

Recueil  
SPHÈRE COMMERCIALE



Bicolline

# Introduction



Ce recueil vous présente, en quelques pages, l'essentiel du jeu entourant la sphère commerciale.

Vous y trouverez l'historique du commerce dans notre univers, une présentation du matériel jeu y étant relié, les bâtiments y étant dédiés sur le terrain ainsi qu'un survol des règles de base et géopolitiques.

Que vous fassiez vos premiers pas dans l'univers de Bicolline ou que vous soyez un vétéran aguerri, il vous sera assurément un guide précieux et ludique.

Duché de Bicolline



# La négociation, à la base du commerce

La négociation est une danse complexe de communication, de stratégie et de compréhension de son vis-à-vis. Chaque marchand, lorsqu'il fait du commerce, s'efforce de parvenir à un accord mutuellement bénéfique, tout en gérant les intérêts divergents de son interlocuteur. C'est ce qui s'appelle communément faire une bonne affaire!

Lorsqu'entre en jeu la notion de profit, chère à chacun, mais différente pour tous, les choses ont tendance à se corser. C'est à ce moment que, du simple échange transactionnel, naît une forme d'art faisant appel à la psychologie, à l'empathie et à la persuasion. Au fond, la négociation consiste à trouver un terrain d'entente au milieu de la diversité, à favoriser la collaboration et à obtenir des résultats qui satisfont toutes les parties concernées, qu'elles soient honnêtes marchands ou parfaits mécréants.

Pour bien négocier, il faut donc posséder plusieurs cartes dans son jeu ! Mais la carte maîtresse est sans contredit le savoir. Synonyme de pouvoir, le fait d'être bien informé renforce la position de chacun et accroît la capacité à influencer l'issue de la négociation. Voilà pourquoi l'information en tant que telle est souvent la denrée pouvant rapporter le plus à celui qui la possède. Mais attention, elle peut aussi vous attirer l'inimitié de celui qui vous l'a confiée si vous la vendez, que ce soit à rabais ou à fort prix...

La négociation ne consiste pas seulement à obtenir un résultat favorable pour soi; il s'agit aussi de construire des relations, et ainsi favoriser des partenariats à long terme. La confiance est donc le fondement d'une négociation réussie. Tout comme l'intégrité, l'honnêteté et la transparence sont essentielles pour développer sa crédibilité auprès de la populace.



En résumé, la négociation est un processus d'échange qui exige de la patience, de la persévérance ainsi qu'une habileté certaine à pouvoir naviguer dans la complexité. C'est un exercice d'équilibre entre l'affirmation de soi et la coopération, l'intuition et la logique, l'empathie et l'intérêt personnel. Bien que chaque négociation présente ses propres défis et opportunités, la maîtrise de l'art de la négociation permet aux individus de forger des alliances et d'obtenir des résultats qui transcendent le simple compromis.

Elle peut également simplement vous permettre de devenir un roublard légendaire!



### Le troc, à l'origine du commerce

Depuis la nuit des temps, le troc a été à l'origine de toute transaction commerciale. Puis, l'avènement de l'ère des Hommes a donné naissance à la monnaie, initialement créée à partir de métaux précieux. La monnaie a désormais envahi le marché et est dorénavant utilisée universellement. Le Solar est la monnaie largement reconnue, mais il en existe de nombreuses autres, telles que le Dinab, une devise qui se transige en Cité des Sables. Mais outre l'apparition de la monnaie, de nombreux autres événements historiques ont jeté les bases du commerce moderne.



## Le principat de Monarkan

Le régime impérial de Monarkan débuta vers l'an 235 de la première ère, lorsqu'un jeune homme ambitieux, à la tête d'une imposante armée rassemblée grâce à son charisme, s'installa en bord de mer. Il fit ériger un château, nomma la région Kintzheim, puis s'autoproclama Empereur et embrassa le nom de Monarkan Ier. Ainsi naquit l'Empire. Le souverain offrit protection à tous ceux qui souhaitaient s'installer, en échange d'une dîme sur le dur fruit de leur labeur. Monarkan Ier est également reconnu pour avoir introduit le Solar d'argent, une source inépuisable de conflits qui perdure encore à notre époque.

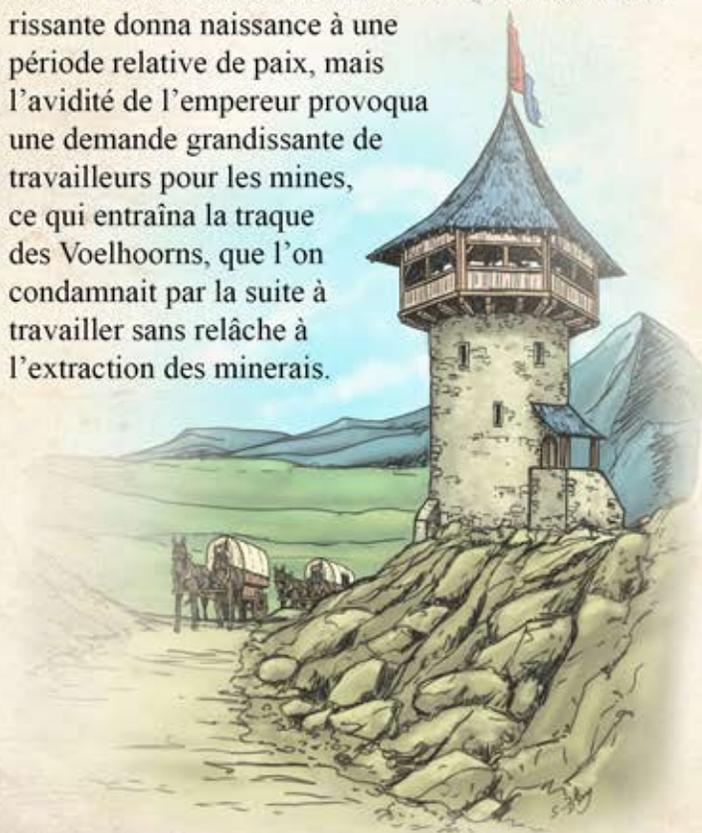
C'est à une femme, Helena de Bayonne, que l'on doit l'invention du concept de routes commerciales, car elle connut la prospérité grâce à la toute première de celles-ci. Femme de tête n'ayant aucun penchant pour la prison du mariage et la vie sédentaire, elle acquit une solide réputation de négociatrice auprès des fermiers et des éleveurs de l'Empire naissant. En achetant directement auprès des fermiers, elle leur épargnait des semaines de voyage fastidieux et dangereux jusqu'à la capitale. Elle négociait les prix localement et obtenait de meilleures offres sur les marchés. À leur apogée, ses caravanes parcouraient toutes les provinces, jusqu'aux monts d'Ekengrad.



### L'ère de Polignac

C'est vers les années 530 que l'Empire connut l'ère de l'empereur Polignac, célèbre pour avoir mis fin à deux siècles de guerre incessante contre les Elfes noirs. On lui attribue également le mérite d'avoir jeté les bases du commerce moderne en transigeant avec de nombreux comptoirs commerciaux émergeant. À l'époque, l'Andore, Claircastel, l'Arganne et l'Ozame étaient des provinces impériales et les routes commerciales sillonnaient tout le continent. Le Tracé Polignac, la route commerciale la plus célèbre, s'étendait de Kintzheim à Pamoisard et était protégé par de nombreuses tourelles. Les caravanes circulaient donc de l'ouest à l'est et du nord au sud, échangeant des marchandises. Voulant profiter du beurre et de l'argent du beurre, Polignac s'assura également de mettre en place de nombreuses taxes pour financer les milices et les infrastructures nécessaires aux marchands, en plus d'avoir un œil sur la crème en exploitant les mines des montagnes d'Ekengrad pour assurer le financement de tout cela. L'économie florissante donna naissance à une

période relative de paix, mais l'avidité de l'empereur provoqua une demande grandissante de travailleurs pour les mines, ce qui entraîna la traque des Voelhoorns, que l'on condamnait par la suite à travailler sans relâche à l'extraction des minerais.



Le commerce maritime prospéra également durant l'ère Polignac. Le port de Pamoisard devint le plus florissant, établissant des échanges avec la riche Cité des Sables. Les premières transactions avec les cités de Khadidja et Jabba Hal concernèrent l'importation d'esclaves. Dirigée par un sultanat, la Cité des Sables dominait le continent oriental, luttant féroce­ment contre les invasions des tribus des Terres du Sud et des Saoures. Les cachots de la Cité des Sables regorgeaient de prisonniers de guerre, mais en raison de leur hostilité, il était difficile de maintenir leur statut d'esclaves dociles à l'intérieur des murs. Certains étaient donc envoyés travailler dans les mines, tandis que d'autres étaient transigés en échange de richesses ou d'autres esclaves moins arrogants. Le moins que l'on puisse dire est que l'envoi d'esclaves en Empire ne reçut pas un accueil chaleureux de la part des provinces du sud. Encore de nos jours l'esclavagisme est souvent perçu d'un mauvais œil par certaines âmes plus sensibles.



### Les solars

L'obtention de solars se réalise par le coulage de lingots. Les lingots d'argent, fréquemment utilisés pour diverses transactions, possèdent une valeur de 2000 solars, tandis que les lingots d'or, plus rares, sont réservés à la représentation de montants plus importants, évalués à 5000 solars.

### Les lettres de change

Bien que les transactions de faible envergure utilisent couramment la monnaie sonnante, les opérations de grande ampleur font généralement appel aux lettres de change. Ces lettres, spécifiques à chaque région, peuvent être échangées contre des solars ou permettre l'acquisition de lots particuliers auprès de certains commerçants.

### Les routes de commerce

Les routes de commerce les plus prisées font l'objet d'enchères disputées, mais en contrepartie, leur notoriété les expose au brigandage, ce qui peut grandement impacter leur rentabilité. Bien que moins lucrative, une guilde peut toujours prendre la décision de créer sa propre route de commerce, mais celle-ci risque néanmoins également d'attirer l'attention d'organisations criminelles spécialisées dans le pillage des caravanes.

Comme nous l'avons vu, les guildes commerciales pratiquent le commerce interprovincial et interrégional depuis fort longtemps. Cependant, ce secteur lucratif s'accompagne de risques considérables et de coûts élevés. La profitabilité d'une expédition peut être influencée par plusieurs facteurs tels que sa durée, son coût d'origine, les attaques criminelles, la destination et même la pure et simple malchance.



## Commerce maritime

Bien que le commerce maritime soit devenu la forme d'échange la plus lucrative, les dangers qui le guettent ne sont pas moindres que sur terre. Une cargaison peut être totalement perdue lors d'une tempête et pour se soustraire à la piraterie, certains capitaines de navires doivent manœuvrer politiquement afin d'éviter de se faire dépouiller sans vergogne. Les armateurs peuvent aussi exiger des tarifs élevés pour l'utilisation de leurs ports et de leurs chantiers navals, destinés à la réparation et à l'entretien des vaisseaux. La défense de la zone portuaire n'est ni gratuite ni sans risque.

## Sur terre comme sur mer

Qu'elles soient terrestres ou maritimes, les routes de commerce sont officialisées à la Banque de l'Hippocampe par la remise d'un ordre de commerce. Le choix du comptoir commercial de départ revêt une grande importance pour une guilde commerciale, puisque ce choix est garant de la rentabilité de l'ordre de caravane ou de commerce maritime.

Tous les voyages nécessitent des provisions, et l'eau douce joue un rôle essentiel à bord des navires, expliquant ainsi son coût en victuailles plus élevé que celui des caravanes marchandes. Tout armateur averti veille à ne jamais manquer de provisions, car perdre une saison de commerce engendre des coûts considérables !



## Les enchères commerciales

Chaque année, la possibilité d'acquérir une route commerciale réputée et lucrative s'offre aux guildes qui participent à des enchères. Les guildes misent donc afin de remporter les contrats les plus juteux possibles. Une condition incontournable pour honorer ce contrat est que la guilde commerciale s'engage à transiger un volume minimum de cargaisons, comme stipulé lors de l'enchère. Ces routes commerciales ont une durée variable, s'étendant souvent de deux à quatre saisons, voire davantage.



## La Banque de l'Hippocampe

La Banque de l'Hippocampe assume la responsabilité de la libre circulation des solars en plus d'honorer les lettres de change. Elle veille aussi à faire couler des lingots d'or et d'argent en nombre suffisant. C'est à la Banque de l'Hippocampe que les commerçants doivent se rendre afin de convertir leurs lettres de change en solars ou en lots provenant de la région correspondante.

## Les comptoirs commerciaux

Au cœur de l'économie, les nombreux comptoirs jouent un rôle central en offrant des services transactionnels visant l'achat et la vente de lots, de main-d'œuvre et d'unités militaires. Les guildes envoient leurs commerçants dans ces établissements pour écouler leurs surplus d'inventaire et se procurer les ressources nécessaires pour les saisons à venir. La spéculation sur les fluctuations des prix engendre de nombreuses transactions et génère passablement de richesse.



# Les objets jeux



# Le sceau commercial

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. Le sceau de commerce permettra par exemple d'établir des routes commerciales entre les provinces ou encore d'affréter des navires pour le commerce maritime.



# Les solars

L'économie est l'une des facettes importantes du jeu de Bicolline. La monnaie appelée le solar est utilisée pour la plupart des transactions. Son utilisation est constante, tant sur le terrain que pour la réalisation d'actions impactant le jeu virtuel. Chaque grande région de notre monde a sa monnaie régionale, qui se compose essentiellement de frappe aux valeurs de 5, 20 et 100 solars.

À chaque activité où vous vous inscrivez, vous recevrez, à votre arrivée à l'accueil, 5 solars sonnants. Il vous sera également possible d'en gagner lors des activités : gain de campagne, récompense de quêtes, découverte de trésor, etc.

Vous l'avez compris, le solar est au cœur du jeu et d'à peu près toutes les transactions possibles à Bicolline.



## Les solars, quelques exemples...

Pièce de 20 solars produite par la trésorerie impériale. Vingt-deux ans séparent ces deux séries de frappes produites en 1001 et en 1023.



Deux pièces de grande valeur au profil de deux illustres Empereurs ayant marqué leur époque : Polignac et Karl premier.

L'évolution de la pièce d'un solar au cours des trois dernières décennies.



Quelques exemples de frappe régionale.



Quelques exemples de frappe de guilde.

Les deux modèles de piécette en circulation.



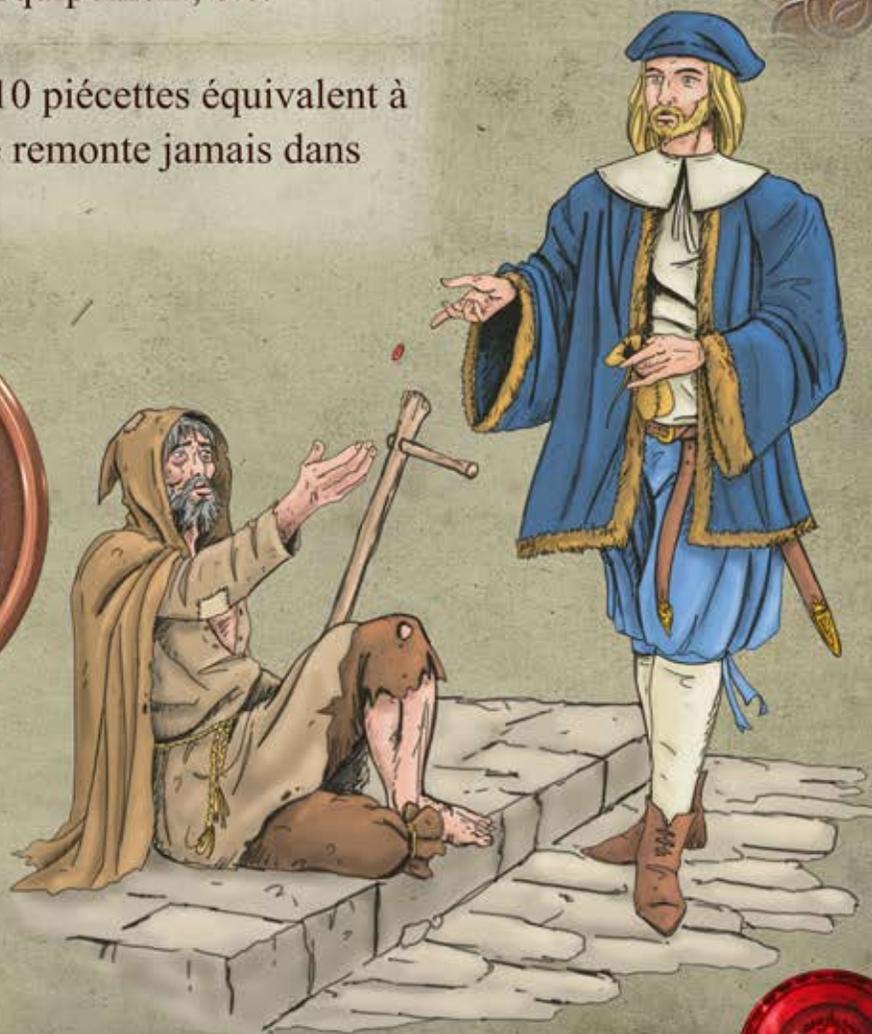
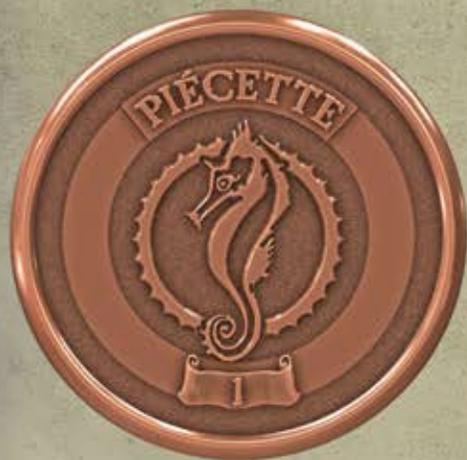
Deux pièces de 5 solars produites respectivement par la trésorerie impériale et la trésorerie d'Andore. Frappées en 1005 et en 1010, elles sont prisées par les numismates du monde entier.



# Les piécettes

La piécette a une utilité terrain uniquement. Elle est là pour soutenir le jeu de rôle, que cela soit pour parier au casino ou miser sur une partie de dés, payer un messager, donner à un mendiant, vous procurer le Dailypocampe, acheter des babioles ou obtenir de l'information au bar d'une auberge. Les piécettes vous seront également très pratiques lors des scénarios, pour régler les affaires courantes en aventure, logement, nourriture, équipement, etc.

Même si la valeur de 10 piécettes équivalent à un solar, la piécette ne remonte jamais dans l'économie virtuelle.



# Les lingots

Deux types de lingots sont en jeu : le lingot d'or et le lingot d'argent, d'une valeur respective de 5000 et 2000 solars. Ces lingots peuvent être achetés ou échangés en solars sonnants auprès de la Banque de l'Hippocampe. Chaque lingot est frappé et enregistré dans les carnets de la Banque de l'Hippocampe lors de son entrée en circulation. Le lingot, bien plus qu'une simple unité de richesse, représente un symbole de puissance et de prospérité. Apprécié par les seigneurs et les monarques, il renforce l'influence des dirigeants sur leurs sujets, consolidant leur autorité et rehaussant leur prestige au sein de leurs provinces et de leurs régions.



# Les lettres de change

Vous pouvez échanger une lettre de change contre sa valeur nominale en solars sonnants directement à la Banque de l'Hippocampe.

Certaines transactions, notamment à la Banque de l'Hippocampe, peuvent être faites en dépensant sa lettre de change directement pour l'achat de lots, de maîtres ou de main-d'œuvre. Cette action ne demande pas l'utilisation d'un sceau de commerce si la transaction est effectuée dans la région indiquée sur la lettre de change.

Rencontrer un personnage non joueur peut aussi demander d'avoir en sa possession une lettre de change de la bonne région. Pour une question de sécurité ou de loyauté, ce dernier n'accepte pas le paiement en solars sonnants.



# Les cartes de jeu

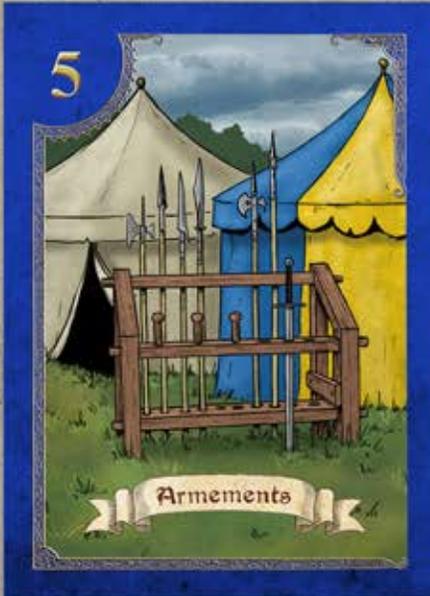


Deux éditions de cartes sont en circulation, voici un modèle de chaque édition, l'ancienne avec support photo et la nouvelle avec des illustrations. Sur ces dernières, il apparaît aussi parfois des chiffres qui représentent des lots, des quantités de marchandise ou encore l'importance d'un troupeau et bien sûr une échelle de valeurs.

Vous trouverez ci-après un aperçu des principales cartes qui vous serviront dans vos relations commerciales.



# Production

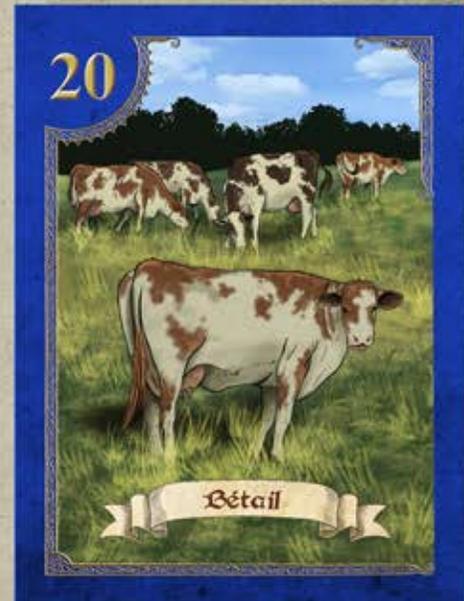


## Armement

Les armements englobent l'ensemble des armes, armures et boucliers nécessaires aux affrontements, qu'il s'agisse de mêlée, de combat à distance ou de défense stratégique. Ces équipements sont essentiels non seulement pour équiper les aventuriers et les unités militaires, mais aussi pour renforcer les fortifications, armer les navires de guerre et soutenir les grandes campagnes militaires. Détenir un stock d'armements de qualité garantit la préparation, l'endurance et la supériorité tactique face aux batailles et aux sièges prolongés.

## Bétail

Un lot de bétail regroupe tous les animaux d'élevage essentiels à l'alimentation et à la production. Il peut s'agir aussi bien de moutons que de chèvres, de cochons ou de poules. À cela viennent également s'ajouter les bêtes de somme tels les bœufs et les mules, indispensables pour le transport des marchandises et le travail agricole. Un lot de bétail inclut également les montures utilisées pour le combat, comme les chevaux pour les cavaliers humains, les chameaux pour les tribus désertiques, ou encore les loups géants montés par les Vargkwen. Chaque espèce du royaume animalier fait partie du bétail et possède un rôle stratégique ou utilitaire qui varie d'un peuple à l'autre.



# Production

20



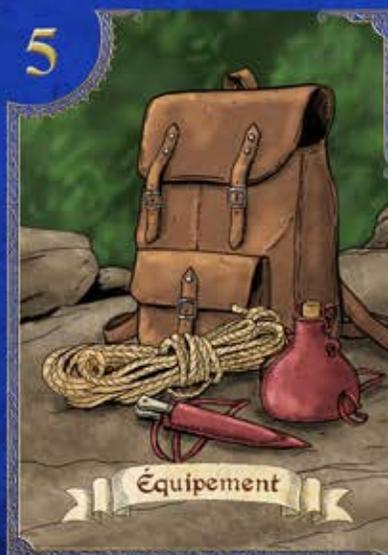
## Céréale

Les lots de céréales englobent tous les produits agricoles, allant bien au-delà des simples graminées. Outre le blé, l'avoine et le riz, pensons également au café, au tournesol et aux olives, en plus du fourrage destiné aux chevaux et aux bêtes de somme, lequel constitue une part importante du commerce agricole. Les ressources céréalières sont aussi essentielles à l'approvisionnement des armées ainsi qu'à l'entretien des domaines, garantissant de la sorte la subsistance des populations et le bon fonctionnement de l'activité économique. Les céréales jouent donc un rôle crucial dans la prospérité et la sécurité des provinces.

## Équipement

Les lots d'équipements regroupent une vaste gamme d'objets comprenant bottes, ceintures et sacoches, mais également des outils essentiels à la construction de bâtiments et de navires. Chaque article joue un rôle crucial, qu'il s'agisse de renforcer la protection ou de faciliter les tâches manuelles. Certains équipements, plus spécialisés, sont à l'usage des mages et des occultistes, contribuant à l'apprentissage et à la maîtrise de leurs sorts. Qu'ils soient destinés à des artisans ou à des érudits, ces lots d'équipements sont fondamentaux pour garantir le bon déroulement des travaux ou des rituels.

5



# Production

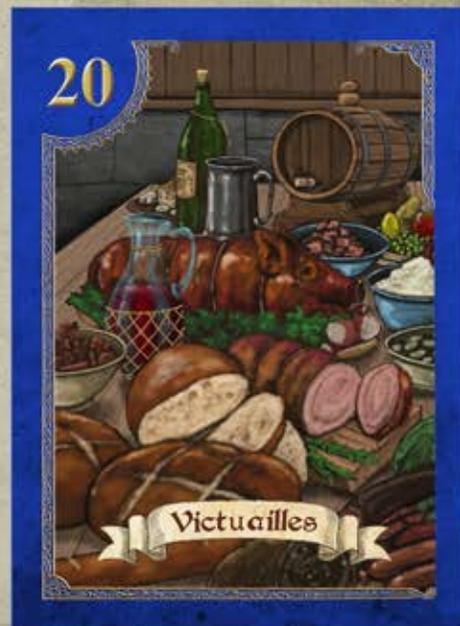


## Ressource

Les lots de ressources désignent les matériaux bruts offerts par la nature, indispensables à la construction et à l'artisanat. Parmi ces ressources figurent le bois, la pierre et les métaux, essentiels à l'édification de bâtiments et de structures variées. Chacune possède des propriétés et des usages spécifiques, en faisant un pilier du développement des infrastructures et des équipements. Sans ces matériaux, la réalisation de projets architecturaux, qu'ils soient modestes ou ambitieux, serait impossible. Une gestion efficace et une exploitation raisonnée de ces ressources sont donc vitales pour toute société souhaitant prospérer.

## Victuaille

Les lots de victuailles englobent une variété d'aliments tels que le pain, le fromage, la viande, le lait, ainsi que les fruits et légumes. Les boissons, notamment la bière et le vin, font aussi partie de cette catégorie. L'eau douce est indispensable, en particulier pour les navires et lors des traversées de déserts. Les forces navales et les armées de terre ont besoin de grandes quantités de victuailles pour assurer leur subsistance. Un domaine assiégé doit donc dépenser une somme importante pour approvisionner sa garnison en vivres, ce qui rend la gestion des ressources cruciale en période de conflit.



# Main-d'oeuvre

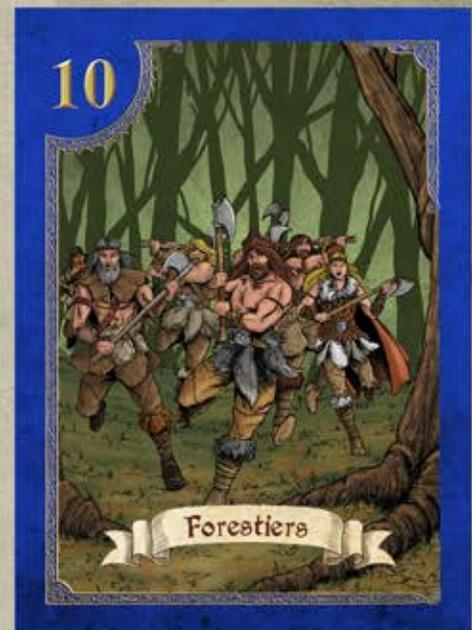


## Esclave

Certaines régions esclavagistes asservissent même leur propre peuple afin de mieux le soumettre et le contrôler. Un esclave est un travailleur contraint, privé de droits, et qui demeure propriété d'un maître tout au long de sa vie. Ces individus accomplissent des tâches similaires à celles des paysans, souvent dans des conditions extrêmement difficiles. Certains esclaves sont armés et formés comme soldats, devenant ainsi des combattants redoutables. D'autres peuvent développer des compétences en tant que maçons, forgerons ou intendants, démontrant que, même dans l'asservissement, leurs talents peuvent être exploités.

## Forestier

Le peuple d'Irendille regroupe des elfes, des demi-elfes, des humains ainsi que diverses créatures féeriques, préférant les vastes étendues sauvages à la monotonie des cités humaines. Liés par des traditions anciennes profondément ancrées dans leur terre, ses habitants cultivent un mode de vie en symbiose avec la nature, veillant à maintenir un équilibre sacré entre leurs réalisations et leur environnement. Chaque structure, qu'il s'agisse d'un foyer ou d'un atelier, s'intègre harmonieusement au paysage, témoignant de ce profond respect pour leur écosystème. Les bâtisseurs et artisans forestiers s'assurent que leurs créations honorent cette harmonie précieuse. Lorsque le besoin se fait sentir, ces mêmes forestiers prennent les armes pour devenir des milices elfiques protectrices, prêtes à défendre leur patrimoine et leurs idéaux.



# Main-d'oeuvre

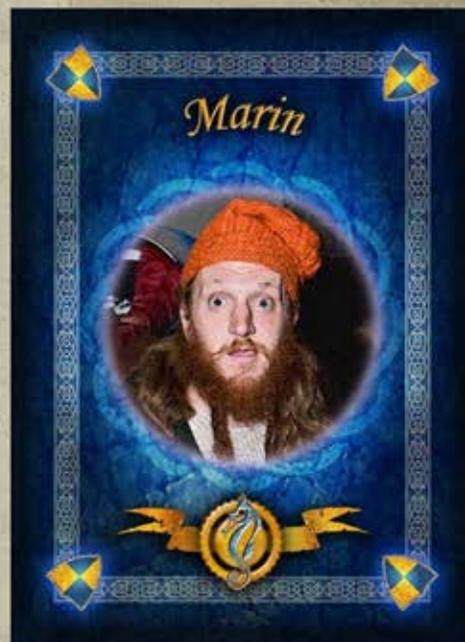


## Homme-Bête

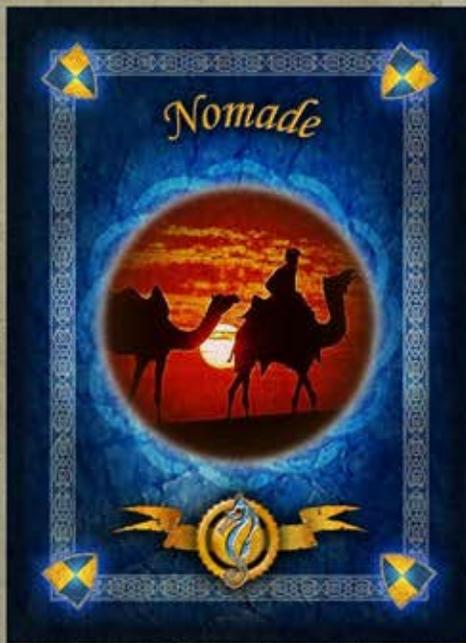
Les hommes-bêtes sont des nomades, mais se distinguent par leur nature non humaine. Souvent désignées sous les noms de faunes ou satyres, ces créatures possèdent une intelligence et une capacité de raisonnement qui leur permettent de résister à l'asservissement. Ceux qui acceptent d'être recrutés sont réceptifs à la formation, que ce soit comme bûcherons, soldats ou scribes. Ayant tout perdu à cause des guerres qui les ont forcés à fuir leurs terres sauvages, il est courant de les rencontrer dans les villes, où ils tentent de reconstruire leur vie tout en préservant leur culture distincte.

## Marin

Les ports foisonnent de marins, artisans habiles dans la construction navale et souvent recrutés comme combattants embarqués, devenant ainsi les redoutables soldats des mers. Cependant, tous ne choisissent pas la voie de l'honneur : certains se tournent vers la piraterie, attaquant les riches navires marchands pour s'emparer de leurs précieuses cargaisons. Dans certaines cultures, la mer occupe une place si centrale que des familles entières y vivent presque exclusivement. Il est courant de croiser des générations réunies à bord d'un même navire, où chacun, du plus jeune moussaillon au vénérable capitaine, contribue à la vie et aux tâches maritimes.



# Main-d'oeuvre

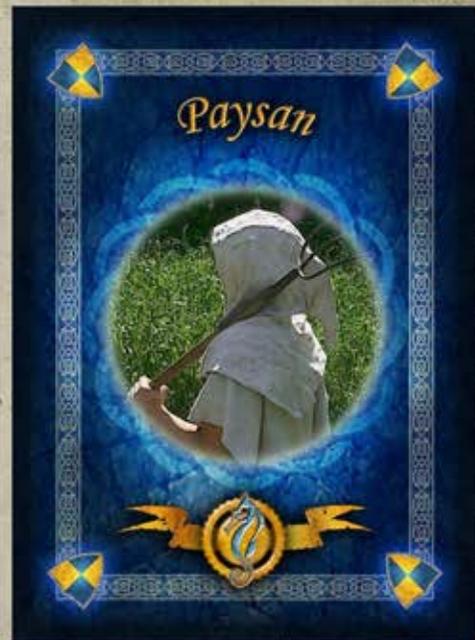


## Nomade

Originaires des terres sauvages, les nomades sont des individus non sédentaires, vivant en dehors des domaines ou des avant-postes. Attachés à leur liberté avant tout, certains doivent néanmoins entrer au service de nobles ou de bourgeois pour subvenir aux besoins de leur famille. Les nomades se déclinent en diverses races : de nombreux elfes peuplent les contrées sauvages d'Irendille, tandis que ceux de race humaine proviennent encore majoritairement des Terres du Sud. Leur mode de vie, fondé sur la mobilité, une connaissance approfondie de leur environnement et une profonde harmonie avec la nature, leur permet de survivre et de s'épanouir dans des conditions souvent exigeantes.

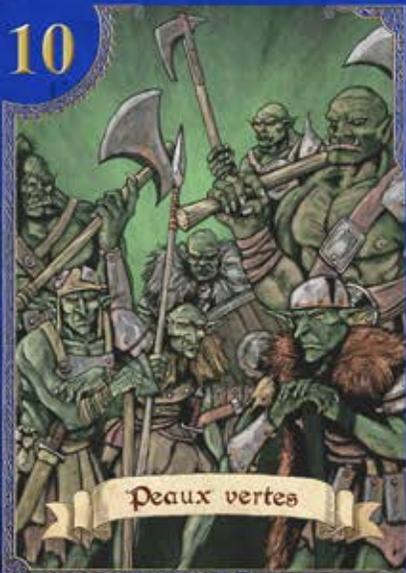
## Paysan

L'économie féodale repose en grande partie sur le labeur des paysans, pilier de la main-d'œuvre dans les champs, les forges et la milice locale. Cette classe n'est pas exclusivement humaine : elle inclut également des nains, des petites gens, des demi-elfes et des fées. Regroupés sous la direction d'un chef de domaine, ces travailleurs servent souvent un noble et sont communément appelés paysans. Selon les circonstances, ils peuvent être formés dans des écoles ou équipés pour devenir brigands, tirailleurs ou membres de la milice. Les projets de construction, en particulier, dépendent fortement de cette force de travail, soulignant leur rôle indispensable dans le fonctionnement de la société féodale.



# Main-d'oeuvre

10



## Peau verte

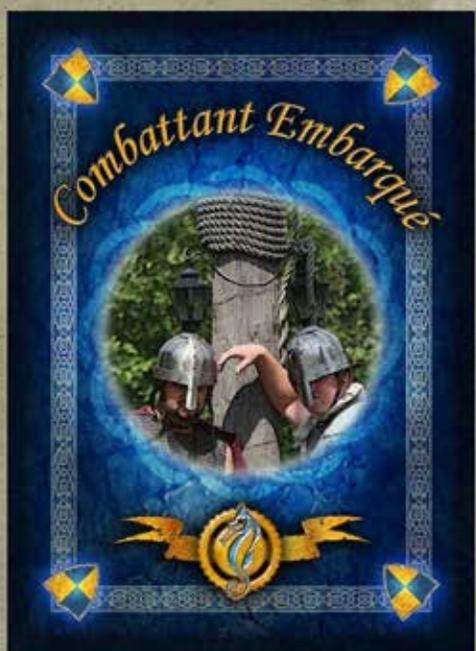
Les territoires sauvages, comme le Territoire de l'Oubli, se distinguent par leurs marécages hostiles et leurs essaims d'insectes voraces, rendant la vie particulièrement rude pour leurs habitants. Cette région est peuplée par des orques et des gobelins, souvent classés selon leur taille. Leur peau, aux teintes variant du vert au brun ou même au rougeâtre, et leur force, parfois supérieure à celle des hommes les plus robustes, en font des êtres impressionnants. En dehors du Territoire de l'Oubli, leur réputation de brutalité les précède, marquée par un manque de finesse et d'étiquette. Les autorités doivent fréquemment intervenir pour contenir les troubles causés par leur impulsivité, les bagarres impliquant les peaux vertes étant aussi fréquentes que problématiques.

## Voelhoorn

Le peuple des Voelhoorns, communément appelés Hommes Bleus, provient des vastes profondeurs océaniques. Amphibiens, ils évoluent aussi aisément sous l'eau que sur la terre ferme, ce qui fait d'eux des marins d'exception. Leur peau bleutée, leur résistance remarquable et leur capacité à nager sur de longues distances sans épuisement leur confèrent des atouts uniques. Experts dans la navigation, ils maîtrisent les courants marins avec une précision instinctive et entretiennent un lien naturel avec les créatures des abysses, renforçant leur réputation de navigateurs incomparables. Bien qu'ils privilégient les environnements aquatiques, les Voelhoorns explorent parfois la terre ferme, où ils partagent volontiers leur expertise maritime avec les communautés côtières, enrichissant ainsi leurs échanges culturels et commerciaux.



# Unités



## Combattant embarqué

Le combattant embarqué est une unité à la fois spécialisée et polyvalente, maîtresse des combats navals et garante du bon fonctionnement du navire. Expert en abordage, il joue un rôle crucial lors des affrontements en mer. Les armateurs font également appel à ses services pour protéger la cargaison et maintenir l'ordre à bord, agissant sous les ordres du capitaine. Grâce à ses compétences, le combattant embarqué assure la sécurité des voyages maritimes, affrontant les menaces potentielles et contribuant à la réussite des missions commerciales, tout en garantissant l'escorte sûre de contingents diplomatiques vers leur destination.

## Guerrier orque

Les peaux vertes, sélectionnées parmi les plus forts et les plus habiles, sont armées et équipées pour devenir des guerriers orques. Ces combattants portent généralement une lourde épée, un arc et quelques pièces d'armure. Les rangs des guerriers orques incluent également des gobelins, remarquables tireurs, ainsi que de jeunes orques désireux de prouver leur valeur. Affectés principalement à la défense de palissades ou de fortins, ils assurent la protection de leur territoire. Ceux ayant la chance de recevoir une formation spécialisée peuvent évoluer pour devenir des chevaucheurs de loups ou, pour les plus redoutables, des Ushatars, puissants guerriers qui renforcent la puissance de leur unité.



# Unités

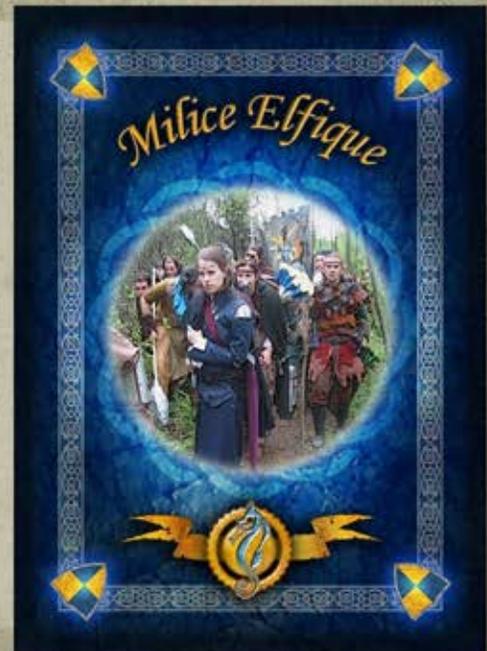


## Milice

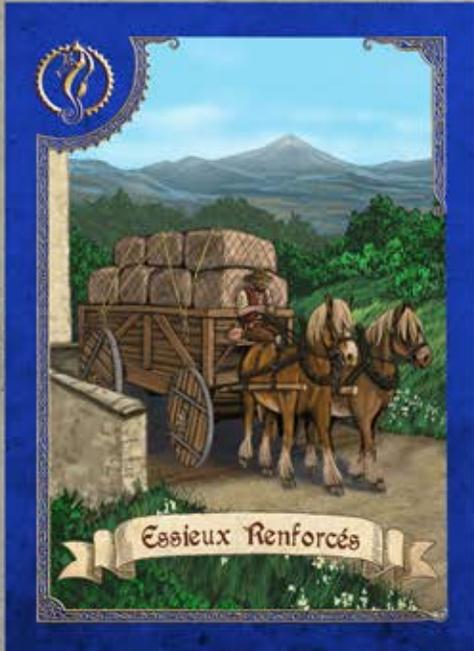
La milice est composée de simples paysans vivant à l'intérieur des murs de leur domaine. Ils se rassemblent dans les baraquements pour se procurer des armes telles qu'épées, lances ou hallebardes, tandis que les plus habiles préfèrent utiliser un arc. Une milice bien entraînée assure la protection de sa garnison, mais certains, sous les ordres de leur seigneur, sont envoyés au combat dans une armée. Ceux qui choisissent la voie militaire s'efforcent de s'entraîner pour devenir de véritables soldats de métier ou même cavaliers, aspirant à se démarquer sur le champ de bataille.

## Milice elfique

Les forestiers, armés et bien équipés, peuvent être appelés à rejoindre les milices elfiques. L'arc est leur arme de prédilection, et il n'est pas rare qu'une garnison entière de miliciens elfes soit équipée de cet instrument. Les plus aguerris et expérimentés s'entraînent sans relâche pour atteindre le rang d'Ilta-Matcha, des combattants d'élite, tandis que ceux qui privilégient la rapidité et le combat à distance se perfectionnent sur des destriers elfes, aspirant à devenir des Roquens, des cavaliers d'exception sur le champ de bataille.



# Attirails



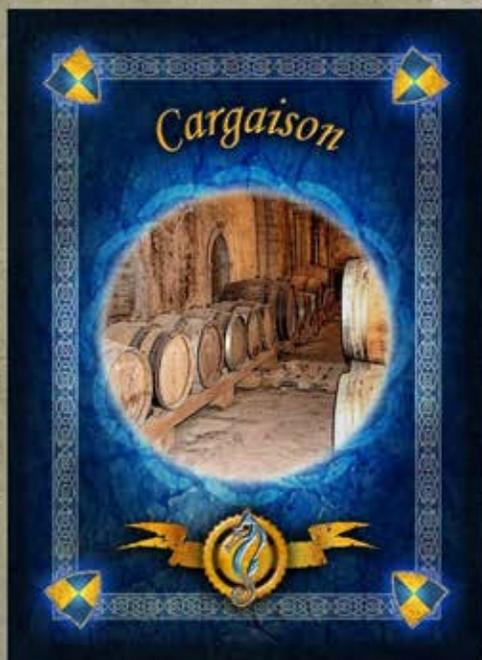
## Essieux renforcés

Les caravanes commerciales utilisent des bêtes de somme ainsi que des chariots pour acheminer leurs marchandises. Puisque le trajet est souvent long et ardu, il demeure moins rentable que le commerce maritime, avec ses vastes galions remplis à pleine capacité. Pour améliorer l'efficacité des chariots, des occultistes ont inventé, grâce à leur art, des modèles renforcés, équipés de roues plus grandes et d'une structure solidifiée. Ces innovations permettent de transporter davantage de marchandises et de réduire la durée des voyages, rendant ainsi le commerce terrestre plus compétitif par rapport aux alternatives maritimes.



# Richesses

## Cargaison



Les cargaisons représentent les biens précieux issus d'une région ciblée. Elles comprennent une variété d'articles telles des épices raffinées, des matériaux de luxe, des oiseaux exotiques, des colis, du bois d'œuvre, du marbre ou encore des tissus des plus soyeux. Comme chaque région impose ses propres exigences quant à la qualité des importations sur son territoire, les pratiques commerciales s'en trouvent fortement influencées. Les honnêtes marchands, bien informés des législations en place ainsi que des préférences locales, veillent à ce que la composition de leurs itinéraires commerciaux soit en adéquation avec les attentes de la population riche et bourgeoise de la région visée. En adaptant soigneusement leurs cargaisons aux goûts des consommateurs, ils maximisent ainsi leurs profits et assurent la prospérité de leurs affaires, tout en favorisant les échanges culturels et économiques entre les différentes régions du monde.

## Minerai d'argent

Le minerai d'argent est crucial à la production de lingots d'argent, pierre angulaire de la fabrication des solars, la monnaie la plus répandue. Extraire ce précieux minerai dans les mines est une tâche exigeante, réservée à des ouvriers dévoués. Une fois raffinés, les lingots deviennent des symboles de richesse et de pouvoir, prisés par les seigneurs et les nobles. En plus de renforcer l'influence des élites locales, ils jouent un rôle central dans le commerce et les transactions économiques. Tout objet en argent, qu'il s'agisse de bijoux, de chaînes ou d'argenterie, peut être fondu pour produire de nouveaux lingots. Ainsi, l'argent, sous toutes ses formes, demeure une ressource précieuse, alimentant l'économie et consolidant le prestige des puissants.



# Richesses



## Minérai d'or

Le minérai d'or, bien plus rare que celui d'argent, est une ressource précieuse dans le monde de Bicolline. Transformer ce minérai en lingots permet de produire des solars en or, dont la valeur dépasse généralement celle des solars en argent. La pureté de chaque pièce d'or peut varier, rendant parfois les plus petites plus précieuses que les plus grandes. Conscients de l'importance stratégique de l'or, les monarques et seigneurs s'efforcent d'accumuler des lingots dans leurs citadelles et castels. Ces réserves renforcent non seulement leur influence régionale, mais aussi leur prestige au sein de l'aristocratie, consolidant leur position dans les luttes de pouvoir qui façonnent les royaumes.

## Pierre précieuse

Dans le monde de Bicolline, les pierres précieuses sont innombrables et proviennent de gisements répartis à travers divers royaumes où des mines ont été aménagées. Ces gemmes sont d'une importance capitale pour les mages et occultistes, servant d'outils essentiels à l'apprentissage et à la pratique des sorts. Chaque pierre, qu'il s'agisse de rubis, d'émeraudes ou de saphirs, possède des propriétés surnaturelles uniques qui amplifient les capacités magiques de leurs utilisateurs. Au-delà de leur éclat esthétique, ces ressources précieuses jouent un rôle central dans l'économie des provinces et des régions, étant fréquemment échangées contre du minérai d'argent ou d'or, indispensable à la production de lingots.



# Les comptoirs commerciaux

*Les comptoirs commerciaux ici représentés sont ceux ayant été actifs tout au long de l'année 1024.*

## Banque à Tareris

Fondée en 1018, la BAT est gérée par Edouard Sunspear de la guilde de Némésis et est un comptoir de la région de Kafe se voulant farouchement antiesclavagiste.



## Banque de Fer

Anciennement nommé CCVV, le comptoir commercial du Vénérable Valmir, établi depuis 1011, fut rebaptisé la banque de Fer par son nouveau propriétaire, Justicor. Le bâtiment de la BDF se trouve dans la vieille ville.



## Comptoir commercial de la Haute Ville

Bien ancré dans le quartier commercial de Bicolline depuis 1020, le CCHV est géré par Bastian Worcestershire de la guilde de l'Hydre.



## Comptoir commercial de Khadidja

Consortium établi depuis 1019 et représenté par les guildes des Émissaires de la Cité des Sables et de la Gard, le CCK a comme dirigeants importants l'émir de Khadidja Saïd Bassam Ibn Abdi et Mattaï, Premier Grand-Prêtre de Noisehoc.



# Les comptoirs commerciaux

## Comptoir commercial des mers Orientales

La fortune de la CCMO n'est plus à faire. Sous la tutelle de Légarto Déoro de la Coque rouge, ce comptoir commercial, fondé en 1022, est maintenant un incontournable.



## Comptoir commercial Enchère et en Hausse

Consortium qui gère une bourse sur les lots, la main-d'œuvre et les unités militaires. Les transactions du CCEH se font uniquement en solars. Vous retrouverez ses représentants pour y remettre vos solars ou pour récupérer vos achats. Fondé en 1023.

## Hall du Silfrman

Comptoir commercial norse établi depuis 1017, le Hall du Silfrman se spécialise dans l'échange de lots à l'unité à prix fixe afin de satisfaire aux besoins immédiats de la noblesse de tout acabit. Marlaure Krinkov de la guilde des Silfrmans d'Ekengrad est toujours prêt à négocier.



## Lys Noir's Commercial Counter of Carcosa

Gabriel Kroft de la guilde du Lys Noir et Ramiel Portelance du Lys Royal ont co-fondé le LNCCC dans une houleuse période de guerre. Fondé en 1023.



# La Banque de l'Hippocampe



La Banque de l'Hippocampe est le cœur même de la sphère commerciale et est située dans le quartier marchand de la haute ville. Elle est ouverte lors de la vaste majorité des événements du calendrier des activités et en service quotidiennement tout au long de notre événement annuel, la « Bataille de Bicolline ».

Greffiers et banquiers s'y activent pour répondre aux besoins et actions de la population du Duché.

Son deuxième étage est quant à lui occupé entre autres par la sphère maritime ainsi que celle d'exploration.



# La Banque de l'Hippocampe



Certaines actions touchant aussi bien le jeu terrain que géopolitique ont besoin d'être officialisées; c'est aux comptoirs des greffes de la Banque de l'Hippocampe que cela se fait.

C'est également dans ce bâtiment que vous trouverez le comptoir des greffes politiques pour y changer, notamment, les titres de propriété. Il est à noter que certaines actions requièrent un coût, n'oubliez donc pas d'apporter vos solars!



# Les règles géopolitiques



## 9. La sphère commerciale

### 9.1 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.

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



### 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

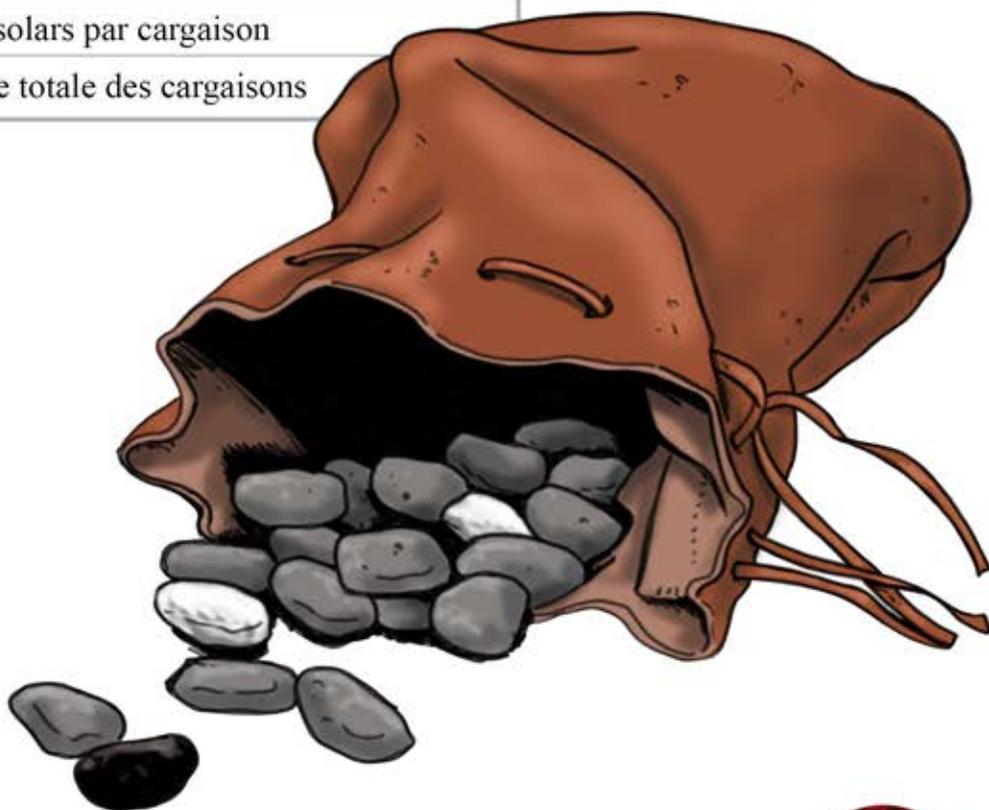


## 9.2 Revenu de commerce

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.

### 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



## 9.3 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.

### Actions de la sphère commerciale

#### Action: Caravane marchande

**Portée:** Comptoir commercial. Portée maximale de 20 hexagones par saison.

**Cible:** Comptoir commercial situé dans une autre province.

**Coût:** 1 sceau de commerce engagé, 10 cargaisons, 5 mains-d'œuvre, 5 bétails, 5 céréales, 2 milices (ou 2 milices elfiques ou 2 guerriers orques), 10 influences de la région de départ si ce n'est pas de la province affiliée.

**Effet:** Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée. 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%.

**Phase d'action:** Déplacement

**Limitations / Notes:** Le sceau commercial 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.

#### Action: Commerce maritime – Caravelle

**Portée:** Caravelle dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai.

**Cible:** Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai.  
Portée maximale de 1 segment maritime par saison (incluant la province maritime de départ et d'arrivée).

**Coût:** 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.

**Effet:** Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée.  
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%.

**Phase d'action:** Déplacement

**Limitations / Notes:** 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 attaqué.  
Pour les calamités et événements naturels, la caravelle est toujours considérée dans le cadran de départ.



## Action: Commerce maritime – Galion

**Portée:** Galion dans la zone côtière d'un domaine possédant un comptoir commercial et un quai .

**Cible:** Comptoir commercial d'arrivée d'un domaine avec un quai.  
Portée maximale de 1 segment maritime par saison (incluant la province maritime de départ.

**Coût:** 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.

**Effet:** Permet de rapporter une lettre de change de la région d'arrivée.  
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%.

**Phase d'action:** Déplacement

**Limitations / Notes:** 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 considérée dans le cadran de départ.

## Action: Échanger une lettre de change

**Portée:** -

**Cible:** -

**Coût:** Lettre de change

**Effet:** Permet d'échanger une lettre de change contre sa valeur nominale en solars.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.



## Action : Demande de retrait

**Portée:** -

**Cible:** Coffre de guilde

**Coût:** -

**Effet:** Permet de retirer tout ou une partie des avoirs du coffre de la guilde et de les récupérer en main.  
La demande se fait directement sur le profil de guilde par le chef de guilde et ses trésoriers.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** La demande de retrait devra être fait au maximum le vendredi midi avant le début de l'activité.



## Action : Fabriquer un lingot d'argent

**Portée:** -

**Cible:** -

**Coût:** 200 lots de minerais d'argent.

Les pierres précieuses peuvent remplacer un certain nombre de minerais d'argent :  
2 pierres précieuses remplacent 3 minerais d'argent.

**Effet:** Permet de créer un lingot d'argent.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.



## Action : Fabriquer un lingot d'or

**Portée:** -

**Cible:** -

**Coût:** 200 lots de minerais d'or.

Les pierres précieuses peuvent remplacer un certain nombre de minerais d'or :  
5 pierres précieuses remplacent 3 minerais d'or.

**Effet:** Permet de créer un lingot d'or.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.



## Action: Fabriquer des cargaisons

**Portée:** -

**Cible:** -

**Coût:** 100 lots de production, 150 solars, 2 butins ou 10 pierres précieuses.

**Effet:** Permet de créer 10 cargaisons.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.

## Action: Frappe de monnaie

**Portée:** -

**Cible:** -

**Coût:** 1 lingot d'or ou 1 lingot d'argent.

**Effet:** Permet d'échanger un lingot d'or ou d'argent pour sa valeur nominale en solars.

**Phase d'action:** N/A

**Limitations / Notes:** Cette action est résolue directement en main propre à la Banque de l'hippocampe.

## Action: Retirer un lingot

**Portée:** -

**Cible:** Un castel ou une citadelle.

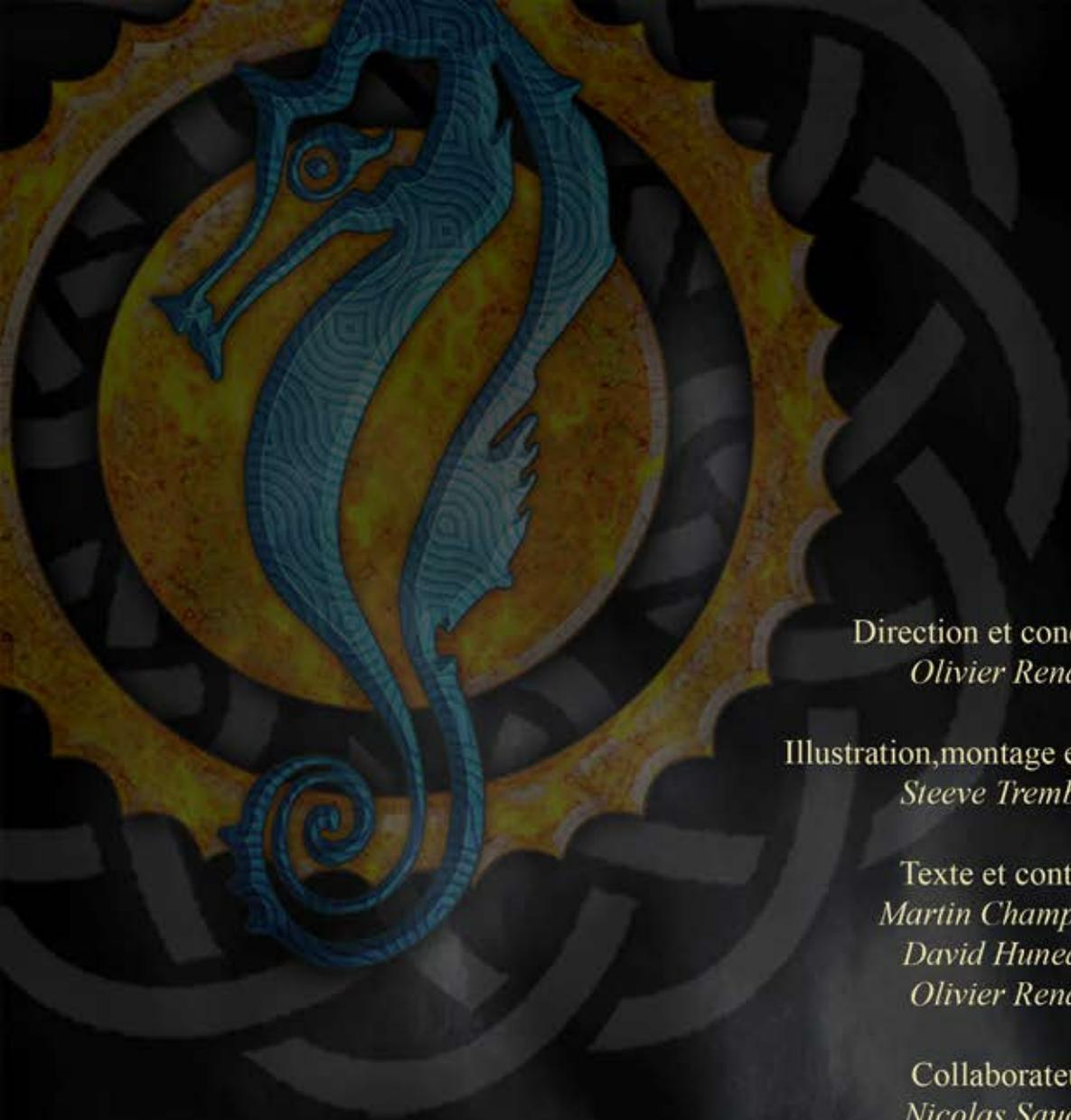
**Coût:** 2 sceaux de commerce pour un lingot d'or.  
1 sceau de commerce pour un lingot d'argent.

**Effet:** Le ou les lingots seront remis à la guilde du sceau de commerce.  
Une valeur sous les 2000 solars ne peut pas être retiré.

**Phase d'action:** Démobilisation.

**Limitations / Notes:** Cette action ne peut être effectuée que par le propriétaire du domaine.





Direction et conception  
*Olivier Renard*

Illustration, montage et graphisme  
*Steeve Tremblay*

Texte et contenu  
*Martin Champagne*  
*David Huneault*  
*Olivier Renard*

Collaborateurs  
*Nicolas Saucier*  
*Francis Bonenfant*  
*Charles Bilodeau*

Révision et traduction  
*Martin Roussy*

Correction et relecture  
*Isabelle Proulx*  
*Martin Champagne*

Photo  
*Éric Dubé*  
*Vicky la Rose*