élection.

Une province maritime non entretenue verra toute sa production de ses navires baisser de 50% pour l'année suivante. Cela comprend toutes les affectations des constructions maritimes.

3.6.4.2 Le sceau de noblesse

Une fois l'entretien effectué, un seigneur maritime obtient son sceau de noblesse pour l'année en cours.

3.6.4.3 Les nuisances maritimes

Les nuisances présentes dans une province maritime sont une préoccupation constante pour les équipages et augmentent l'entretien pour le seigneur maritime selon le Tableau 10 ci-dessous.

Tableau 10: Coûts additionnels à l'entretien seigneurial de base (maritime) – Nuisances

Nombre de nuisances	Coût additionnel à l'entretien seigneurial de base (maritime)
Entre 0 et 2	Aucun coût additionnel
Entre 3 et 7	2 tirailleurs, 1 laborantin, 1 scribe, 1 intendant, 1 combattant embarqué, 50 solars
Entre 8 et 12	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 2 intendants, 2 combattants embarqués, 100 solars
13 et plus	3 tirailleurs, 2 laborantins, 2 scribes, 3 intendants, 2 combattants embarqués, 30 influences de la région, 200 solars

4. Les titres

4.1 Titres de noblesse

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

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

4.1.1 Chef de domaine

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

4.1.1.1 Nomination

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

4.1.1.2 Rôles et devoirs

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

Le chef de domaine détient certains pouvoirs et doit donc s'assurer que certaines tâches en lien avec la gestion de son domaine soient effectuées.

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

4.1.1.3 Pierres de savoir

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

4.1.2 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.

4.1.2.1 Nomination

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

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

Dans les deux cas, il faut présenter les titres de propriété aux Greffes politiques et dans le second cas, la présence du seigneur. Dans ces cas précis, la présence physique du seigneur est obligatoire aux Greffes politiques. Il ne peut déléguer cette décision, ni par procuration, ni par représentant.

4.1.2.2 Rôles et devoirs

Les différents rôles et devoirs du maître de fief incluent:

- Se joindre à un duché en lui octroyant son appui. Un maître de fief peut déléguer cette décision par procuration.
- Assister et utiliser ses pierres de savoir aux élections tenues dans sa province. Un maître de fief peut déléguer cette responsabilité par procuration en envoyant un représentant.

4.1.2.3 Pierres de savoir

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

4.1.3 Duc

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

4.1.3.1 Nomination

Le titre de duc nécessite le soutien d'au moins trois maîtres de fief qui mentionnent leur soutien à un duché aux Greffes politiques.

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

4.1.3.2 Rôles et devoirs

Les différents rôles et devoirs du duc incluent:

- Utiliser l'influence des régions des fiefs qui le soutiennent pour des actions politiques. Le nombre d'influences régionales nécessaires à l'accomplissement de l'action est alors doublé.
- Assister et utiliser ses pierres de savoir aux élections tenues dans sa province. Un duc peut déléguer cette responsabilité par procuration en envoyant un représentant.

4.1.3.3 Pierres de savoir

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

4.1.4 Seigneur

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

4.1.4.1 Nomination

Le titre de seigneur est obtenu lors des élections seigneuriales d'une province ou selon les modalités de la Charte de région.

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 dans sa province, il perd immédiatement son titre de seigneur et des élections prennent place lors du prochain Bal Pourpre ou la prochaine Grande Bataille.

4.1.4.2 Rôles et devoirs

Les différents rôles et devoirs du seigneur.

- Participer au Conseil de région
- Légiférer sa province et créer des lois provinciales.
- Recevoir les revenus en influence de sa province
- Entretenir sa province

4.1.4.3 Votes au Conseil de région

Un seigneur qui siège à un Conseil de région reçoit 2 votes lors des rencontres.

4.1.5 Autorité

L'autorité est le ou les nobles qui s'occupent de la gestion d'une région. Le rôle d'autorité, la méthode utilisée pour le choisir et les responsabilités qui lui incombent sont définis par la Charte de région. Les titres communément donnés à l'autorité peuvent être divers: roi, empereur, sultan, prince, etc.

4.1.6 Capitaine

L'acquéreur d'un navire obtient le titre de capitaine et se voit remettre le titre de propriété correspondant. Un capitaine peut posséder plusieurs navires.

4.1.6.1 Nomination

Un personnage peut devenir capitaine de plusieurs façons :

- En se procurant un navire à partir d'un domaine qui possède un chantier naval;
- En achetant le navire d'un autre capitaine;

4.1.6.2 Rôles et devoirs

Un capitaine est responsable de son navire et sa guilde est responsable des actions qu'il souhaite faire. Pendant la saison Automne, le capitaine doit rassembler les avoirs à affecter sur son navire et s'assurer que le tout soit déposé dans le coffre de sa guilde.

Le capitaine détient certains pouvoirs et doit donc s'assurer que certaines tâches en lien avec la gestion de son navire soient effectuées.

- Effectuer les actions en lien avec son navire.

- Durant la saison printemps, choisir de soutenir un autre navire pour que son capitaine devient amiral.
- Choisir de rejoindre la flotte de son amiral si le navire est sur le même hexagone côtier ou dans la même haute mer.
- Choisir de quitter la flotte de son amiral pour naviguer dans un autre segment.
- Choisir de retirer son soutien à un amiral.

4.1.6.3 Pierres de savoir

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

4.1.7 Amiral

Le capitaine d'un navire qui reçoit (ou conserve) le soutien d'au moins deux (2) autres navires durant la saison printemps recevra le titre d'amiral. Tous les navires qui sont sur le même hexagone côtier ou dans la même haute mer sont considérés faire partie de la flotte de l'amiral. Lors des élections maritimes, un amiral aura également la chance de devenir seigneur d'une province maritime.

- Il est possible de soutenir un navire pour le titre d'amiral même si les navires ne se trouvent pas sur le même hexagone côtier ou la même haute mer.
- Un navire amiral qui n'a plus au moins 2 navires qui le soutiennent perd son titre d'amiral.
- Si le navire d'un amiral coule, le navire amiral est transféré à un autre de ses navires. Si l'amiral n'a plus de navire à son nom, le titre d'amiral est perdu.

4.1.7.1 Nomination

À la saison printemps, un capitaine peut choisir de soutenir un autre navire pour que son capitaine soit nommé amiral. Il lui confie ainsi les votes de son navire pour la Grande Bataille suivante. Un capitaine qui possède plusieurs navires peut soutenir la nomination de plusieurs amiraux (un par navire) ou soutenir le même amiral avec plusieurs navires. Un capitaine peut seulement être amiral d'une seule flotte même s'il possède plusieurs navires.

Un capitaine de navire peut retirer à tout moment son soutien à l'amiral. Pour retirer son soutien à un amiral, un capitaine doit le faire l'ordre Retirer le soutien à un amiral et le remettre à la Banque de l'Hippocampe. Un capitaine désirant lui-même devenir amiral devra retirer son soutien à un autre s'il y a lieu.

4.1.7.2 Pierres de savoir

Chaque navire génère des pierres de savoir pour son amiral.

Un amiral voit les pierres de savoir générées par les navires de sa flotte doublée. Seuls les navires de sa flotte (ceux sur le même hexagone que le navire amiral) sont doublés.

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

4.1.8 Le seigneur maritime

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

4.1.8.1 Nomination

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

4.1.8.2 Affiliation de la province maritime

Lors du paiement de l'entretien seigneuriale maritime, le seigneur maritime peut décider de changer l'affiliation de sa province maritime à une autre région avec l'accord du chef de région.

4.1.8.3 Rôles et devoirs

Les différents rôles et devoirs du seigneur maritime incluent :

- Participer au Conseil de région.
- Recevoir les revenus de sa province maritime.

4.1.8.4 Votes au Conseil de région

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

4.2 Les titres de propriété

Le titre de propriété certifie la possession d'un domaine et/ou d'un navire auprès des greffiers.

4.3 Les autres titres

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

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

5. Le Conseil des érudits

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

Ce conseil est composé des membres suivants:

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

5.1 Le tir de la Syta

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

5.1.1 Le fonctionnement

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

La carte du monde est divisée en neuf cadrans d'influence géographiquement égaux qui sont influencés de façon indépendante les uns des autres (Figure 3).

Le tir de Syta est effectué à la fin de saison. À moins d'indication contraire, ce tir de Syta se fait au deuxième étage de la Banque de l'Hippocampe en la présence d'un membre de l'équipe de gestion du jeu ou un maître de jeu ainsi que les érudits désirant être présents.

À moins d'indication préalable contraire, un tir de Syta est effectué pour chacun des cadrans. L'effet de chacun des tirs de Syta ainsi que l'utilisation de certains pouvoirs par des érudits présents sont par la suite divulgués publiquement dans le document Syta.

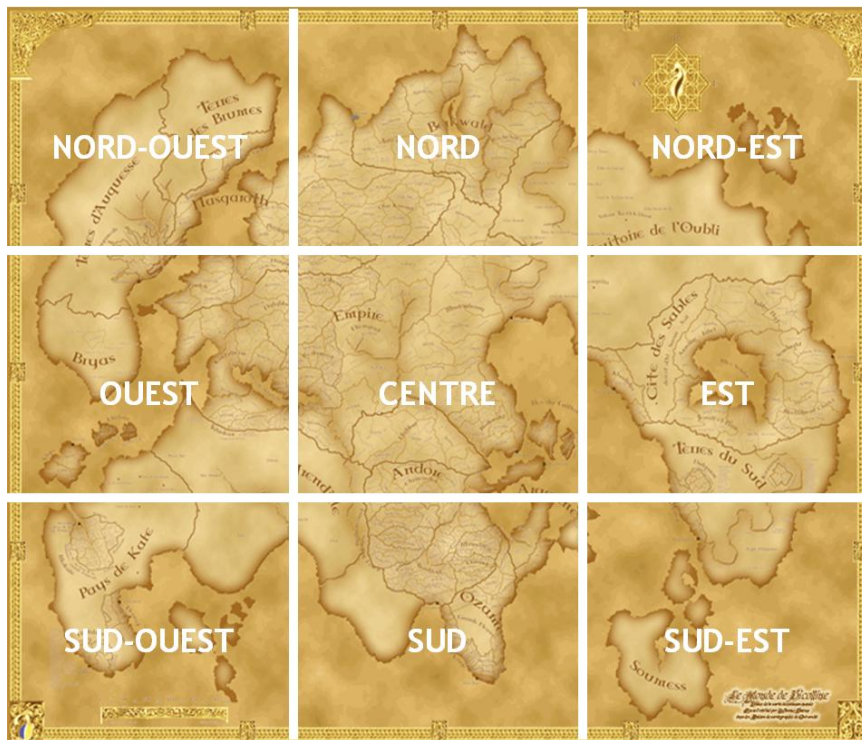


Figure 3: Découpage approximatif des limites des différents cadrans de Syta

5.1.2 Les pierres du destin

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

5.1.3 La composition de la Syta et la Syta neutre

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

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

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

5.1.4 Les calamités et événements naturels

Le monde du Duché de Bicolline est influencé chaque saison par des calamités ou des événements naturels. Le destin de chaque cadran est tiré au sort à l'aide d'une Syta propre à sa région. Ce tir a lieu à la fin de la saison pour la saison suivante selon la composition de la Syta de la saison précédente. De plus, une (1) nuisance apparaît par cadran de Syta chaque saison d'une force de 0.5 à 3.

Tableau 11: Liste des calamités et événements naturels

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

Tir de Syta	Saison Automne	Saison Hiver	Saison Printemps	Saison Été
Sombre B	La difficulté de résolution des nuisances est augmentée de 1 de force. Les navires perdent 1 point de structure.	Les rivières, lacs, fleuves et ponts ne peuvent pas être traversés par des armées. Les navires perdent 1 point de structure.	La distance de déplacement de toutes les armées est réduite de 6 hexagones. Les navires perdent 1 point de structure.	La portée des sorts est diminuée de 2 hexagones. Les navires perdent 1 point de structure.
Sombre C	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments et navires qui produisent des victuailles produisent 1 victuaille en moins. Les navires perdent 1 point de structure.	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'équipement produisent 1 équipement en moins. Les navires perdent 1 point de structure.	Les mains-d'œuvre affectées aux bâtiments qui produisent de l'armement produisent 1 armement en moins. Les navires perdent 1 point de structure.	Les navires ou flottes sur un hexagone côtier ou dans l'hexagone maritime utilisé pour la haute mer doivent utiliser un sceau maritime de plus pour effectuer une action. Les navires perdent 1 point de structure.
Sombre D	La production des écoles (maçon, charpentier, forgeron) est réduite de 1. Les navires perdent 2 points de structure.	La production des universités, académies, amphithéâtres et auberges-relais est réduite de 1. Les navires perdent 2 points de structure.	La production des chapelles, collèges arcaniques et collèges occultes est réduite de 1. Les navires perdent 2 points de structure.	La valeur des provinces maritimes est diminuée de 3 points. Les navires perdent 2 points de structure. Les petits gisements disparaissent après leur revenu.
Sombre E	Le cout d'entretien des domaines (sauf hameaux et campements) est augmenté de 50% (arrondi à l'entier supérieur). Les navires perdent 2 points de structure.	Les cathédrales produisent 1 point de pouvoir de moins. Les navires perdent 2 points de structure.	Les fiches de population affectée aux chaumières, habitations, faubourg, ports, cabines d'équipage et cabines de luxe produisent 1 main-d'œuvre de moins. Les navires perdent 2 points de structure.	Les bâtiments magiques et occultes produisent 5 énergies en moins. Les navires perdent 2 points de structure. Les grands gisements deviennent des petits gisements après leur revenu.

5.2 Les érudits

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

5.2.1 Les pouvoirs des érudits

Les érudits gagnent la capacité d'utiliser de l'énergie pure. Les érudits peuvent se présenter à la Banque de l'Hippocampe afin d'utiliser un ou plusieurs pouvoirs afin de potentiellement influencer le résultat des tirs de Syta de la saison suivante. Ces pouvoirs ne peuvent pas être utilisés pour influencer le tirage de la saison qui suit, ils doivent être fait une saison d'avance.

Tableau 12: Pouvoirs des érudits

Pouvoir	Cout en énergies pures	Durée	Nombre d'érudits nécessaires	Effet / résultat
Contrôle du destin	1	Permanent	1	Permet de changer le contenu de la Syta d'un cadran de façon permanente
Influence de la destinée	2	1 tir de Syta	1	L'érudit choisit la couleur d'une pierre lors d'un tir de Syta non lié aux "Calamités et événements naturels" (action de découverte (exploration), sort de téléportation, etc.) <ul style="list-style-type: none"> Cinq pierres au maximum sont tirées (une à la fois) jusqu'à ce que la couleur (lumineuse, grise, sombre) désirée par l'érudit soit tirée Si aucune pierre de la couleur désirée par l'érudit n'est tirée, l'érudit doit accepter la 5^e pierre
Vol du destin	3	1 tir de Syta	1	Permet de tirer les pierres liées à un cadran dans la Syta d'un autre cadran.
Double destinée	4	1 tir de Syta	2	Permet de créer une seconde pige de Syta dans un cadran et les deux s'appliquent.
Répét du destin	4	1 tir de Syta	3	2 pierres de Syta sont tirées pour un cadran et les érudits choisissent celle qu'ils désirent conserver.
Bouleversement	5+	1 tir de Syta	5+	Permet de faire apparaître aléatoirement 1 nuisance par érudit dans un cadran de la Syta. Nécessite l'utilisation d'un sceau de croyance, de magie ou occulte.
Le chaos	12	1 an	5	Les pierres grises des cadrans sont tirées à nouveau jusqu'à ce qu'une pierre lumineuse ou sombre soit pigée. Nécessite l'utilisation d'un sceau de croyance, de magie ou occulte.
L'ordre	12	1 an	6	Toutes les pierres tirées sont grises. Nécessite l'utilisation d'un sceau de croyance, de magie ou occulte.

5.2.2 La nomination des érudits régionaux

Les érudits régionaux sont nommés par les chefs de chaque région ayant effectué l'action politique « Conseil des érudits ». Chaque région peut nommer un maximum d'un érudit de cette façon.

5.2.3 L'élection des érudits

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

5.2.3.1 Les droits de vote

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

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

5.2.3.2 Le protocole

- Tous les participants possédant au moins une pierre de savoir dans cette élection entrent dans la salle pour la récupérer. L'officiant annonce publiquement la distribution de toutes les pierres de savoir.
- Une personne ayant des pierres de savoir doit être présente le jour du vote et aucune procuration n'est acceptée.

Les participants désirant se présenter comme érudits doivent prendre un kobi.

L'officiant appelle les participants un à un par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir pour déposer leurs pierres de savoir dans le kobi du candidat de leur choix.

- Toutes les pierres de savoir d'un participant doivent être déposées dans le kobi d'un seul candidat à chaque tour.
- Aucune abstention n'est permise.

L'officiant procède ensuite au décompte des pierres de savoir pour chaque candidat et annonce les érudits élus pour l'année à venir. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs candidats pour une même sphère, il y aura un deuxième tour de vote pour élire l'érudit de la sphère concernée. Seuls les candidats *ex aequo* peuvent prendre un kobi pour ce deuxième tour de vote.

En cas d'égalité au deuxième tour de vote entre deux ou plusieurs candidats pour une même sphère, aucun des candidats pour ces sphères n'est alors élu et un nombre réduit d'érudits sera en poste pour l'année à venir.

6. La sphère des arts

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

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

6.1 Région affiliée

Certaines actions artistiques faites sur une cible qui ne se trouve pas dans la région d'affiliation de la guilde dont le sceau est utilisé doit dépenser 5 influences de la région ciblée afin que l'action puisse être réalisée.

6.2 Les actions de la sphère des arts

Tableau 13: Actions de la sphère des arts

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Agitateur	Un domaine possédant un château	1 sceau artistique 1 à 10 admirateurs <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Crée une nuisance ayant pour force 0,5 par admirateurs utilisés.	Manigance	Une fois par château par saison. L'action qui aura la plus grande force prédominera.
Architecte	Un bâtiment	1 sceau artistique 2 admirateurs <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Ajoute 1 maître par main-d'œuvre placée dans une école de charpentiers, école de forgerons, école de maçons, académie, université, collège arcanique, collège occulte ou chapelle d'un domaine. Le propriétaire du sceau artistique reçoit 5 œuvres.	Intendance	Une fois par bâtiment par année, ne peut pas être fait à la saison Été.
Archiviste	Bibliothèque	1 sceau artistique <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet à un propriétaire de domaine de retirer des œuvres d'une bibliothèque sur son domaine.	Déplacement	Valeur maximale du retrait de 2000 solars (100 œuvres)
Banquet	Un bâtiment ou navire	1 sceau artistique 5 admirateurs <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Ajoute 1 mentor par main-d'œuvre placée dans une caserne, écurie, ou taverne d'un domaine. Ajoute 1 mentor par marin placé dans un quartier des combattants d'un navire.	Intendance	Une fois par bâtiment ou navire par année, ne peut pas être fait à la saison Été. Pour un navire, il faut utiliser l'influence de la province maritime.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Chronique (Courrier ducal)	—	1 sceau artistique Une chronique physique	Officialise le récit d'un évènement terrain sous forme artistique et crée une série d'œuvres ou d'objets de collection associée. Des œuvres, objets de collection et admirateurs sont remis selon la nature et la qualité de la chronique reçue.	N/A	Une enveloppe scellée doit être remise à la Banque de l'Hippocampe avec le sceau et la chronique.
Conservatoire	Musée	1 sceau artistique <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet à un propriétaire de domaine de retirer des objets de collection d'un musée sur son domaine.	Déplacement	Valeur maximale du retrait de 2000 solars (20 objets de collection)
Discours héroïque	Soutien à une armée, garnison ou garnison maritime	1 sceau artistique 150 influences de la région affiliée à la guilde de l'armée ou du navire ou 150 influences de la région où se situe le domaine.	Augmente de 1 la force de combat de 10 unités pour la saison.	Support	Une cible ne peut être visée que par un seul discours héroïque par saison. Un discours héroïque sur une cible dans sa région d'affiliation, utilisant un sceau artistique affilié à cette même région, accorde un rabais de 50 influences.
Festival	Domaine	1 sceau artistique 5 admirateurs <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Ajoute 1 main d'œuvre par 2 fiches de population placée dans les chaumières, les habitations, le faubourg et le port d'un domaine.	Intendance	Une fois par domaine par année, ne peut pas être fait à la saison Été. Toutes les mains d'œuvres sont celles de la culture de la région, port inclus.
Restaurateur	Bibliothèque ou musée	1 sceau artistique 1 admirateur <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Protège une perte allant jusqu'à 300 solars liée à la réserve régionale (bibliothèque) ou provinciale (musée)	Intendance	Ne peut pas être fait à la saison Été.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Restauration religieuse	Abbaye	1 sceau artistique 1 artiste 5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé	Le propriétaire du sceau artistique reçoit 3 objets de collection et 15 œuvres.	Intendance	Cette action ne peut être réalisée que par le propriétaire du domaine.
Spectacle	Auberge-relais	1 sceau artistique 5 influences de la région +5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé	À 50% de chance de créer une nuisance, l'autre 50% des chances génère 2 admirateurs.	Construction	Cette action ne peut générer qu'une nuisance par auberge-relais par saison.
Tournoi	Amphithéâtre	1 sceau artistique 10 admirateurs 5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé	Repousse toutes les nuisances terrestres à portées sur une distance de 15 hexagones en ligne droite de l'amphithéâtre, ou jusqu'au premier hexagone de haute mer. En cas de plusieurs tournois simultanés, L'ordre de résolution des tournois sera déterminé aléatoirement. L'effet du deuxième tournoi pourra alors s'appliquer après le premier, et ainsi déplacer une seconde fois les nuisances dans sa propre zone d'effet.	Intendance	Les nuisances spéciales ne sont pas affectées par cette action. Dans le cas où une ou des nuisances seraient sur le même hexagone que l'amphithéâtre, elles sont repoussées dans une direction aléatoire jusqu'à 15 hexagones. Cette action ne peut être réalisée que par le propriétaire du domaine.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Tournée du Patron	Amphithéâtre (s)	<p>1 sceau artistique engagé</p> <p>+1-3 sceau artistique utilisé par amphithéâtre de région additionnelle visée</p> <p>2+ artistes</p> <p>1 mécène par 2 artistes</p> <p>5 admirateurs par artistes</p> <p>50 influences de la région + 50 influences de la région additionnelle visée</p> <p>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau engagé</p>	<p>Permet de rapporter une lettre de change de la région du sceau engagé. La valeur est de 500 solars par artiste et 30 solars par influence.</p> <p>Avec une invitation officielle d'un conseil de région, le revenu de l'influence de cette région augmente de 10 solars.</p> <p>Si l'amphithéâtre n'est pas accessible (domaine assiégé, bâtiment détruit, domaine occupé), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%.</p>	Affectation	<p>Le nombre de sceau équivaut au nombre de saison nécessaire.</p> <p>Le sceau artistique est engagé jusqu'à la fin de la saison Été</p> <p>L'action ne peut pas être effectuée à la saison Été</p> <p>Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre</p> <p>Une invitation officielle est une lettre décorum remis avec l'ordre et signé par le représentant du conseil de région.</p>

7. La sphère clandestine

7.1 Les repaires clandestins

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

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

7.1.1 Création

Un repaire clandestin peut uniquement être créé à la Banque de l'Hippocampe à la saison Automne et demande de défrayer les coûts suivants :

- 1 sceau clandestin de guilde
 - Un seul sceau est engagé jusqu'à la destruction ou l'abandon de tous les repaires clandestins de la guilde. Le sceau clandestin engagé par la guilde sera alors remis au chef de guilde à la saison suivante. Les sceaux clandestins utilisés pour la création de repaires subséquents sont seulement utilisés pour la saison de la création de ceux-ci.
 - Une guilde ne peut créer plus de repaires que son nombre de sceau(x) clandestin(s) de guilde.
 - Chaque repaire doit posséder un nom unique.
- 2 brigands.

7.1.2 Localisation

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

Le premier repaire clandestin d'une guilde doit être localisé sur un domaine de sa province d'affiliation. Les repaires subséquents peuvent être créés sur un domaine situé à un maximum de 25 hexagones d'un repaire clandestin existant de la même guilde. Une fois créé, un repaire clandestin demeure actif même s'il n'y a plus de repaire à un maximum de 25 hexagones. Il est possible de créer plusieurs repaires durant la saison automne.

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

Un repaire clandestin peut être dissout aux saisons Hiver, Printemps ou Été, les revenus engrangés seront perdus.

Un chef de guilde peut faire des actions clandestines à partir de n'importe lequel de ses repaires clandestins.

7.1.3 Actions simultanées

En cas d'action simultanée par différentes guildes, l'action utilisant le plus de force remporte la totalité des gains reliés à cette action. En cas d'égalité, les gains sont partagés aussi équitablement que possible entre les guildes concernées.

7.2 Les actions de la sphère clandestine

Tableau 14: Actions de la sphère clandestine

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abandonner un repaire	—	Son propre repaire	—	Le repaire est abandonné, tout ce qui avait été engrangé est perdu.	Construction	
Brigandage	10 hexagones	Domaine	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)	Permet de dérober 20% de la production des lots des bâtiments d'un domaine Le repaire clandestin ajoute les lots volés à ses revenus En cas d'action simultanée, le repaire ayant utilisé le plus grand total de brigands et d'assassins dans l'action reçoit les revenus	Manigance	Action uniquement possible à la saison Hiver. Un domaine ne peut se faire dérober plus de 20% de sa production totale de lots. Les mains-d'œuvre, les énergies et toutes les autres productions ne peuvent pas être brigandés. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Contrebande	10 hexagones	Comptoir commercial	1 sceau clandestin 15 butins	Permet d'ajouter 15 cargaisons aux revenus du repaire clandestin	Manigance	Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Corruption	10 hexagones	Comptoir commercial	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)	Permet de dérober 20% des cargaisons produites dans le comptoir commercial Le repaire clandestin ajoute les cargaisons à ses revenus	Manigance	Le comptoir commercial ciblé ne peut se faire dérober plus de 20% de sa production totale de cargaisons. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Création d'un repaire	25 hex d'un repaire	Voire plus haut	1 sceau clandestin 2 brigands	Permet de créer un ou des repaire(s) clandestin(s)	Construction	Un nom de repaire inventé et différent doit être nommé pour chaque repaire. Cette action ne peut être réalisée que durant la saison automne.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Droguer l'avant-garde	—	Soutien à une armée, garnison ou garnison maritime	1 sceau clandestin 25 sépiums	Permet à un propriétaire d'armée ou de garnison d'augmenter de 1 la force de 5 unités pour la saison.	Support	Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par armée ou garnison par saison.
Embuscade	—	Son propre repaire clandestin	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et 0+ assassin(s)	Permet de placer les brigands et/ou assassins en embuscade afin de se défendre contre l'action clandestine Guerre de rue. En cas de Guerre de rue et de réussite de l'Embuscade, les lots engrangés sont déposés dans le coffre de guilde.	Manigance	Les brigands et/ou assassins envoyés en embuscade sont perdus. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Empoisonnement	10 hexagones	Armée	1 sceau clandestin 1 poison de lame 25 sépium	Permet de réduire la force de combat d'une armée de 10 durant la saison. Une autre source de points de dégâts est nécessaire pour profiter de l'effet, car l'Empoisonnement ne cause aucun point de dégâts.	Assaut de sortie	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui réduit la force de combat de la même armée. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Empoisonnement maritime	Une mer se situant à un maximum de 10 hexagones du repaire	Navire	1 sceau clandestin 1 poison de lame 25 sépium	Permet de réduire la force de combat de la garnison navale de 10 durant la saison. Une autre source de points de dégâts est nécessaire pour profiter de l'effet, car l'Empoisonnement maritime ne cause aucun point de dégâts.	Assaut de sortie	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui réduit la force de combat de la même garnison navale. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Entrave	10 hexagones	Armée	1 sceau clandestin par sceau engagé dans l'armée visée. 2 brigands par sceau engagé dans l'armée visée.	Permet de réduire le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones.	<i>Déplacement</i>	Ne peut être cumulé avec un autre effet réduisant le déplacement de la même armée. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Faites place!	10 hexagones	Soutien à une armée	1 sceau clandestin par sceau engagé dans l'armée visée. 2 brigands par sceau engagé dans l'armée visée.	Permet d'augmenter le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones.	<i>Déplacement</i>	Ne peut être cumulé avec un autre effet qui augmente le déplacement de la même armée. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Guerre de rue	10 hexagones	Repaire clandestin	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)	Permet de provoquer un combat contre le repaire clandestin ciblé. Si la force de combat de l'action dépasse celle des unités placées en embuscade, le repaire clandestin est détruit et le contenu est ajouté aux revenus du repaire clandestin qui a effectué l'action.	Manigance	Le nom du repaire et de la guilde visée doit être donné lors de la remise de l'ordre. En cas d'erreur sur le nom de la guilde et ou du repaire, la moitié supérieure des unités envoyées sera perdue. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret. Les brigands et assassins utilisés en guerre de rue sont perdus.
Piller un domaine	Le domaine sur lequel se situe une armée qui effectue l'action	Armée	1 sceau clandestin 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires de l'armée effectuant l'action de piller.	Permet à une armée de piller 5 lots pour chaque point de force de l'armée. Les lots sont pillés dans cet ordre : minerais et pierres précieuses, lots de production et lots de base. Le pillage sera remis à la guilde du sceau clandestin	<i>Actions offensives d'une armée</i>	L'armée doit déjà avoir réussi l'ordre Attaquer un domaine avant de pouvoir piller un domaine. Si plusieurs armées pillent le même domaine à la même saison, les armées pillent le domaine en ordre décroissant en commençant par l'armée avec le plus de points de force.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Plantation de sépium	10 hexagones	Domaine avec type de production céréales	1 sceau clandestin 2 brigands	Permet d'ajouter 25 sépiums aux revenus du repaire. Cette action est susceptible de créer une nuisance.	Manigance	Cette action peut être effectuée seulement à la saison Printemps. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Recel	—	Son propre repaire clandestin	1 sceau clandestin 15 butins	Permet de vendre des butins et d'ajouter des richesses variées aux revenus du repaire. Les butins sont convertis en valeur équivalente de minerais, pierres précieuses, objets de collections, œuvres, composantes surnaturelles ou solars.	Manigance	Le receleur n'a pas le choix de ce qu'il recevra. Le nom du sceau et du repaire clandestin utilisé sont gardés secrets.
Sépiumerie	10 hexagones	Domaine avec un stade de développement de village, ville ou cité	1 sceau clandestin 20 sépiums, 2 brigands	Permet de produire 25 butins Cette action est susceptible de créer une nuisance	Manigance	Cette action peut être effectuée seulement à la saison Hiver. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Trafic (Courrier duca)	!	!	1 sceau clandestin Un trafic Les cartes nécessaires	Permet d'accomplir un trafic gagné lors d'une quête ou d'un encan silencieux. Les revenus seront déposés au coffre de la guilde du sceau utilisé.	N/A	Une enveloppe scellée doit être remise à la Banque de l'Hippocampe avec le sceau, le trafic et les cartes nécessaires.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Vol de grand chemin	10 hexagones	Comptoir commercial	1 sceau clandestin 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)	Permet de soustraire 20% de la valeur des lettres de change des caravanes marchandes ayant comme destination le comptoir commercial visé. Le repaire clandestin ajoute 1 butin par tranche de 75 solars de valeur des lettres de change visées à ses revenus.	Manigance	Chaque caravane marchande ne peut se faire dérober plus de 20% de la valeur de ses lettres de change. Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret. En cas d'action simultanée, le repaire ayant utilisé le plus grand total de brigands et d'assassins dans l'action reçoit les revenus. L'acte vol de grand chemin n'apparaît qu'à la mise à jour de la saison Été.

8. La sphère commerciale

8.1 Les cargaisons

Afin de se lancer dans le commerce, une guilde doit d'abord obtenir des cargaisons. Ces dernières peuvent être acquises grâce à certains bâtiments ou encore en utilisant l'action commerciale « Fabrication de cargaisons ». Par la suite, lorsque les autres prérequis sont rencontrés, une guilde pourra faire une action nécessitant un sceau de commerce engagé jusqu'à la fin de la prochaine saison Été.

Tableau 15: Valeur de vente des cargaisons

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

8.2 Revenu de commerce

Parce que tout déplacement dans le monde de l'Hippocampe est rempli de maints périls et incertitudes, toutes les actions nécessitant un sceau commercial engagé sont sujettes à un tir de Syta neutre qui influencera le résultat de l'action.

Tableau 16: Effets des tirs de Syta neutre sur les actions de la sphère commerciale

Tir de Syta	Effet / Résultat
Lumineuse E	+50% de la valeur par cargaison
Lumineuse D	+20 solars par cargaison
Lumineuse C	+15 solars par cargaison
Lumineuse B	+10 solars par cargaison
Lumineuse A	+5 solars par cargaison
Grise	Aucun effet
Sombre A	-5 solars par cargaison
Sombre B	-10 solars par cargaison
Sombre C	-15 solars par cargaison
Sombre D	-20 solars par cargaison
Sombre E	Perte totale des cargaisons

8.3 Les actions de la sphère commerciale

Le commerce entre province est capital pour la viabilité de la population. Le choix de votre province affiliée en est tout aussi important lorsqu'il est le temps de penser à avoir une guilde commerciale.

Tableau 17: Actions de la sphère commerciale

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Caravane marchande	Comptoir commercial Portée maximale de 20 hexagones par saison	Comptoir commercial situé dans une autre province	1 sceau de commerce engagé 10 cargaisons, 5 mains-d'œuvre, 5 bétails, 5 céréales, 2 milices 10 influences de la région de départ si ce n'est pas de la province affiliée	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée. Lors de la saison Été , si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé ou sous occupation, bâtiment détruit), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%.	Déplacement	Le sceau de commerce est engagé jusqu'à la fin de la saison Été. L'action ne peut pas être effectuée à la saison Été. Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre.
Commerce maritime – Caravelle	Caravelle dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai	Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai Portée maximale de 1 segment maritime par saison	1 sceau de commerce engagé 1 sceau maritime 10 cargaisons, 5 marins, 6 victuailles, 2 combattants embarqués 10 influences de la région de départ si ce n'est pas de la province affiliée	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée. Lors de la saison Été , si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé ou sous occupation, blocus, bâtiment détruit), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%. Un commerce maritime implique au minimum deux saisons (Départ → haute mer → arrivée), couvrant donc une distance maximale de trois haute-mers dans l'année. (Départ → haute mer → haute mer → haute mer → arrivée).	Déplacement	Le sceau de commerce est engagé jusqu'à la fin de la saison Été. Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre. La caravelle ne pourra rien faire d'autre jusqu'à la fin de la saison Été. Une caravelle en « commerce maritime » ne peut pas être attaquée. Pour les calamités et événements naturels, la caravelle est toujours considérée dans le cadran de départ.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Commerce maritime – Galion	Galion dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai	Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai. Portée maximale de 1 segment maritime par saison	1 sceau de commerce engagé 1 sceau maritime 20 cargaisons, 20 marins, 24 victuailles, 4 combattants embarqués 10 influences de la région de départ si ce n'est pas de la province affiliée	Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée. Lors de la saison Été , si le comptoir commercial d'arrivée n'est pas accessible (domaine assiégé, bâtiment détruit, domaine occupé), la valeur de la lettre de change est diminuée de 50%. Un commerce maritime implique au minimum deux saisons (Départ → haute mer → arrivée), couvrant donc une distance maximale de trois haute-mers dans l'année. (Départ → haute mer → haute mer → haute mer → arrivée).	Déplacement	Le sceau de commerce est engagé jusqu'à la fin de la saison Été. Les revenus sont sujets à un tir de Syta neutre. Le galion ne pourra rien faire d'autre jusqu'à la fin de la saison Été. Un galion en « commerce maritime » ne peut pas être attaqué. Pour les calamités et événements naturels, le galion est toujours considéré dans le cadran de départ.
Demande de retrait	—	Coffre de guildes	—	Permet de retirer tout ou une partie des avoirs du coffre de la guildes et de les récupérer en main. *La demande se fait directement sur le profil de guildes par le chef de guildes et ses trésoriers.	N/A	La demande de retrait devra être fait au maximum le vendredi midi avant le début de l'activité.
Échanger une lettre de change	—	—	Lettre de change	Permet d'échanger une lettre de change contre sa valeur nominale en solars.	N/A	Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.
Fabriquer des cargaisons	—	—	100 lots de production, 150 solars, 2 butins ou 10 pierres précieuses	Permet de créer 10 cargaisons.	N/A	Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.

Action	Portée	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Fabriquer un lingot d'argent	—	—	200 lots de minerais d'argent	Permet de créer un lingot d'argent. Les pierres précieuses peuvent remplacer un certain nombre de minerais d'argent : 2 pierres précieuses remplacent 3 minerais d'argent.	N/A	Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.
Fabriquer un lingot d'or	—	—	200 lots de minerais d'or	Permet de créer un lingot d'or. Les pierres précieuses peuvent remplacer un certain nombre de minerais d'or : 5 pierres précieuses remplacent 3 minerais d'or.	N/A	Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.
Frappe de monnaie	—	—	1 lingot d'or ou 1 lingot d'argent	Permet d'échanger un lingot d'or ou d'argent pour sa valeur nominale en solars.	N/A	Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.
Retirer un lingot	—	Un castel ou une citadelle	2 sceaux de commerce pour un lingot d'or 1 sceau de commerce pour un lingot d'argent	Le ou les lingots seront remis à la guilde du sceau de commerce. Une valeur sous les 2000 solars ne peut pas être retiré.	Assaut de sortie	Cette action ne peut être effectuée que par le propriétaire du domaine.

9. La sphère de croyance

9.1 La création d'une croyance

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

9.1.1 Les grands prêtres et les clercs

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

- Un **grand prêtre** peut utiliser les pouvoirs propres à sa croyance tant dans le jeu géopolitique que dans le jeu terrain lorsque cela est permis lors d'activités officielles.
 - Un grand prêtre doit avoir préalablement pris une paroisse pour pouvoir lancer un pouvoir de sa croyance. Il peut utiliser des pouvoirs de croyance à partir d'un domaine où un grand prêtre de sa croyance a été élu paroisse.
 - Les grands prêtres domiciliés dans une paroisse se partagent 50% des pierres de savoir du domaine (nombre arrondi à l'entier inférieur) lors d'une élection.
 - Un grand prêtre est nommé à vie sauf s'il abandonne son titre en transmettant un avis officiel à cet effet au maître de jeu de la sphère de croyance ou encore si son poste est aboli par un manque de dévotion.
 - À la destruction du bâtiment de croyance de résidence d'un Grand-Prêtre, celui-ci est expulsé de sa paroisse.
- Un **clerc** est nommé par un grand prêtre afin d'être potentiellement le porteur alternatif de son sablier de guérison pour la prochaine année.
 - La nomination d'un clerc peut uniquement se faire pendant une cérémonie lors de la Grande Bataille.
 - Lorsqu'un personnage est nommé clerc, sa croyance devient automatiquement celle de sa nomination si elle ne l'était pas déjà.

9.2 Les doctrines

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

- | | |
|--|-------------------------------|
| – Le monde des esprits / La nature; | – La mort / Les ténèbres; |
| – Les éléments (eau, terre, air, feu); | – La vie / La création; |
| – L'accomplissement de soi; | – Le combat / La destruction; |
| – La connaissance; | – Le voyage / Le temps. |
| – La lumière / La paix; | |

Ce choix se fait lors d'une rencontre avec le maître de jeu de la sphère de croyance et doit être directement relié au dogme présenté par le premier grand-prêtre.

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

Lors de la nomination de son dixième grand-prêtre, le premier grand-prêtre devra choisir une doctrine tertiaire. Ce choix se fait aussi lors d'une rencontre avec le maître de jeu de la sphère de croyance et doit être directement relié au dogme de la croyance.

9.3 Les pouvoirs

Les grands-prêtres doivent choisir de façon unanime les pouvoirs de leur croyance. Lorsqu'un pouvoir est sélectionné, celui-ci est ajouté à la liste des pouvoirs de la croyance.

9.3.1 Les types de pouvoirs

Il existe quatre types de pouvoirs :

- Pouvoirs mineurs;
- Pouvoirs communs;
- Pouvoirs de doctrine;
- Pouvoirs ultimes.

9.4 Le nombre de pouvoirs par croyance

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

Tableau 18: Pouvoirs de croyance selon le nombre de grands-prêtres entretenus

Nombre de grands prêtres	Pouvoirs mineurs	Doctrine primaire / ultime*	Pouvoirs communs / Doctrine secondaire	Communs, secondaire ou doctrine tertiaire
1	Ordination			
2	Offrande			
3	Ost religieux	1		
4			1	
5		2		
6			2	
7		3		
8			3	
9		1*		
10				1
11				2
12				3

9.4.1 Les points de pouvoir

Les points de pouvoir sont nécessaires à l'utilisation des pouvoirs de croyance par les grands prêtres. Les points de pouvoir s'obtiennent à l'aide des cathédrales ou encore à l'aide de cérémonies de croyance.

9.5 La dévotion

La dévotion est représentée par les présences terrain des personnages ayant affiché leur et les cérémonies de dévotion.

9.6 L'entretien des grands prêtres

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

- Le calcul d'entretien des grands prêtres se fait annuellement à la fin de la saison Été et s'effectue par ordre croissant des grands prêtres d'une croyance.
- L'entretien de chaque grand prêtre nécessite 50 points de dévotion par grand prêtre.
- Une croyance qui n'entretient pas un ou plusieurs grands prêtres avant la fin de la saison Été pendant deux années consécutives se voit perdre le ou les positions de grand prêtre qui n'ont pas été entretenues.
- Un grand prêtre en schisme est considéré non entretenu pour une année, un grand-prêtre en schisme pour une durée de 2 ans ou nommé dans une croyance et non entretenu verra son titre perdu.

9.7 Les cérémonies de croyance

Une cérémonie d'une même croyance peut contenir les effets de plusieurs cérémonies sans ajouter de prérequis de temps.

9.8 Pouvoir ultime

Dans le cas où une croyance lancerait plusieurs fois un pouvoir ultime, ceux-ci étant restreint qu'à une seule fois par saison, c'est le pouvoir du grand-prêtre de la paroisse qui fonctionnerait, sinon le plus élevé en hiérarchie. L'autre pouvoir, bien que les sceaux soient perdus, sera remboursé au coffre de la guilde du sceau utilisé.

9.9 Pouvoir par paroisse

Un même pouvoir ne peut pas être lancé deux fois à partir d'une même paroisse durant une même saison. La priorité va au grand prêtre de la paroisse, sinon selon l'ordre hiérarchique des grands prêtres.

9.10 Créer une nouvelle croyance

Pour créer une croyance, il faut d'abord faire parvenir l'historique, le symbole, la philosophie / le dogme ainsi que les différents détails de la croyance au maître de jeu de la sphère de croyance, puis utiliser l'ordre "Cérémonie de nomination" pour nommer au moins un grand prêtre.

9.11 Les actions de la sphère de croyance

Tableau 19: Actions de la sphère de croyance

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abandonner son poste	—	—	Permet à un grand prêtre d'abandonner son titre. Le titre de grand-prêtre devient alors vacant.	N/A	
Cérémonie de dévotion	—	1 sceau de croyance 10 croyants	Génère 50 points de dévotion pour l'année en cours.	N/A	Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline.
Cérémonie de nomination	Participant	1 sceau de croyance 50 fiches de population Grande-Bataille et 50 mains-d'œuvre (1 croyant peut remplacer 5 mains-d'œuvre)	Permet à un participant de recevoir un nouveau titre de grand-prêtre de la croyance. Le nouveau grand-prêtre est considéré entretenu pour l'année.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline.
Cérémonie de passation	Participant	1 sceau de croyance	Permet de transférer un titre de grand prêtre. Le nouveau grand prêtre devient le dernier dans la hiérarchie des grands-prêtres.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline.
Cérémonie de pouvoir	—	1 sceau de croyance par 25 participants 5+ fiche(s) de population	Permet aux grands-prêtres de la croyance de générer 1 point de pouvoir par tranche de 5 fiches de population 5 fiches de population « Événement » génèrent 2 points de pouvoir	N/A	Chaque grand-prêtre ne peut convertir que 5 fiches de population par année. Les grands-prêtres ne peuvent convertir davantage de fiches de population en points de pouvoir qu'il y a de participants à la cérémonie. Nécessite la tenue d'une cérémonie à la Grande Bataille.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Changer de doctrine	Une doctrine	1 sceau de croyance 1 croyant	Permet à une croyance de changer de doctrine. Une doctrine secondaire ou tertiaire peut ainsi devenir une doctrine primaire.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. N'avoir aucun pouvoir lié à une doctrine remplacée.
Changer l'ordre des grands-prêtres	—	1 sceau de croyance	Permet de définir l'ordre des grands-prêtres.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance.
Créer de l'énergie pure	Érudit	1 sceau de croyance 50 influences de la même région par énergie pure créée	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie pour un maximum de 5 par cérémonie.	N/A	Nécessite la tenue d'une cérémonie en présence de l'érudit. L'érudit ne peut effectuer une cérémonie pour Créer de l'énergie pure qu'une fois par an.
Fusionner une croyance	1 croyance	1 sceau de croyance 10 croyants / grand-prêtre	Lors du transfert le dernier grand-prêtre d'une croyance et tous ses fidèles. Un grand-prêtre qui fusionne sa croyance n'est pas considéré entretenu pour l'année.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline.
Lancer un pouvoir de croyance	Variable selon le pouvoir	Coûts variables selon le pouvoir	Variable selon le pouvoir	Variable	Le pouvoir de croyance doit être lancé à partir d'une des paroisses de résidence de grand-prêtre de la croyance. Un grand-prêtre ne peut pas lancer le même pouvoir plus d'une fois par saison. Un même pouvoir ne peut pas être lancé de la même paroisse plus d'une fois par saison. Un grand-prêtre doit avoir préalablement pris une paroisse pour pouvoir lancer un pouvoir.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Nommer un clerc	Participant de la croyance	—	Permet à un grand-prêtre entretenu de nommer un clerc qui sera le porteur de son sablier de guérison jusqu'à changement de la part du Grand-prêtre	N/A	Le grand-prêtre doit être entretenu à la fin de la saison Été Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par grand-prêtre par année à la Grande Bataille ou lors de la cérémonie de nomination pour un nouveau grand-prêtre. Le clerc doit être de la même croyance que le grand-prêtre.
Oublier un pouvoir	Un pouvoir	1 sceau de croyance 1 croyant	Permet à une croyance d'oublier un de ses pouvoirs.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. Un seul pouvoir peut être oublié par saison. Le pouvoir oublié ne pourra être remplacé qu'à partir de la saison suivante.
Paroisse de résidence	Grand-prêtre	1 sceau de croyance	Permet à un grand-prêtre sans paroisse de se domicilier dans une paroisse de résidence. Le bâtiment de croyance choisi doit déjà être construit au début de la saison.	Construction	Nécessite l'accord du chef de domaine. Un même bâtiment de croyance ne peut pas être utilisé comme paroisse de résidence pour plus d'un grand-prêtre. Il n'est pas permis à un grand prêtre nouvellement nommer de prendre paroisse lors de la même saison que sa nomination.
Quitter la paroisse de résidence	Grand-prêtre	—	Permet à un grand-prêtre de quitter sa paroisse de résidence. L'espace libéré une paroisse peut être pris par un autre grand prêtre lors de la même saison.	Syta	Un grand-prêtre qui quitte sa paroisse ne peut pas lancer de pouvoir de celle-ci lors de la même saison. Il est de même pour les autres grands-prêtres de sa croyance. Le grand prêtre n'est pas autorisé à prendre une nouvelle résidence ou paroisse lors de la même saison.
Remplacer un pouvoir oublié	Un pouvoir oublié	1 sceau de croyance 1 croyant	La croyance obtient un nouveau pouvoir lié à un pouvoir préalablement oublié	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Sacrétisme	Grand-prêtre en schisme	1 sceau de croyance 5 croyants pour un grand-prêtre en schisme.	Permet au grand-prêtre de rejoindre une croyance. Un grand-prêtre qui était en schisme n'est pas considéré entretenu pour l'année.	N/A	Nécessite l'accord de tous les grands-prêtres de la croyance. Nécessite la tenue d'une cérémonie pendant une activité officielle du Duché de Bicolline.
Schisme	Grand-prêtre	—	Le grand-prêtre abandonne sa croyance. Son clerc est retiré.	N/A	Son pouvoir de guérison est perdu.

10. La sphère d'exploration

Affronter les nuisances qui parcourt le monde, découvrir un nouveau gisement ou enquêter sur les agissements criminels de vos rivaux. Un explorateur ne sera jamais à court d'endroit pour tenter sa chance ou affronter un nouveau défi. Les tirailleurs et aventuriers sont des experts et contrairement aux armées, peuvent parcourir le monde très rapidement !

10.1 Région affiliée

Une action d'exploration faite sur une cible qui ne se trouve pas dans la région d'affiliation de la guildes dont le sceau est investi doit dépenser 5 influences de la région ciblée afin que l'action puisse être réalisée.

L'influence d'une région ne possédant pas sa propre influence (ou très peu) peut être remplacée par l'influence de la région de la guildes.

Ces régions comprennent :

- Îles de Roxeliane
- Simaelle
- Soumess
- Terres des Brumes
- Territoires de l'Oubli

10.2 Combats entre explorateurs

En cas d'actions effectuées simultanément par différentes guildes sur une même cible, la guildes dont les unités totalisent la plus grande force de combat remporte la totalité des gains liés à cette action. En cas d'égalité, les gains sont partagés aussi équitablement que possible entre les guildes concernées. La guildes propriétaire du sceau investi reçoit tous les gains en lien avec l'action.

10.3 Hommes-rat

Les hommes-rats peuvent remplacer les tirailleurs en tout point !

10.4 Les actions de la sphère d'exploration

Tableau 20: Actions de la sphère d'exploration

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Aventure	Nuisance terrestre	1 sceau d'exploration 1+ tirailleur(s) et/ou 1+ aventurier(s) <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet de combattre toutes les nuisances terrestres d'un même hexagone et remporter les gains associés en cas de succès	<i>Investigation</i>	Le succès ou non de l'action dépendra de la force de la ou les nuisances.
Chasse aux trésors	Butin de guerre	1 sceau d'exploration 1+ tirailleur(s) et/ou 1+ aventurier <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	La chasse aux trésors ayant la plus grande force ramassera le butin de guerre. Toutes les unités d'exploration sont perdues que la chasse aux trésors réussie ou pas . Si un domaine possède plusieurs butins, il faut identifier lequel est la cible de la chasse aux trésors en spécifiant sa saison d'origine.	<i>Investigation</i>	Une armée faisant l'action Ramasser un butin de guerre, ramassera le butin en premier. Un seul butin de guerre ne peut être ramassé même si l'hexagone en contient plusieurs.
Combattre des nuisances	Armée	1 sceau d'exploration 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de combattre toutes les nuisances d'un même hexagone en utilisant sa force de combat. Une résolution de combat a lieu et des unités de l'armée seront détruites.	<i>Résolution de combat</i>	L'armée doit être sur le même hexagone que la ou les nuisances. Combattre des nuisances à l'aide d'une armée ne rapporte aucun gain. La force des nuisances ne contribue pas à la formation d'un butin de guerre.
Découverte terrestre	Domaine	1 sceau d'exploration 1+ tirailleur(s) et/ou 1+ aventurier(s) <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet d'effectuer 1 tir de Syta pour chaque 0,5 de force investie dans l'action selon la liste des découvertes terrestres (Tableau 21).	<i>Investigation</i>	Tir de Syta neutre sans remise entre chacun des tirs.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Éclaireur	Nuisance terrestre	1 sceau d'exploration 1 tirailleur <i>5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet de révéler la force de toutes les nuisances d'un même hexagone terrestre.	<i>Investigation</i>	L'action permet de connaître une façon alternative de combattre une nuisance.
Enquête clandestine	Domaine	1 sceau d'exploration 1 aventurier 5 influences de la région <i>+5 influences de la région ciblée si pas dans la région d'affiliation du sceau utilisé</i>	Permet de révéler les noms des repaires clandestins et des guildes présents sur le domaine ciblé.	<i>Investigation</i>	L'enquête clandestine est annoncée dans l'historique publique du domaine. Les noms des guildes et repaires sont fournis à la guilde du sceau d'exploration seulement.
Ramasser un butin de guerre	Armée	1 sceau d'exploration 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de ramasser un butin de guerre sur son hexagone	<i>Autres actions d'une armée</i>	Le butin de guerre est remis à la guilde du sceau d'exploration. Un seul butin de guerre ne peut être ramassé même si l'hexagone en contient plusieurs.

Tableau 21: Liste des découvertes terrestres

Tir de Syta	Découverte	Effet / Résultat
Lumineuse E	Gisement d'or	Découverte sur le domaine d'un gisement. La taille du gisement est déterminée par un D6 roulé : <ul style="list-style-type: none"> • 1, 2, 3 : Un petit gisement est découvert; • 4, 5, 6 : Un grand gisement est découvert.
Lumineuse D	Gisement de pierres précieuses	
Lumineuse C	Gisement d'argent	
Lumineuse B	Composante surnaturelle	Découverte sur le domaine d'une composante surnaturelle au hasard.
Lumineuse A	Vieille mine	Découverte sur le domaine d'une vieille mine désaffectée où se trouvaient 5 minerais d'or, 5 minerais d'argent et 5 pierres précieuses.
Grise	Vieux trésor	Découverte sur le domaine d'une ancienne cache qui contenait 2 butins.
Sombre A	Repaire de brigands	Une pierre grise est annulée.
Sombre B	Distractions	Tous les résultats des pierres Lumineuse A sont ignorés.
Sombre C	Peur	Une nuisance d'une force de 1 à 4 apparait sur le domaine.
Sombre D	Troubles fêtes	Une nuisance d'une force de 1 à 4 apparait sur le domaine et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont conservées
Sombre E	Antre monstrueuse	Une nuisance spéciale apparait sur le domaine et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont perdues

11. La sphère de magie

11.1 Les traditions magiques

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

Tableau 22: Traditions magiques, types de magie et bâtiments associés

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

11.2 Hiérarchie magique

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

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

11.2.1 Apprenti

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

- Un apprenti doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir apprendre son premier sort.
- Un apprenti doit trouver un maître-mage de magie pour pouvoir apprendre son premier sort mineur.

11.2.2 Adeptes

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

- Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un adepte doit trouver un maître-mage de magie pour pouvoir apprendre un sort majeur.

11.2.3 Maître-mage

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

- Un maître-mage doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique ou pour prendre un élève.
- Un maître-mage est capable d'enseigner l'art de la magie. Un maître-mage ne peut enseigner qu'à un seul élève à la fois.

11.2.4 Grand maître-mage

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

- Le grand maître-mage a les mêmes restrictions que le maître-mage.
- Un grand maître-mage qui prend en charge et anime une cérémonie de magie permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.

11.2.5 Archimage

Il s'agit d'un titre extrêmement rare qui ne peut être octroyé qu'à une poignée d'élus à la suite de quêtes épiques et d'aventures périlleuses.

- L'archimage a les mêmes restrictions que le maître-mage.
- Un archimage qui prend en charge et anime une cérémonie de magie permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.

11.3 La résidence

Un magicien qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelque action que ce soit, doit effectuer l'action de prendre résidence sur un domaine possédant un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.

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

11.4 Le grimoire et l'apprentissage des sorts

11.4.1 Le grimoire

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

11.4.2 L'apprentissage des sorts

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

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

Tableau 23: Cout et durée des apprentissages magiques

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

11.4.3 Les dommages magiques

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

11.5 Les objets magiques

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

11.6 Les composantes surnaturelles

Une composante surnaturelle (dent de vampire, sang de troll, écorce d'ent, etc.) peut être acquise, entre autres, lors de quêtes, une aventure ou une chasse aux trésors, au recel ou encore en participant à des enchères. Les usages pour les composantes surnaturelle servent principalement à la création d'objets magiques.

11.7 Les actions de la sphère de magie

Tableau 224: Actions de la sphère de magie

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Apprendre un sort	Magicien qui effectue l'action	1 sceau magique Autres coûts variables selon le type de sort	Permet au magicien d'apprendre un sort et le consigner à son grimoire. La durée de l'apprentissage varie selon le type de sort (mineur ou majeur). Si un magicien est contraint de quitter sa résidence avant la fin de son apprentissage, celui-ci est perdu.	Construction	Le magicien doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique. L'apprentissage du premier sort d'une tradition magique doit être un sort mineur. L'élève doit avoir un maître-mage comme professeur. Le maître-mage doit demeurer l'enseignant de l'adepte pour la durée de l'apprentissage du sort majeur.
Cérémonie magique	—	1 sceau magique par 25 participants 1+ fiche(s) de population	Permet au responsable de la cérémonie de générer 1 énergie magique pour chaque fiche de population 1 fiche de population « Événement » génère 2 énergies magiques.	N/A	Le responsable ne peut convertir davantage de fiches de population en énergie magique qu'il y a de participants à la cérémonie. Nécessite la tenue d'une cérémonie lors de n'importe quel activité
Créer de l'énergie pure	Érudit	1 sceau magique 50 influences de la même région par énergie pure créée.	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie pour un maximum de 5 par cérémonie.	N/A	Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie. L'érudit ne peut effectuer une cérémonie pour Créer de l'énergie pure qu'une fois par an.
Lancer un sort magique	Variable selon le sort	1+ sceau magique Autres coûts variables selon le sort	Variable selon le sort	Variable	Variable selon le sort. Le magicien doit résider dans un lieu arcanique. Un magicien ne peut pas lancer le même sort plus d'une fois par saison.
Magicien du royaume	Magicien	1 sceau magique 1 scribe 10 influences de la région	Permet au chef d'une région de raccourcir le temps d'apprentissage d'un sort majeur à une seule saison.	Construction	

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Prendre un élève	Résident d'un lieu arcanique ou d'un grand lieu arcanique	1 scribe	Permet à un maître-mage d'enseigner un sort mineur à un élève. Permet à un maître-mage d'enseigner un sort majeur à un adepte	Syta	Le maître-mage doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique. Le maître-mage doit demeurer l'enseignant de l'adepte pour la durée de l'apprentissage du sort majeur.
Prendre résidence	Lieu arcanique ou grand lieu arcanique	1 sceau magique	Permet au magicien sans résidence de prendre résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine. Il n'est pas possible de prendre résidence dans un bâtiment nouvellement construit la même saison.	Construction	Maximum de 3 magiciens et occultistes par lieu arcanique Un grand lieu arcanique permet à 3 magiciens et occultistes supplémentaires de résider dans le lieu arcanique du domaine Nécessite le consentement du propriétaire du domaine
Quitter sa résidence	Magicien	—	Permet au magicien de quitter sa résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine. L'espace libéré dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique peut être pris par un autre magicien ou occultiste lors de la même saison.	Syta	Un magicien quittant sa résidence ne peut rien faire d'autre cette saison-ci. Cela inclus prendre un élève, lancer des sorts, l'utilisation d'objet magique et les apprentissages. Le magicien n'est pas autorisé à prendre une nouvelle résidence ou paroisse lors de la même saison.
Utiliser un objet magique	Variable selon l'objet	1+ sceau magique	Variable selon l'objet	Variable	Variable selon l'objet magique. Un magicien ne peut pas utiliser le même objet magique plus d'une fois par saison.

12. La sphère maritime

12.1 Les navires

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

La propriété des navires est régie par des titres de propriété). Un changement de propriétaire doit être effectué aux Greffes politiques.

- À l'exception des actions de soutien, lorsque la cible de l'action est **Navire**, le navire ne peut faire qu'une seule de ces actions par saison.

12.1.1 Les points de structure

Les points de structure représentent l'intégrité physique d'un navire. Si les points de dommage totaux sont égaux ou supérieurs au nombre de points de structure du navire, incluant les améliorations, un navire coule et devient alors une épave qui pourra être explorée. Si les points de dommage totaux sont inférieurs au nombre de points de structure du navire et amélioration, ceux-ci seront notés sur le navire et pourront être réparés ultérieurement.

12.1.1.1 Réparation.

Via différentes actions, il est possible de réparer les points de structure d'un navire.

Le cout de réparation par point par navire est de **cinq (5) ressources et trois (3) équipements**.

12.1.2 Les garnisons navales

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

12.1.3 Les types de navires, leur construction et leurs caractéristiques

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

- Un chantier naval ne peut construire qu'un nombre limité de navires par saison : soit un galion, soit une frégate, soit jusqu'à deux caravelles.
- ~~Si désiré, le propriétaire du domaine où est construit un nouveau navire peut aussi ajouter des améliorations maritimes sur le navire en même temps que sa construction.~~
 - ~~Ces actions prennent place lors de la phase d'action « Construction ».~~
 - À moins d'être équipé de l'amélioration maritime « Cabine de transport », un navire ne peut pas embarquer d'armée.
- Un navire fraîchement construit est placé dans l'hexagone du domaine.

•

Tableau 235: Les types et caractéristiques des navires

Type de navire	Points de structure	Garnison maritime	Améliorations maritimes
Caravelle	5	5	4
Galion	10	10	6
Frégate	15	15	4

12.2 Le capitaine, l'amiral et le seigneur maritime

Le propriétaire d'un navire se nomme capitaine. Les capitaines peuvent s'unir pour soutenir un amiral. Lors des élections maritimes, un amiral a la chance de devenir seigneur d'une province maritime.

12.3 L'équipage

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

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

12.4 Les améliorations maritimes

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

- Chaque amélioration maritime ne peut être construite qu'une seule fois par navire.
- De nouvelles améliorations maritimes peuvent être construites uniquement un domaine possédant un chantier naval.
- Le coût de construction des améliorations maritimes doit être payé par le chef du domaine où se fait la construction au moyen d'une FAV chantier naval. Quand le coût de construction d'une amélioration maritime nécessite de l'influence, il s'agit de l'influence de la région du domaine du chantier naval.

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

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

Tableau 246: Liste des améliorations maritimes

Amélioration maritime	Capacité maximale	Effet	Coût de construction
Baraquements maritimes	—	Augmente la capacité de la garnison maritime du navire de 5 unités maritimes.	25 solars, 5 marins, 30 ressources, 10 équipements, 5 armements, 1 charpentier, 1 forgeron, 1 ingénieur
Cabine d'équipage	10 fiches de population	Permet de former 2 marins par fiche de population affectée	20 solars, 5 marins, 5 ressources
Cabine de luxe	10 fiches de population	Permet de former 2 marins par fiche de population affectée	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Cabine de transport	—	Permet à un navire d'embarquer une armée avec un maximum de 2 sceaux engagés. supplémentaire. Une flotte avec plusieurs navires ayant cabine de transport pourra embarquer une plus grande armée.	40 solars, 10 marins, 45 ressources, 20 équipements, 15 armements, 2 charpentiers, 2 forgerons, 1 ingénieur
Construction de prestige	—	<p>Chaque année lors des revenus en juillet, les 3 navires possédant les constructions de prestige les plus coûteuses permettent d'attribuer 1 point de notoriété chacun.</p> <p>Une même guilda ne peut recevoir qu'un seul point de notoriété de cette manière par année, quel que soit le nombre de navires qu'elle contrôle.</p> <p>Un navire ne peut accorder son point de notoriété qu'une seule fois. Si la guilda cède ou perd le navire, le point de notoriété est également perdu.</p> <p>Si un navire attribue déjà un point de notoriété à une guilda, on examine alors le navire suivant dans l'ordre de prestige pour déterminer s'il peut attribuer un point à une autre guilda.</p>	<p>100 solars et +</p> <p>Il est possible d'améliorer la construction de prestige d'un navire à chaque saison dans un chantier naval par la guilda propriétaire du chantier naval.</p> <p>Une construction de prestige doit contenir une courte présentation.</p>
Coque renforcée	—	Ajoute 5 points de structure au navire.	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Dorure et apparat	2 fiches de population	Accorde 2 pierres de savoir au capitaine du navire par fiche de population affectée.	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 5 armements, 1 forgeron, 5 minerais d'or
Figure de proue	2 fiches de population	Accorde 2 pierres de savoir au capitaine du navire par fiche de population affectée.	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier, 5 influences

Amélioration maritime	Capacité maximale	Effet	Coût de construction
Filet de haute mer	10 marins	Génère 5 victuailles par marin affecté	15 solars, 5 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 forgeron, 1 bateau de pêche
Nacelle d'embarquement	—	Permet au navire d'embarquer et débarquer une armée sur des hexagones côtiers. Permet de renforcer la garnison maritime sur n'importe quel hexagone côtier.	50 solars, 10 marins, 45 ressources, 20 équipements, 15 armements, 2 charpentiers, 2 forgerons
Poste d'ancrage	5 bateaux de pêche	Génère 15 victuailles par bateau de pêche affecté.	30 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Quartier des combattants	10 marins	Permet de former un mentor maritime par marin affecté.	100 solars, 20 marins, 50 ressources, 25 équipements, 50 armements, 3 charpentiers, 3 forgerons, 1 ingénieur, 1 mentor maritime
Quartier des marins	10 marins	Génère des revenus par marin affectés au seigneur maritime. Les revenus sont liés à la valeur de la province maritime dans laquelle se situe le navire lors du calcul des revenus annuels du seigneur maritime (fin de la saison Été).	15 solars, 10 marins, 10 ressources, 5 équipements, 1 charpentier
Quartier des pratiquants	5 croyants	Protège le navire de toutes attaques surnaturelles. Les croyants seront perdus à la fin de la saison en cas d'attaque surnaturelle majeure. Il est possible d'affecter des croyants lors de la même saison que la construction du quartier des pratiquants, que ce soit lors de la construction du navire ou de l'amélioration maritime seulement dans un chantier naval. Exceptionnellement, il est possible d'affecter des croyants lors de chaque saison.	150 solars, 20 marins, 40 ressources, 5 équipements, 2 charpentiers, 1 forgeron, 1 croyant

12.5 Les déplacements maritimes

Un navire peut se situer dans un hexagone côtier, dans l'hexagone d'un domaine côtier ou en haute mer dans une province maritime.

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

12.6 La résolution de combats maritimes

12.6.1 Ordre des combats

Le navire pouvant aborder ayant la plus grande différence de marin avec sa cible (abordage ou évaison) pour l'action abordage passent en premier dans les combats.

12.6.2 Combat maritime

Suite à un abordage, si la force de combat de la garnison avec ses potentiels bonus de l'attaquant dépasse la force de combat et ses potentiels bonus de la garnison du navire abordé, l'excédent de points de dommage est utilisé contre la structure du navire dans le but d'essayer de le couler.

- Un abordage réussi cause 1 point de structure en dommage aux 2 navires impliqués.

12.6.3 Armée sur les navires

Une armée sur un navire qui coule, perd ses unités, en cas d'une armée sur une flotte, les unités sont perdues selon le tableau de perte d'unité.

12.7 Les élections maritimes

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

- Tous les amiraux sont invités à participer à l'élection. Ils doivent apporter avec eux un objet de la taille d'une main qui les représentera sur la carte maritime. Les retardataires ne pourront pas voter.
- Un tableau est affiché qui indique l'entretien des provinces maritimes ainsi que le nombre total de pierres de savoir possédé par chaque amiral.
- Les amiraux sont invités par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir à venir poser leur objet sur une des provinces maritimes dans laquelle se situe leur flotte ou sur une province maritime adjacente à celle où se situe leur flotte.
- Une fois tous les objets placés, l'officiant annonce une première vague de conflits, s'il y a lieu.
- S'il n'y a aucun conflit, tous les amiraux sont nommés seigneurs maritimes de la province maritime qu'ils ont revendiquée.
- Si plusieurs amiraux ont déposé leur objet dans la même province maritime, ils se retrouvent en conflit les uns avec les autres. Les conflits ainsi générés sont résolus en ordre décroissant en commençant par le conflit qui engage le plus grand nombre de pierres de savoir. Un conflit d'élection maritime est résolu de la façon suivante :
 - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de prendre son objet pour le déplacer dans une province maritime contigüe où se trouve au moins un (1) navire le soutenant. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois, même si un nouveau conflit est créé par le déplacement de l'objet de l'amiral.
 - Un amiral ne peut pas déplacer son objet dans une province maritime où un conflit a déjà été résolu.
 - Un amiral impliqué dans un conflit peut décider de se retirer en ralliant ses pierres de savoir à celle d'un autre amiral déjà présent dans la même province maritime.

Une fois tous les conflits résolus, l'officiant annonce les seigneurs maritimes élus pour l'année à venir et leur indique qu'ils doivent maintenant payer l'entretien de leur province maritime.

- Un amiral qui ne paie pas son entretien seigneurial après avoir été élu n'est pas officialisé et ne reçoit pas le titre de seigneur maritime.

12.8 Les actions de la sphère maritime

- À l'exception des actions de soutien, lorsque la cible de l'action est **Navire**, le navire ne peut faire qu'une seule de ces actions par saison.

Tableau 257: Actions de la sphère maritime

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abandon d'amélioration maritime	Soutien à un navire	—	Permet de retirer une amélioration maritime de son navire sans remboursement.	Construction	FAV Cette action peut être réalisée par la personne ayant le titre de propriété du navire. Limite d'une amélioration maritime par saison.
Abordage	Navire	1 sceau maritime 1+ marin(s) 1 victuaille par unité maritime de la garnison	Permet à un capitaine de navire de former temporairement une armée à partir de sa garnison pour attaquer un navire situé à portée. L'armée s'attaquera à la garnison du navire ciblé et une résolution de combat aura lieu. Un abordage réussi cause 1 point de structure en dommage aux 2 navires impliqués.	Résolution de combat	Cette action peut être contrée par l'action maritime « Évasion » Si le nombre de marins utilisés dans l'action d'évasion dépasse le nombre de marins investis dans l'action d'abordage, les manœuvres d'évasion ont été un succès et aucun combat n'a lieu. Les deux navires doivent se trouver dans la même haute mer ou zone côtière au moment d'exécuter l'action.
Aventure maritime	Navire	1 sceau maritime 1+ tirailleur et/ou 1+ aventurier	Permet de combattre une nuisance maritime d'une province maritime et remporter les gains associés en cas de succès.	Investigation	Le succès ou non de l'action dépendra de la force de la nuisance. Demande un navire présent dans la province maritime toute la saison. Demande l'accord du propriétaire du navire si différent de la guilde du sceau utilisé.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Blocus	Navire	1 sceau maritime 1 victuaile par unité maritime de la garnison	Permet à un navire situé sur l'hexagone d'un port de bloquer le commerce maritime. Fait perdre 50% de la valeur des lettres de change générées par des actions commerciales maritimes visant le domaine côtier ciblé par l'action. Si le navire se déplace ou est coulé avant la fin de la saison été, le blocus n'a aucun effet.	Action offensive d'une armée	Cette action ne peut pas être exécutée à la saison été. Les lettres de change visées ne peuvent voir leur valeur diminuer en deçà de 50% de sa valeur originale. Le blocus peut être fait au domaine côtier de départ ou d'arrivée d'un navire de commerce.
Cale sèche	Navire dans un chantier naval consentant	1 sceau maritime 1 charpentier pour une caravelle 2 charpentiers pour un galion ou une frégate	Permet de récupérer les unités maritimes dans le coffre et d'éviter les effets de la Syta. Les affectations sont perdues s'il y en avait.	Déplacement	Si le domaine est annexé, les navires en cale sèche sont annexés également Aucune affectation ne peut être affecté au navire. Un navire sous l'effet d'un sort le gardera. La destruction du chantier naval fait perdre les navires en cale sèche.
Changer le nom d'un navire	Soutien à un navire	1 sceau maritime 1 intendant	Permet de changer le nom d'un navire	Construction	Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante.
Construction d'amélioration maritime	Soutien à un navire	Variable	Permet au propriétaire d'un chantier naval de construire des améliorations maritimes sur les navires de sa zone portuaire.	Construction	FAV Il est possible de construire des améliorations maritimes sur un nouveau navire.
Construction d'une caravelle	Caravelle dans un chantier naval	1 sceau maritime 25 solars, 10 marins, 25 ressources, 25 équipements, 25 armements, 1 charpentier, 1 forgeron	Permet au propriétaire d'un chantier naval de construire une caravelle. Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante par la guilde du capitaine.	Construction	L'ordre est remis par la guilde propriétaire du chantier naval. Le domaine où le navire sera construit doit posséder un chantier naval et un quai. Un chantier naval ne peut construire qu'un nombre limité de navires par saison : soit un galion, soit une frégate, soit jusqu'à deux caravelles.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Construction d'un galion	Galion dans un chantier naval	2 sceaux maritime 100 solars, 10 marins, 45 ressources, 45 équipements, 45 armements, 5 charpentiers, 3 forgerons, 2 ingénieurs, 10 influences de la région du chantier	Permet au propriétaire d'un chantier naval de construire un galion. Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante par la guilde du capitaine.	Construction	L'ordre est remis par la guilde propriétaire du chantier naval. Le domaine où le navire sera construit doit posséder un chantier naval et un quai. Un chantier naval ne peut construire qu'un nombre limité de navires par saison : soit un galion, soit une frégate, soit jusqu'à deux caravelles.
Construction d'une frégate	Frégate dans un chantier naval	2 sceaux maritime 300 solars, 20 marins, 65 ressources, 65 équipements, 65 armements, 8 charpentiers, 5 forgerons, 3 ingénieurs, 10 influences de la région du chantier	Permet au propriétaire d'un chantier naval de construire une frégate. Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante par la guilde du capitaine.	Construction	L'ordre est remis par la guilde propriétaire du chantier naval. Le domaine où le navire sera construit doit posséder un chantier naval et un quai. Un chantier naval ne peut construire qu'un nombre limité de navires par saison : soit un galion, soit une frégate, soit jusqu'à deux caravelles.
Débarquer d'un navire	Armée	1 sceau maritime 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de débarquer d'un navire sur un hexagone côtier (l'armée demeure sur le même hexagone que le navire).	Poursuite	Cette action ne peut être réalisée que par le propriétaire de l'armée. Il est possible pour une armée de débarquer d'un navire après le déplacement du navire.
Découverte maritime	Navire	1 sceau maritime 1+ tirailleur et/ou 1+ aventurier	Permet d'effectuer 1 tir de Syta pour chaque 0,5 de force investie dans l'action selon la liste des découvertes maritimes (Tableau 22)	Investigation	Tir de Syta neutre sans remise entre chacun des tirs. Demande un navire présent dans la province maritime toute la saison. Demande l'accord du propriétaire du navire si différent de la guilde du sceau utilisé.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Développement maritime	Province maritime	1 sceau maritime 20 influences de la région à laquelle la province maritime est affiliée	Augmente de +1 la valeur économique de la province maritime	<i>Investigation</i>	Cette action peut être effectuée jusqu'à deux fois par saison par province maritime. Demande un navire présent dans la province maritime toute la saison.
Embarquer sur un navire	Armée	1 sceau maritime 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée d'embarquer dans un navire consentant qui se situe sur le même hexagone côtier	<i>Mobilisation</i>	Cette action ne peut être réalisée que par le propriétaire de l'armée. Il est possible au navire de se déplacer après l'embarquement de l'armée sur le navire.
Évasion	Navire	1 sceau maritime 1+ marin(s) 1 victuaille par unité maritime de la garnison	Permet à un capitaine de navire d'éviter toute action d'abordage qui cible son navire. Si le nombre de marins investis dans l'abordage est inférieur au nombre de marins investis dans l'évasion, l'abordage échoue et aucun combat n'a lieu.	<i>Résolution de combat</i>	Cette action répond directement à l'action maritime « Abordage » si lancée la même saison. L'action d'évasion permet également de se déplacer d'un segment maritime. La destination du déplacement doit être précisé sur l'action.
Explorer une épave	Navire	1 sceau maritime 1+ Tirailleur(s), pirate(s) et/ou aventurier(s)	Permet de fouiller l'épave d'un navire. En cas d'action simultanée, l'action ayant la plus grande force (en tirailleurs et aventuriers) ramassera les revenus.	<i>Investigation</i>	Demande un navire consentant présent dans la province maritime toute la saison.
Navigation	Navire ou flotte	1 sceau maritime 1 victuaille par unité maritime de la garnison	Permet à un capitaine ou un amiral de déplacer son navire ou sa flotte d'un hexagone côtier à la haute mer (et vice versa) d'une même province maritime.	<i>Déplacement</i>	Si l'action vise une flotte, seul son amiral peut effectuer l'action et tous les navires de la flotte doivent se trouver sur le même hexagone côtier.
Navigation en haute mer	Navire ou flotte	1 sceau maritime 1 victuaille par unité maritime de la garnison	Permet à un capitaine ou un amiral de déplacer un navire ou une flotte située(e) en haute mer vers la haute mer d'une province maritime adjacente	<i>Déplacement</i>	Si l'action vise une flotte, seul son amiral peut effectuer l'action et tous les navires de la flotte doivent se trouver dans la même haute mer.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Patrouille	Navire	1 sceau maritime 1 tirailleur	Permet de révéler la force d'une nuisance maritime.	Investigation	L'action permet de connaître une façon alternative de combattre une nuisance maritime. Demande un navire consentant présent dans la province maritime toute la saison.
Piraterie	Domaine d'arrivée d'une action de commerce maritime	1 sceau maritime 1 sceau clandestin 1+ pirate(s)	Permet de dérober 20% de la valeur des lettres de change des voies commerciales maritimes ayant comme destination le domaine ciblé. 1 butin est mis en revenu dans le navire ayant effectué l'action par tranche de 75 solars de valeur de lettre de change. En cas d'action simultanée, le pirate ayant utilisé le plus grand nombre de pirates dans l'action reçoit les revenus.	Manigance	Le navire effectuant cette action doit être dans la haute mer de la province maritime de la cible durant toute la saison. Les lettres de change visées ne peuvent voir leur valeur diminuer en deçà de 20% de sa valeur originale. Le nom du navire et les sceaux utilisés sont gardés secrets. L'acte de piraterie n'apparaît qu'à la mise à jour de la saison Été.
Pont de fortune	Soutien à une armée	1 sceau maritime 50 solars, 2 marins, 5 ressources, 5 équipements, 1 charpentier, 3 forgerons, 3 ingénieurs	Permet à l'armée ciblée de traverser un hexagone avec un fleuve ou un cours d'eau Le pont de fortune disparaît immédiatement après son utilisation en laissant un butin de guerre sur l'hexagone de traversée.	Support	Une seule armée peut traverser sur le pont de fortune. Si le propriétaire de l'armée ne spécifie pas d'hexagone de traversée, il sera déterminé sur la trajectoire par les MDJ.
Poursuite maritime	Navire ou flotte	1 sceau maritime 1 victuaille par unité maritime de la garnison	Permet de faire un déplacement d'un navire (ou une flotte pour un amiral) afin de se déplacer le plus proche possible d'un navire ciblé.	Déplacement	Maximum de 1 segment maritime. En cas de deux navires dans deux hautes mers contiguës se font Poursuite maritime l'un l'autre, l'initiative va au navire avec le moins de points de force, et donc le navire le moins fort rejoint le navire le plus fort lors d'une poursuite maritime entre 2 navires. En cas de force égale, ce sera tiré au hasard.
Rapatriement d'unités maritimes	Soutien à un navire	—	Permet de retirer des unités maritimes d'un navire. Chaque unité maritime rapatriée octroie trois (3) marins à la guilde du navire.	Démobilisation	Il est possible de rapatrier des unités maritimes carte en main directement à la Banque de l'Hippocampe.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Remaniement des garnisons maritimes	2+ navires sur le même hexagone côtier ou dans la même haute mer.	1 sceau maritime par 10 unités maritime	Permet d'échanger ou donner des unités maritimes entre navires.	Mobilisation	Les navires doivent être dans le même hexagone côtier ou dans la même haute mer.
Remise à l'eau	Navire dans un chantier naval consentant	1 sceau maritime	Permet de remettre à l'eau un navire qui était en cale sèche.	Construction	La remise à l'eau est impossible si le domaine est assiégé ou occupé.
Renforcer une garnison maritime	Soutien à un navire		Permet à la guilda du capitaine du navire de renforcer la garnison du navire avec un maximum de 10 nouvelles unités maritime.	Mobilisation	FAV Le navire doit-être sur un hexagone côtier qui a un quai ou avoir une nacelle d'embarquement.
Réparation dans un chantier naval	Soutien à un navire	5 ressources et 3 équipements par point de structure à réparer	Répare de 1+ point(s) de structure du navire, tout dépendant du cout payé	Construction	FAV chantier naval L'ordre doit être donné par le chef de domaine du chantier naval.
Réparation de fortune	Soutien à un navire	1 sceau maritime 1 ingénieur 5 ressources et 3 équipements par point de structure à réparer	Répare jusqu'à 6 points de structure du navire.	Construction	Il est possible d'effectuer des réparations de fortune sur un navire en cours de commerce maritime.
Retirer le soutien d'un amiral	Soutien à un navire	—	Permet de retirer le soutien à un navire pour le poste d'amiral	Construction	
Soutenir un amiral	Soutien à un navire	—	Permet de soutenir un autre navire pour que son capitaine devienne amiral.	Construction	Saison printemps seulement Le capitaine d'un navire qui soutient un autre navire ne peut pas devenir lui-même amiral. Si le soutien à un amiral ne change pas, il n'est pas nécessaire de refaire l'action.

Tableau 268: Liste des découvertes maritimes

Tir de Syta	Découverte	Effet / Résultat
Lumineuse E	Île paradisiaque	La valeur de la province maritime ciblée augmente de 5 points.
Lumineuse D	Opportunité de commerce	La valeur de la province maritime ciblée augmente de 3 points.
Lumineuse C	Pièce de collection	Découverte d'une merveille de la nature qui équivaut à une série d'objets de collection d'une valeur de 500 solars.
Lumineuse B	Débris flottant	Découverte de 4 cargaisons d'un ancien navire.
Lumineuse A	Trésor caché	Découverte d'un trésor caché où se trouvaient 5 minerais d'or, 5 minerais d'argent et 5 pierres précieuses.
Grise	Banc de coraux	Découverte de 2 butins.
Sombre A	Pirates d'eau douce	Imposition d'un droit de passage par des pirates qui annule 1 pierre Grise de la découverte.
Sombre B	Distractions	Tous les résultats des pierres Lumineuse A sont ignorés.
Sombre C	Inondation	Une nuisance d'une force de 1 à 4 apparait sur la province maritime ciblée.
Sombre D	La mer est calme	Une nuisance d'une force de 1 à 4 apparait sur la province maritime ciblée et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont conservées.
Sombre E	La terreur des mers	Une nuisance spéciale apparait sur la province maritime ciblée et l'action de découverte se termine. Les découvertes précédentes sont perdues.

13. La sphère militaire

13.1 Les fortifications

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

- Les unités maritimes (combattants embarqués, flobarts, pirates et voiles de guerre) ne peuvent pas être placées dans la garnison d'un domaine.
- Il ne peut y avoir qu'une seule construction de fortification par saison sur un même domaine.
- La fortification doit être construite la saison précédente d'un renfort de garnison.
- À moins d'une exception, le bonus de force d'une fortification ne s'applique pas pour les attaques surnaturelles.

13.2 Les armées

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

- À l'exception des actions de soutien, lorsque la cible de l'action est **Armée**, l'armée ne peut faire qu'une seule de ces actions par saison.
- Tant que l'armée n'est pas dissoute ou détruite, le(s) sceau(x) investis lors de sa création demeurent engagés.

13.2.1 Le général d'une armée

Les armées peuvent être déployées uniquement au moyen de sceaux militaires engagés des guildes.

- La guilde propriétaire de l'armée est celle qui effectue l'action de créer l'armée sur l'un de ses domaines.
- Il est possible de déployer une armée sur un domaine consentant dans la même **province** que le ou les sceaux militaires de l'affiliation de la guilde. Dans ce cas, une procuration du propriétaire du domaine doit être remis en même temps que l'ordre.
- Au moins 50% des sceaux engagés doivent provenir de la guilde propriétaire. Les autres doivent venir de la même région que le domaine.

13.2.2 La capacité et les unités militaires

Chaque sceau militaire engagé lors du déploiement d'une armée lui permet de recevoir dix (10) unités. Il n'y a pas de maximum de sceaux qui peuvent être engagés ainsi.

- Certaines actions de la sphère militaire peuvent modifier le nombre d'unités dans une armée.
- Les unités militaires peuvent être remises en même temps que l'ordre Déployer une armée ou réquisitionner à même le domaine ou une combinaison des deux. Dans ce cas, une procuration du propriétaire du domaine doit être remis en même temps que l'ordre.

13.2.3 Le déplacement et la vitesse

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

13.2.4 La force de combat et les points de dommage

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

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

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

Si les derniers points de dommage infligés à une armée ne sont pas suffisants pour tuer l'unité ciblée, cette unité n'est pas détruite et les points de dommage restants sont écartés à la fin des phases de la saison en cours.

- *Par exemple, si un chevalier qui possède deux (2) points de force de combat reçoit seulement un (1) point de dommage, le chevalier n'est pas détruit et demeure dans l'armée ou la garnison où il était situé. À la saison suivante, le chevalier retrouve ses deux (2) points de force de combat.*

13.2.5 La résolution des conflits

13.2.5.1 Les phases d'action

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

13.2.5.2 Le tour de rôle

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

Dans le cas de combats multiples, l'armée avec la plus grosse force de combat attaque en premier. Les combats entre les armées se déroulent avant les attaques sur les garnisons.

13.2.5.3 La perte d'unités

Une armée qui reçoit plus de dommages qu'elle ne possède de force de combat est considérée comme détruite. Par contre, si l'armée possède plus de force de combat qu'elle ne reçoit de points de dommage, il est important de déterminer quelles unités de l'armée seront détruites en premier. L'ordre des pertes d'unités est détaillé dans le Tableau 27 ci-dessous.

Tableau 27: Ordre des pertes d'unités

Ordre	Unité
1	Mercenaire, Archer
2	Mort-vivant
3	Kornac, Vargkwen, Chevalier, Arquen, Voile de guerre
4	Démon

Ordre	Unité
5	Janissaire, Ushatar, Soldat de métier, Ilta matcha, Flobart
6	Artilleur
7	Mamelouk, Chevaucheur de loup, Cavalier, Roquen
8	Marqué, Guerrier orque, Milice, Milice elfique, Combattant embarqué
9	Tirailleur, Homme-rat, Brigand, Pirate
10	Assassin, Aventurier
11	Canon
12	Trébuchet

13.2.5.4 Les butins de guerre

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

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

Lors des saisons subséquentes, si un butin de guerre apparaît, un nouveau butin de guerre sera créé. Il n'est pas possible d'ordonner un ordre de chasse aux trésors ou de ramasser un butin sur un butin de guerre qui sera créé la même saison.

Il est également possible de générer des butins de guerre en exécutant l'action militaire « Saccager » sur un domaine. Dans ce cas, la valeur du butin de guerre est déterminée par le nombre de point de structure (minimum 10) des bâtiments qui ont été détruits lors de la résolution de l'action.

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

13.3 Les actions offensives envers un domaine

13.3.1 L'attaque

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

- Immédiatement si le domaine ne possède pas une fortification égale ou supérieure à un donjon.
- Après un minimum d'une saison de siège si le domaine bénéficie d'une fortification égale ou supérieure à un donjon. Seules les armées ayant fait une saison de siège peuvent maintenant attaquer le domaine.

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

13.3.2 L'occupation

Une armée qui réussit l'action Attaquer un domaine, a éliminé toutes les unités militaires de la garnison et occupe le domaine. Le domaine est alors occupé ou sous occupation.

Lorsqu'une occupation débute, certaines actions dont les constructions de nouveaux bâtiments et les affectations, sont annulées. Par la suite, l'occupation empêche le propriétaire de ce domaine d'effectuer plusieurs actions dont renforcer la garnison.

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

- Assaut de sortie;
- Droguer l'avant-garde;
- Support de mercenaires;
- Dernier retranchement;
- Discours héroïque;
- Utiliser une potion, babiole, ou parchemin;
- Utiliser un objet magique (sauf si la cible est un domaine consentant et qu'il est occupé)
- Se mettre en révolte.
- Utiliser ses pierres de savoir.
- Voter pour un maitre de fief ou lors d'une élection.
- Changer le titre de propriétaire du domaine.
- Les résidents d'une paroisse ou d'un lieu arcanique (et grand lieu arcanique) peuvent lancer des sorts.

13.3.3 Le siège

L'installation d'un siège pour une durée minimum d'une saison est une action nécessaire pour les armées qui voudraient attaquer un domaine qui contient au moins un donjon, même si ce domaine ne possède pas de garnison.

13.3.3.1 Les limitations

Le propriétaire du domaine assiégé a les mêmes restrictions qu'un domaine sous occupation. Notez qu'une armée qui réussit son siège mais termine avec moins d'unité que la garnison ne sera pas considérée en train d'assiéger le domaine, mais pourra toutefois quand même attaquer la garnison lors de la prochaine saison seulement.

13.3.3.2 La famine

Durant une saison de siège, la garnison assiégée doit se nourrir à même le coffre de la guilde du propriétaire du domaine au coût de 5 victuailles par unité présente en garnison avant les dégâts des unités de siège.

- Dès que les victuailles n'ont pas été payées pour la totalité des unités, le domaine assiégé est victime de désertion et s'inflige un montant de force de combat égal à 20% de sa force totale sans bonus. *La désertion ne contribue pas à la création de butins de guerre.*

13.3.3.3 Les dégâts de siège

Les unités avec la capacité "siège" font leur force de combat en dommage aux unités présentes dans la garnison sans bonus de fortification lors de cette action. De la même manière, des unités avec la capacité "siège" dans la garnison font leur force de combat en dommage à l'armée assiégeante (en cas de plusieurs armées assiégeantes, les dommages sont attribués à l'armée avec le plus de force de combat).

13.3.4 L'annexion

La saison suivante une attaque réussie sur un domaine (Attaquer un domaine), une demande d'annexion du domaine peut être faite par la guilde propriétaire de l'armée.

La guilde propriétaire de l'armée qui effectue l'ordre d'annexion doit mettre en compensation un montant en solars à la Banque de l'Hippocampe.

Conflit	Compensation en solars
Annexion d'un campement	500
Annexion d'un hameau	1000
Annexion d'une bourgade	2000
Annexion d'un village	3000
Annexion d'une ville	4000
Annexion d'une cité	5000

Lors de la résolution de cette action, la propriété du domaine se transfère au chef de la guilde du sceau politique utilisé pour l'annexion.

Pour récupérer la compensation, l'ancien propriétaire doit ramener le titre de propriété du domaine au maximum la saison suivante de l'annexion. En cas de non remise du titre, la compensation est perdue et gardé par la Banque de l'Hippocampe. Une guilde ne rapportant pas un titre de propriété perdra 2 points de notoriété.

Le titre de propriété sera ensuite remis la saison suivante à son nouveau propriétaire, ce qui n'empêche pas le nouveau propriétaire de faire les actions concernant le domaine ne demandant par le titre de propriété en main.

Il faut donc un minimum de 2 saisons entre une annexion et la récupération du titre de propriété. Pendant ce temps il est impossible de changer le propriétaire du domaine.

L'armée qui a annexé le domaine n'est plus considérée en occupation du domaine. Les autres armées qui ne sont pas de la même guilde (sceaux engagés et sceaux engagés en support d'une armée) qui ont attaqué le domaine sont toujours considérées en occupation ce qui peut empêcher le nouveau propriétaire de faire certains ordres.

13.4 Les actions de la sphère militaire

Tableau 28: Actions de la sphère militaire

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Assaut de sortie	Garnison d'un domaine	1 sceau militaire et 1 sceau artistique 2 victuailles, 2 céréales, 2 bétails	Jusqu'à 10 unités de la garnison attaque une seule armée située sur le domaine. Les unités militaires faisant l'assaut de sortie n'ont droit à aucun bonus possible. Les unités qui font l'assaut de sortie sont déterminés selon l'ordre de perte d'unités.	<i>Assaut de sortie</i>	Les unités restantes à la fin de l'action, regagnent la garnison, le cas échéant. Un seul assaut de sortie par saison. Les ordres Renforcer une garnison, Conscription et Démobiliser une armée sont restreintes à 5 au lieu de 10 lors de la même saison qu'un assaut de sortie.
Assiéger un donjon	Armée	2 sceaux militaires 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par 5 unités militaires	Permet à une armée d'assiéger un domaine ayant un donjon. Il est possible de s'unir à d'autres armées pour faire un siège.	<i>Action offensive d'une armée</i>	Le domaine ciblé doit contenir un donjon. 1 unité de siège* et ses artilleurs présents dans l'armée assiégeante. Les unités de siège incluent les trébuchets et les canons. Chaque trébuchet est opéré par 1 artilleur. Chaque canon est opéré par 2 artilleurs. Le nombre total d'unités de la ou les armées qui assiègent le domaine doit être supérieur au nombre d'unités de la garnison du domaine. Ce total n'inclus pas le support de mercenaires ou d'archers.
Assiéger une tourelle	Armée	3 sceaux militaires 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par 5 unités militaires	Permet à une armée d'assiéger un domaine ayant une tourelle.	<i>Action offensive d'une armée</i>	Le domaine ciblé doit contenir une tourelle. Un minimum d'un total de 2 unités de siège* et ses artilleurs présents dans l'armée assiégeante et les armées qui assistent au siège . Les unités de siège incluent les trébuchets et les canons. Chaque trébuchet est opéré par 1 artilleur. Chaque canon est opéré par 2 artilleurs. Le nombre total d'unités de la ou les armées qui assiègent le domaine doit être supérieur au nombre d'unités de la garnison du domaine. Ce total n'inclus pas le support de mercenaires ou d'archers.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Assiéger une forteresse	Armée	4 sceaux militaires 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par 5 unités militaires	Permet à une armée d'assiéger un domaine ayant une forteresse.	Action offensive d'une armée	Le domaine ciblé doit contenir une forteresse. Un minimum d'un total de 3 unités de siège* et ses artilleurs présents dans l'armée assiégeante et les armées qui assistent au siège. Les unités de siège incluent les trébuchets et les canons. Chaque trébuchet est opéré par 1 artilleur. Chaque canon est opéré par 2 artilleurs. Le nombre total d'unités de la ou les armées qui assiègent le domaine doit être supérieur au nombre d'unités de la garnison du domaine. Ce total n'inclus pas le support de mercenaires ou d'archers.
Assister un siège	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par 5 unités militaires	Permet à une armée d'assister une autre armée qui assiège.	Action offensive d'une armée	
Attaquer des armées	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires	Permet à une armée d'attaquer une ou plusieurs armées présentes sur le même hexagone. La liste des armées ciblées doit être remise en même temps que l'action. L'ordre de défense est calculé selon les soutiens et sorts reçus.	Résolution de combat	Une armée qui est attaquée se défend automatiquement. En cas d'attaque multiple, l'armée la plus puissante se défendra en premier.
Attaquer un domaine	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires	Permet à une armée d'attaquer la garnison du domaine où elle se trouve	Résolution de combat	Une saison de siège doit avoir été fait préalablement si la fortification était un donjon, une tourelle ou une forteresse. Une fois l'action Attaquer un domaine réussi, l'armée est considérée occuper le domaine.
Cesser une occupation	Soutien à une armée	-	Permet à une armée de cesser l'occupation d'un domaine ou d'un siège.	Autres actions d'une armée	Cesser une occupation est considéré une action de soutien et n'empêche pas l'armée de faire un autre ordre.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Défusionner une armée	Armée	1 sceau militaire par armée créée	Permet de créer plusieurs armées avec une seule contenant plusieurs sceaux militaires. La liste précise des noms d'armée, des généraux, des unités militaires de chacune doit être remis avec cet ordre.	Démobilisation	La composition en sceaux militaires doit respecter le 50% de sceaux du propriétaire de l'armée.
Démobilisation	Armée	—	Pour chaque sceau désengagé, un maximum de 10 unités militaires de l'armée sont rapatriés 3 mains-d'œuvre sont remises dans le coffre de la guilde du/des sceaux ciblé(s) de l'armée pour chaque unité militaire rapatriée.	Démobilisation	Le propriétaire de l'armée résultante doit conserver au minimum 50% des sceaux de sa guilde sans quoi toutes les unités militaires de l'armée sont rapatriées.
Déplacer une armée	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de se déplacer.	Déplacement	La vitesse de l'armée est celle de son unité la plus lente. Une armée ne peut pas traverser un fleuve durant le déplacement à moins d'utiliser un pont de fortune. Si un élément hors du contrôle du propriétaire de l'armée rend la résolution d'une ligne de déplacement impossible après que l'ordre ait été envoyé, le déplacement de l'armée s'arrête sur le dernier hexagone praticable par la ligne de déplacement.
Déployer une armée	Domaine appartenant à la guilde ou un domaine consentant* de sa province affiliée.	1+ sceau(x) militaire(s) engagé(s)	Permet de déployer une armée contenant jusqu'à 10 unités militaires par sceau militaire investi. Les unités militaires peuvent être réquisitionnées à même le domaine avec l'accord du propriétaire.	Mobilisation	Au moins 50% des sceaux doivent provenir de la guilde du propriétaire de l'armée. Les sceaux ne provenant pas de la guilde du propriétaire de l'armée doivent être de guildes affiliées à la même région que celle du domaine.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Dernier retranchement	Domaine	1 sceau militaire Palissade: 50 influences Fortin: 100 influences Donjon: 150 influences Tourelle: 200 influences	Octroie un bonus de fortification de +1 aux bâtiments de garnison jusqu'à la fin de la saison.	Support	Peut être utilisé qu'une fois par domaine par saison. Cette action ne peut être effectuée que par la guilde propriétaire du domaine. Le coût à payer en influence de la région est celui dont le montant en influences de la fortification est le plus élevé. Dernier retranchement ne peut pas être fait sur une forteresse. Les influences doivent provenir de la région du domaine
Détruire un pont	Armée	1 sceau militaire 1 baril explosif 1 guerrier orque	Détruit le pont sur lequel se trouve une armée	<i>Autres actions d'une armée</i>	Les armées qui voulaient prendre ce pont ne pourront pas l'utiliser cette saison. Le propriétaire de l'armée doit spécifier de quel côté du pont il se trouve !
Fusionner des armées	2 + armées sur le même hexagone	1 sceau militaire	Permet de fusionner les unités militaires et les sceaux militaires de plusieurs armées en une seule armée	<i>Mobilisation</i>	Au moins 50% des sceaux de l'armée résultante doivent provenir de la guilde du propriétaire.
Poursuite	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires dans l'armée	Permet à une armée de se déplacer vers l'hexagone d'une autre armée en utilisant le chemin le plus court possible Si l'armée poursuivie est détruite, l'armée qui effectue l'action se rendra à l'hexagone où l'armée a été détruite. Si l'hexagone de l'armée poursuivie est hors de portée, l'armée qui effectue l'action se rendra à l'hexagone le plus proche.	<i>Poursuite</i>	La vitesse de l'armée est celle de son unité la plus lente. Une armée ne peut pas traverser un fleuve durant la poursuite à moins d'utiliser un pont de fortune. Si le pont de fortune n'est pas utilisé, il est perdu sans générer de butin de guerre. En cas de 2 armées qui se poursuit, l'initiative va à l'armée avec le moins de points de force, et donc l'armée la moins forte rejoint l'armée plus forte lors d'une poursuite entre 2 armées. En cas de force égale, ce sera tiré au hasard.
Rapatriement d'unités militaires	Soutien à une armée ou garnison	—	Permet de retirer des unités militaires d'une fortification ou d'une armée. Chaque unité militaire rapatriée octroie trois (3) mains d'œuvre à la guilde propriétaire.	<i>Démobilisation</i>	Il est possible de rapatrier des unités militaires carte en main directement à la Banque de l'Hippocampe.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Remaniement des armées	1 + armée sur le même hexagone et/ou la garnison d'un domaine	1 sceau militaire par 10 unités militaires	Permet d'échanger ou donner des unités militaires entre plusieurs armées et la garnison d'un domaine consentant. La liste précise des unités militaires de chacune des armées et de la garnison doit être remis avec cet ordre.	Mobilisation	Pour pouvoir interagir avec la garnison, le domaine ne doit pas être occupé ou assiégé.
Renforcer une armée	Armée sur un domaine consentant	1+ sceau(x) militaire(s)	Permet de renforcer une armée d'un maximum de 10 unités militaires par sceau militaire utilisé. Les unités militaires peuvent être réquisitionnées à même le domaine avec l'accord du propriétaire.	Mobilisation	Cette action doit être faite avec l'accord du propriétaire de domaine Le renforcement ne peut dépasser la valeur maximale possible par le nombre de sceaux engagés dans l'armée. Il n'est pas possible de renforcer une armée sur un domaine sous occupation ou assiégé.
Renforcer une garnison (FAV)	Domaine	—	Permet à la guilda du chef de domaine de renforcer la garnison de son domaine avec un maximum de 10 nouvelles unités militaires	Mobilisation	FAV La garnison doit avoir l'espace disponible pour accueillir les unités. Les unités excédentaires sont rapatriées selon l'ordre établi dans le Tableau 27 Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par domaine par saison
Saccager	Armée	1 sceau militaire 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires	Infligent la force de l'armée en points de dommage à des points de structure de bâtiments sur le domaine. Une liste ordonnée des bâtiments à saccager est nécessaire, sinon l'action ne peut être réalisée. Saccager des bâtiments pour un minimum de 10 points de structure crée un butin de guerre.	Action offensive d'une armée	L'armée qui désire saccager un domaine doit occuper le domaine. (À ne pas confondre avec assiéger) donc avoir réussi l'ordre Attaquer un domaine. Une armée peut saccager un domaine avec l'accord du propriétaire.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Traverser un pont	Soutien à une armée	200 solars par sceau engagé	<p>Toute armée traversant un pont acquitte un droit de passage de 200 solars par sceau engagé, payable au moment de l'ordre de déplacement. Le paiement est obligatoire et non dissociable du mouvement, aucun ordre de traversée n'est valide sans le péage correspondant.</p> <p>Le montant total est versé au propriétaire du pont. Si les deux rives appartiennent à des guildes différentes, le total est divisé à parts égales entre elles. Si la guilde qui traverse est elle-même propriétaire du pont, les solars lui sont retournés dans son coffre.</p>	Déplacement	Tout pont sans propriétaire déclaré, notamment en Terre sauvage, génère quand même le péage au tarif normal. Les solars sont perdus.

14. La sphère occulte

14.1 Les traditions occultes

Les savoirs occultes qui subsistent dans le monde de l'Hippocampe sont plus souvent ceux associés à des ordres, des collèges, ou autres regroupements d'occultistes. Il s'agit d'un ensemble d'individus qui, de manière plus ou moins secrète, collaborent et partagent leur art ésotérique à l'intérieur d'un réseau assez restreint. Il existe quatre (4) types d'arts occultes qui sont détaillés dans le Tableau 29 ci-dessous.

Tableau 29: Traditions occultes, types d'art occulte et bâtiments associés

Type d'art occulte	Tradition occulte	Bâtiment associé
Alchimie	Ingrédient	Laboratoire
Créateurs	Invention	Patenterie
Pacte démoniaque	Crâne	Autel sacrificiel
Spiritisme	Esprit	Cercle rituel

14.2 Hiérarchie occulte

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

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

14.2.1 L'apprenti

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

- Un apprenti doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de pouvoir apprendre son premier sort.
- Un apprenti doit trouver un maître-occultiste de tradition occulte pour pouvoir apprendre son premier sort mineur.

14.2.2 L'adepte

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

- Un adepte doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique.
- Un adepte doit trouver un maître-occultiste de tradition occulte pour pouvoir apprendre un sort majeur.

14.2.3 Le maître-occultiste

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

- Un maître-occultiste doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer des sorts dans le jeu géopolitique ou pour prendre un élève.
- Un maître-occultiste est capable d'enseigner les arts occultes. Un maître-occultiste ne peut enseigner qu'à un seul élève à la fois.

14.2.4 Le grand maître-occultiste

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

- Le grand maître-occultiste a les mêmes restrictions que le maître-occultiste.
- Un grand maître-occultiste qui prend en charge et anime une cérémonie d'occultisme permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.

14.2.5 L'occultiste suprême

Il s'agit d'un titre extrêmement rare qui ne peut être octroyé qu'à une poignée d'élus à la suite de quêtes épiques et d'aventures périlleuses. Un occultiste suprême doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique afin de lancer ses sorts dans le jeu géopolitique.

- L'occultiste suprême a les mêmes restrictions que le maître-occultiste.
- Un occultiste suprême qui prend en charge et anime une cérémonie d'occultisme permet d'économiser un sceau pour passer de 25 à 50 participants lors de la Grande Bataille seulement.

14.3 La résidence

Un occultiste qui désire interagir avec un lieu arcanique afin de faire quelque action que ce soit, doit effectuer l'action de prendre résidence sur un domaine possédant un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique.

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

14.4 Le codex et l'apprentissage des sorts

14.4.1 Le codex

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

14.4.2 L'apprentissage des sorts

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

Tout dépendant du type de sort, le cout et la durée d'apprentissage varient.

Tableau 30: Cout et durée des apprentissages occultes

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

14.4.3 Les dommages occultes

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

14.5 Les objets occultes

- Les **potions** sont des préparations alchimiques de toutes sortes. Elles sont préparées selon des recettes en utilisant des Ingrédients.
- Les **babioles**. Ce sont des créations artificielles faites avec des inventions.

14.6 Les actions de la sphère occulte

Tableau 31: Actions de la sphère occulte

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Apprendre un sort	Occultiste	1 sceau occulte Autres coûts variables selon le type de sort (Tableau 30)	Permet à l'occultiste d'apprendre un sort et le consigner à son codex. La durée de l'apprentissage varie selon le type de sort (mineur ou majeur). Si un occultiste est contraint de quitter sa résidence avant la fin de son apprentissage, celui-ci est perdu.	Construction	L'occultiste doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique. L'apprentissage du premier sort d'une tradition occulte doit être un sort mineur. L'apprenti doit avoir un maître. Un adepte doit avoir un maître pour apprendre un sort majeur.
Cérémonie occulte	—	1 sceau occulte par 25 participants 1+ fiche(s) de population	Permet au responsable de la cérémonie de générer 1 énergie occulte pour chaque fiche de population. 1 fiche de population « Événement » génère 2 énergies occultes	N/A	Le responsable ne peut convertir davantage de fiches de population en énergie occulte qu'il y a de participants à la cérémonie. Nécessite la tenue d'une cérémonie lors de n'importe quel activité
Coup de semonce	Navire sur un hexagone côtier situé jusqu'à 1 hexagone du domaine contenant la tour de garde côtière	1 sceau occulte 1 artilleur 1 poudre à canon	Permet de procéder à un tir de Syta neutre pour déterminer les dommages subis à la structure du navire ciblé : une pierre lumineuse fait 4 points de dommage, une pierre grise fait 2 points de dommage et une pierre sombre ne fait aucun point de dommage	Assaut de sortie	Cette action peut être effectuée jusqu'à deux (2) fois par tour de garde côtière par saison.
Créer de l'énergie pure	Érudit	1 sceau occulte 50 influences de la même région par énergie pure créée	Permet à un érudit de créer 1 énergie pure pour chaque tranche de 10 participants présents à la cérémonie pour un maximum de 5 par cérémonie.	N/A	Nécessite la présence de l'érudit à la cérémonie. L'érudit ne peut effectuer une cérémonie pour Créer de l'énergie pure qu'une fois par an.

Action	Cible	Cout	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Lancer un sort occulte	Variable selon le sort	1 sceau occulte Autres coûts variables selon le sort	Variable selon le sort	Variable	Variable selon le sort L'occultiste doit résider dans un lieu arcanique. Un occultiste ne peut pas lancer le même sort plus d'une fois par saison.
Occultiste du royaume	Occultiste	1 sceau occulte 1 laborantin 10 influences de la région	Permet au chef d'une région de raccourcir le temps d'apprentissage d'un sort majeur à une saison.	Construction	
Prendre un élève	Résident d'un lieu arcanique ou d'un grand lieu arcanique	1 laborantin	Permet à un maître-occultiste d'enseigner un sort mineur à un élève. Permet à un maître-occultiste d'enseigner un sort majeur à un adepte	Syta	Le maître-occultiste doit résider dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique. Le maître-occultiste doit demeurer l'enseignant de l'adepte pour la durée de l'apprentissage du sort majeur.
Prendre résidence	Lieu arcanique ou Grand lieu arcanique	1 sceau occulte	Permet à l'occultiste de prendre résidence dans le lieu arcanique ou le grand lieu arcanique du domaine Il n'est pas possible de prendre résidence dans un bâtiment construit lors de la même saison.	Construction	Maximum de 3 magiciens et occultistes par lieu arcanique Un grand lieu arcanique permet à 3 magiciens et occultistes supplémentaires de résider dans le lieu arcanique du domaine Nécessite l'autorisation du propriétaire du domaine
Quitter sa résidence	Occultiste	—	Permet à l'occultiste de quitter sa résidence du lieu arcanique ou du grand lieu arcanique. L'espace libéré dans un lieu arcanique ou un grand lieu arcanique peut être pris par un autre magicien ou occultiste lors de la même saison.	Syta	Un occultiste quittant sa résidence ne peut rien faire d'autre cette saison-ci. Cela inclus les maîtres, lancer des sorts et les apprentissages. L'occultiste n'est pas autorisé à prendre une nouvelle résidence ou paroisse lors de la même saison.
Utiliser un objet occulte	Variable	1 sceau occulte 1 babiole ou 1 potion	Variable selon l'objet	Variable	Variable selon la babiole ou la potion

15. La sphère politique

15.1 Les Conseils de région

Les régions sont administrées par un Conseil de région qui est mené par l'autorité de la région. Les Conseils de région sont les têtes dirigeantes des différentes régions du monde.

15.1.1 La composition de base

Tous les seigneurs de la région, tous les seigneurs maritimes affiliés à la région et tous les représentants des guildes affiliées à la région siègent au Conseil de région et peuvent voter lors des séances.

Les seigneurs et seigneurs maritimes ont 2 votes chacun.

Les représentants de guildes obtiennent 1 vote par tranche de 3 sceaux.

15.1.2 La Charte de région

Une charte de région est un document qui définit les règles et le fonctionnement interne de celle-ci. Voici les catégories parmi lesquels les étiquettes doivent être choisies afin de composer une charte de région :

1. Régime : Détermine la structure politique de la région.
2. Gouvernance : Définit qui détient le pouvoir et comment il est exercé.
3. Succession : Explique comment le pouvoir est transmis en cas de changement de dirigeant.
4. Administration : Précise l'organisation interne et les rôles administratifs au sein de la région.
5. Servitude : Définit les obligations des citoyens ou des classes sociales inférieures.
6. Culture : Définit la nature de la main d'œuvre qui sera générée.
7. Spécificités : Chaque région peut adopter plusieurs politiques spécifiques, mais une même politique ne peut être choisie qu'une seule fois
8. Titres : Chaque région peut choisir une nomenclature unique pour ses titres de noblesse. La liste doit être fournie en annexe lors du dépôt d'une nouvelle charte.

15.1.2.1 L'adoption

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

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

15.1.2.2 Les lois

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

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

15.1.2.3 Les restrictions

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

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

15.2 Les revenus de région et l'influence régionale

L'autorité régionale pourra récupérer son ou ses sceau(x) de noblesse pour l'année en cours à la Banque de l'Hippocampe à l'événement suivant la Grande Bataille, temps nécessaire pour comptabiliser le résultat du support des élections maritimes et la gestion de la charte de région et de ses modifications.

15.3 Les révoltes régionales et le renversement de la Charte de région

Un chef de domaine peut mettre son domaine en révolte régionale lorsqu'il est en désaccord avec les décisions prises par le Conseil de région et ou l'autorité.

- Si plus de 50% des domaines d'une province sont en révolte régionale pendant quatre (4) saisons consécutives.
 - La province devient alors indépendante.
- Si plus de 50% des domaines d'une région sont en révolte régionale, ou des domaines représentant deux tiers (2/3) des pierres de savoir d'une région,
 - La Charte de région est renversée suite à un vote de défiance remis au maître de jeu politique et le Conseil de région revient à sa composition de base afin d'établir une nouvelle Charte de région.

15.4 Les cérémonies politiques

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

15.5 Les élections seigneuriales

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

15.5.1 Les candidats

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

15.5.2 Les droits de vote

Les registres officiels sont basés sur la situation politique une saison avant le déclenchement des élections, soit à la fin de la saison Automne si l'élection se tient au Bal Pourpre et à la fin de la saison Printemps si l'élection se tient pendant la Grande Bataille. Les éventuels changements qui surviendraient la saison précédant l'élection ne sont pas pris en compte pour l'élection.

Répartition des pierres de savoir en vue d'élections seigneuriales

Titre de noblesse	Nombre de pierres de savoir
Chef de domaine	1 pierre de savoir par tranche de 5 fiches de population affectées sur le domaine (nombre arrondi à l'entier inférieur)
Maître de fief	1 pierre de savoir par domaine composant son fief
Duc	1 pierre de savoir par domaine composant le fief qui supporte son duché si le fief se trouve dans la province où se déroule l'élection
Grand-prêtre	50% des pierres de savoir qui se trouvent sur le domaine de paroisse du grand-prêtre (nombre arrondi à l'entier inférieur) En cas de plusieurs paroisses, ces pierres de savoir sont séparées entre ses grands-prêtres.

15.5.3 Le protocole

Une fois officiellement annoncées, les élections seigneuriales se déroulent en plusieurs étapes.

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

Les candidats qui se présentent comme seigneur doivent prendre un kobi.

- Un candidat doit être présent le jour du vote et aucune procuration n'est acceptée pour un candidat au titre de seigneur.

L'officiant annonce le nombre total de pierres de savoir qui sera utilisées pour l'élection.

L'officiant appelle les personnes une à une par ordre décroissant du nombre de pierres de savoir pour les déposer dans le kobi du candidat de leur choix.

- Toutes les pierres de savoir d'un participant doivent être utilisées à chaque tour et être déposées dans le kobi d'un seul candidat.
- Aucune abstention n'est permise.

Afin d'être élu, un candidat doit recueillir le deux tiers (2/3) des pierres de savoir en jeu lors de l'élection seigneuriale.

- Le deux tiers (2/3) des pierres de savoir est établi avec le total possible et non pas avec le total présent.

Dans le cas où aucun candidat n'a pas obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir, les pierres de savoir sont remises aux participants et il y a deuxième tour auquel participent les trois (3) candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.

Si aucun candidat n'a pas obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir au second tour, il y a un troisième tour auquel participent les deux (2) candidats ayant obtenu le plus de pierres de savoir.

Si aucun candidat n'a obtenu le deux tiers (2/3) des pierres de savoir au terme du troisième et dernier tour, la province demeure sans seigneur jusqu'à la prochaine élection seigneuriale (Bal Pourpre ou Grande Bataille).

- Si une province est sans seigneur à la fin de la saison été, les revenus et le relevé d'entretien seigneurial sont mis dans une enveloppe et gardés à la Banque de l'Hippocampe jusqu'à l'élection d'un nouveau seigneur.

15.6 Les révoltes seigneuriales et le renversement d'un seigneur

Un chef de domaine peut mettre son domaine en révolte seigneuriale lorsqu'il est en désaccord avec les décisions prises par son seigneur.

- Si plus de 50% des domaines d'une province sont en révolte provinciale, ou des domaines représentant deux tiers (2/3) des pierres de savoir d'une province (les pierres de savoir des ducs et maîtres de fiefs ne sont pas comptabilisés).
 - Le seigneur de cette province est démis de ses fonctions suite à un vote de défiance remis au maître de jeu politique.

15.7 Les actions de la sphère politique

Tableau 32: Actions de la sphère politique

Action	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Abandon de bâtiment	Domaine	—	Permet de retirer un bâtiment de son domaine sans remboursement.	<i>Construction</i>	Cette action peut être réalisée par la personne ayant le titre de propriété du domaine. Limite d'un bâtiment par saison
Affilier une guilde	Guilde	—	Permet à un chef de guilde d'affilier sa guilde à une province	<i>N/A</i>	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques en présence du seigneur de la province. La guilde ne doit pas être affiliée à une province à la fin de la saison Été
Annexer un domaine	Armée qui occupe un domaine	1 sceau politique Montant en solars de la compensation	Le titre de propriété du domaine se transfère au chef de la guilde du sceau politique utilisé pour l'annexion.	<i>Actions offensives d'une armée</i>	L'armée doit déjà avoir réussi l'ordre Attaquer un domaine avant de pouvoir annexer. L'armée qui désire annexer le domaine doit remettre le montant de la compensation. L'armée qui annexe un domaine cesse l'occupation du domaine.
Annexer une province terrestre indépendante	Conseil de région	1 sceau politique 50 influences de la région par province de la région utilisant cette action.	Permet au seigneur d'une province indépendante de joindre sa province à une région.	<i>Construction</i>	Cette action demande une cérémonie avec la présence du seigneur de la province indépendante et l'autorité de la région qu'elle intègre.
Augmenter un stade de développement	Domaine	Coût variable selon le stade de développement	Permet à un chef de domaine d'augmenter le stade de développement du domaine	<i>Construction</i>	Cette action ne peut être exécutée si le domaine est occupé ou assiégé. Augmenter un campement en hameau se fait à l'aide d'un FAV. Il est possible d'augmenter un stade de développement d'un domaine et de construire des bâtiments dans la même saison.

Action	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Bailli	Domaine	1 sceau politique 1 intendant	Réduit l'entretien d'un domaine de deux (2) stade de développement pour l'année en cours.	<i>Intendance</i>	Le domaine ne doit pas être déjà sous l'effet d'un pouvoir augmentant l'entretien du domaine. Ne peut pas être fait à la saison Été.
Cérémonie d'adoubement	—	1 sceau politique par 50 participants 1+ cartes(s) 10 influences par cartes adoubees (influence de la région où est affiliée la guilde qui utilise le sceau)	Permet de transformer respectivement les cartes flobart, cavalier, chevauteur de loup, mamelouk et roquen en carte voile de guerre, chevalier, vargkwen, kornac et arquen.	N/A	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille Le nombre d'unité qui peut être transformé est limité par le nombre de participants à la cérémonie La présence du chef de région à la cérémonie d'adoubement permet de faire l'action d'adoubement en utilisant un sceau politique de moins une seule fois par année.
Changer l'affiliation d'une guilde à une province	Guilde affiliée à une province différente	1 sceau politique	Permet à un chef de guilde d'affilier sa guilde à une nouvelle province	N/A	Se fait uniquement pendant la Grande Bataille en se présentant aux Greffes politiques en présence du seigneur de la province.
Changer un capitaine de navire	Domaine	1 intendant	Permet de changer le capitaine d'un navire.	<i>Construction</i>	Le titre de propriété doit être remis aux Greffes politiques. Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante par la guilde du capitaine.
Changer un chef de domaine	Domaine	1 intendant	Permet de changer le chef du domaine et son héritier.	<i>Construction</i>	Le titre de propriété doit être remis aux Greffes politiques. Le titre de propriété pourra être récupéré lors de la saison suivante par la guilde du chef de domaine.
Conscription	Soutien à une armée ou garnison	1 sceau politique Pour chaque milice : 10 influences de la région du domaine, 10 armements, 5 équipements	Permet à la guilde du chef du domaine de déployer jusqu'à 10 milices directement dans la garnison de son domaine ou dans une armée consentante située sur celui-ci.	<i>Mobilisation</i>	Le domaine ne doit pas être assiégé ou occupé. Conscription est un soutien et ne compte pas comme un ordre de l'armée. Conscription ne peut être fait qu'une seule fois par saison par cible.

Action	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Conseil des érudits	Participant	1 sceau politique 50 influences de la région	Permet au chef d'une région de nommer un membre d'une guilde affiliée à la région sur le Conseil des érudits. Le participant élu devient érudit régional pour la prochaine année.	N/A	Se fait uniquement pendant le Bal pourpre par le chef de royaume en se présentant aux Greffes politiques. Chaque région peut élire 1 seul érudit régional.
Désaffiliation forcée d'une guilde	Guilde affiliée à la province du seigneur	1 sceau politique 20 influences de la région de la province du seigneur	Permet à un seigneur de forcer la désaffiliation d'une guilde de sa propre province.	Intendance	—
Désaffiliation volontaire d'une guilde	Guilde affiliée	—	Permet à un chef de guilde de désaffilier sa guilde d'une province	Syta	Ne peut pas être fait à la saison Automne
Diminuer un stade de développement (FAV)	Domaine	—	Permet à un propriétaire de domaine de diminuer le stade de développement de son domaine.	Construction	FAV Cette action peut être exécutée un maximum d'une fois par saison. Il n'est pas possible de diminuer un stade de développement si le nombre de bâtiments présents sur le domaine excède le maximum permis par le nouveau stade de développement
Diplomate	Un duc	1 sceau politique 1 intendant 25 influences d'une région d'un de ses fiefs	Permet de recevoir 25 influences d'une région d'un de ses fiefs.	Intendance	L'action doit être fait par la guilde du duc. L'influence est déposée dans le coffre du sceau politique utilisé.
Exil	Magicien, occultiste ou grand-prêtre	1 sceau politique 20 influences de la région du domaine	Permet à la guilde du chef de domaine de forcer un magicien, occultiste ou grand-prêtre à quitter sa résidence sur son domaine.	Intendance	Les sorts ou pouvoirs d'un magicien, occultiste ou grand-prêtre lancés avant le renvoie de ce dernier fonctionnent. Un apprentissage de sort échouera si l'étudiant ou son maître quitte leur résidence.

Action	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Mettre fin à une révolte	Domaine	-	Permet au chef de domaine de mettre fin à une révolte régionale et/ou seigneuriale.	Intendance	FAV
Missive (Courrier ducal)	Un personnage non joueur	1+ sceau politique 1 intendant 5 influences de la région du PNJ + Ce que vous jugez opportun	Permet d'écrire une missive de maximum 500 mots par sceau à un personnage non joueur.	N/A	La réponse sera remise à l'expéditeur et non à la guilde du sceau politique. Une enveloppe scellée doit être remise à la Banque de l'Hippocampe avec les sceaux et les cartes.
Organiser des jeux	Grand colisée	1 sceau de noblesse de la région Jusqu'à 50 fiches de population « Tournois des Nations » 15 admirateurs	1 point de notoriété par 10 fiches de population « Tournois des Nations » à une guilde de la même région.	Intendance	Jusqu'à 5 guildes provenant de la même région que le Grand colisée. Une même guilde ne peut pas recevoir plus de 1 point de notoriété de cette façon par année. Un sceau de noblesse de la région (seigneur ou région) doit être utilisé pour Organiser des jeux.
Prévôt	Castel ou citadelle	1 sceau politique 1 intendant	Protège une perte allant jusqu'à 300 solars liée à la réserve provinciale (castel) ou régionale (citadelle).	Intendance	Ne peut pas être fait à la saison Été.
Rencontre au sommet (Courrier ducal)	PNJ	1 sceau politique 10 fiches de population « thématique »	Permet de "contraindre" un PNJ à une rencontre diplomatique avec vous.	N/A	Il n'est pas possible d'assassiner, capturer ou autrement utiliser la force contre un personnage dans ce contexte.
Révolte	Domaine	1 admirateur	Permet au chef de domaine de se placer en révolte régionale et/ou seigneuriale.	Intendance	L'ordre doit être remis aux Greffes politiques avec le titre de propriété en main.

Action	Cible	Coût	Effet	Phase d'action	Limitations / Notes
Soutenir un duc	Duché	1 intendant par fief	Permet à un maître de fief de soutenir un duché. Trois (3) maîtres de fief peuvent se rassembler pour former un nouveau duché.	Construction	Un nouveau maître de fief peut soutenir un duc lors de la même saison. Le titre de duc est perdu lorsque moins de trois (3) fiefs supporte un duché. Le maître de fief doit se présenter aux Greffes politiques. Un maître de fief peut déléguer cette décision par procuration.
Soutenir un maître de fief	Fief	1 intendant	Permet aux chefs des domaines d'un fief de soutenir un nouveau maître de fief.	Construction	Les titres de propriété sont présentés aux Greffes politiques. La majorité est nécessaire ou la moitié avec le soutien du seigneur de la province du fief. La présence physique du seigneur est obligatoire aux Greffes politiques. Il ne peut déléguer cette décision, ni par procuration, ni par représentant.
Support d'archers	Soutien à une armée terrestre	1 sceau politique 5 archers	Ajoute 5 unités de 1 de force en support à une armée pour la saison Le contrat des archers prend fin à la fin de la saison et les archers disparaissent	Support	Les archers ainsi engagés ne bénéficient d'aucun bonus possible. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par armée par saison.
Support de mercenaires	Soutien à une armée, un domaine ou un navire	1 sceau politique 5 mercenaires	Ajoute 5 unités de 1 de force en support à une armée, un domaine ou un navire pour la saison. Le contrat des mercenaires prend fin à la fin de la saison et les mercenaires disparaissent.	Support	Les mercenaires ainsi engagés ne bénéficient d'aucun bonus possible. Cette action ne peut être effectuée qu'une seule fois par armée, domaine ou navire par saison.
Surintendant	Une province	1 sceau politique 1 intendant	Diminue l'entretien seigneurial de 30 céréales et 30 victuailles	Intendance	Ne peut pas être fait à la saison Été

Remerciements

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

En ordre alphabétique :

- Alexandre Bégin
- Alexandre Héroux
- Carl Vincent
- Charles Bilodeau
- Christophe Bettez-Théroux
- David Huneault
- Dominic Renaud
- Édouard Beirnaert
- Éric Hébert
- Érick Marticotte
- Jean-Marc Bélanger
- Étienne Ouimet
- Francis Bonenfant
- François Noël
- Germain Nolet
- Jean-François Barbeau
- Jean-Philippe Robin
- Jean-Sébastien Roy
- Jocelyn Beausoleil
- Julie Bouchard
- Julien Grenier
- Marc-Antoine Deragon
- Marie C. Larose
- Martin Champagne
- Mathieu Dumontet
- Mathieu Veillet
- Michel Pigeon
- Natali Lortie
- Nicolas Côté-Saucier
- Olivier Renard
- Pascale B. Beauregard
- Philippe Lottin
- Philippe Mongeau
- Sébastien Dupuis
- Sébastien Lefebvre
- Sylvain Fafard

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à les envoyer à l'équipe de gestion du jeu au gestion.jeu@bicolline.org ou encore de venir les poser en personne à la Banque de l'Hippocampe.