

Recueil

SPHÈRE CLANDESTINE



Bicolline

Introduction



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

Vous y trouverez l'historique du monde interlope 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 aguerrri, il vous sera assurément un guide précieux et ludique.

Duché de Bicolline



À l'aube

À l'aube des civilisations mortelles, les tribus s'extirpant des forêts et des plaines primordiales fondèrent campements, villages, et cités. Puis, avec cette centralisation de la population, apparut insidieusement l'autorité. Les grands de ce monde, tant hommes que femmes, nobles ou hiérophantes, revendiquèrent par l'épée ou la rhétorique le pouvoir temporel et spirituel sur leurs semblables. Or, qu'en est-il des myriades qui furent laissées derrière par cette monopolisation de la légitimité ?

Au 11^e siècle de la présente ère, à l'ombre des cathédrales, des tourelles et des palais, existe une tout autre réalité : le bas peuple pullule. Tout autant dans les ruelles qu'à la campagne, la lie de l'humanité prend ses distances du ténu contrôle des nobles et de leurs privilèges. Privées de la possibilité de grimper les échelons par le cadre social féodal depuis des générations, de fortes personnalités, issues des masses profanes, tentent de se hisser au sommet de leur petit monde par l'argent, le clientélisme et la force. Ils forment ainsi des organisations clandestines qui s'allient ou se font la guerre dans les rues, au gré de leurs propres intérêts.

Le monde interlope de Bicolline est un univers en soi, une valse parfois subtile et d'autres fois brutale. Une à laquelle les initiés participent, luttant pour les territoires les plus profitables.

La sphère clandestine en est une de finesse. Elle interagit principalement avec les sphères *Politique*, *Commerciale* et d'*Exploration*, à leur support ou à leur détriment. Thématiquement, la domination de quartiers clandestins donne également naissance à un lien privilégié avec la population paysanne, les roturiers, les vilains et les serfs qui peuplent le monde de leurs rumeurs et intrigues.



Criminalité et clandestinité

Tout crime est clandestin, mais toute clandestinité n'est pas criminelle. À preuve, les espions de la couronne et les corsaires de ce monde œuvrent dans les bas-fonds, sous l'autorité et l'idéal galvanisé d'un souverain légitimant leurs actions. Toutefois, quelle est la différence entre un garde de poste de péage et un bandit de grand chemin qui soutirent chacun une piécette aux passants, sinon l'histoire qu'ils racontent ? Crime et justice ne sont souvent que deux facettes interchangeables d'une même médaille.



Une petite histoire de la clandestinité

Au tournant du deuxième millénaire, un changement radical s'amorça dans le monde de l'Hippocampe : des regroupements de jeunes aventuriers, au sens le plus pur du terme, commencent à se regrouper en "guildes". D'abord mercenaires au service de la noblesse traditionnelle, qu'il s'agisse du Prince Morath de Nasgaroth ou encore du seigneur Illendel selon le plus offrant, ces troupes, possédant chacune leurs étendards colorés et distinctifs, prouvent rapidement leur valeur en s'illustrant au combat, tant et si bien que les nobles en viennent à compter sur la force militaire des guildes pour assurer leur défense et parvenir à leurs fins.

Prestement, l'ambition des chefs de guilde croit, jusqu'à rattraper et même surpasser leurs aptitudes martiales. Durant la décennie qui suit, ces seconds fils et filles, condottieres et repris de justice, chamboulent l'ordre établi. Les nobles avant-gardistes, sentant la bonne affaire grâce à leur flair de l'esprit du temps, anoblissent certains chefs de guilde parmi les plus prometteurs et les plus présentables, afin d'acheter leur loyauté.

Par la suite, au fil de campagnes d'expansion, d'invasions et de purges sans merci, plusieurs titres sont soit cédés ou arrachés de force à la poigne de la noblesse de sang, au profit de la nouvelle noblesse d'épée. C'est ainsi que dans plusieurs régions s'éteignent alors les dynasties séculaires qui régnaient sur royaumes, provinces et duchés. Au nombre des disparus figure l'Empereur Gar III, froidement et audacieusement assassiné à l'aide d'un artefact légendaire tiré de la Crypte d'Orapal Tamas. Sa cour, alors déclarée corrompue par le Grand Ténébreux, est décimée au bûcher. Peu après, un homme plus grand que nature à la tête d'une horde désintègre la capitale impériale en quête d'apothéose. Les familles régnantes de Nasgaroth, sentant la soupe chaude et la fin d'un cycle, quittent en 1010 en empruntant le portail de Tolternoth, accompagnées de leur suite ainsi que de leurs serfs.



C'est ainsi qu'en l'an de grâce 1022, seules la famille Ossan et la lignée de Tristan le Juste siègent encore sur leurs trônes traditionnels, défiant les vents du changement en s'accrochant au mince fil les maintenant au pouvoir...

Mais qu'en est-il du monde interlope dans tout ceci ? Depuis des siècles, certes, les établissements mal famés regorgent de roitelets. Ces ducs de la nuit et princes des voleurs forment des syndicats, bandes ou organisations de voyous, dont l'ascension n'a d'égale que la fulgurance de leur chute. Certains de ces regroupements fricotent parfois avec la légitimité, devenant informateurs et collaborateurs, coupe-gorges, pour les maîtres-espions à la solde des rois.

Hélas, ces familles clandestines ne survivent que très rarement à leur patriarche (ou matriarche !). C'est pourquoi leur règne ne dure qu'une ou deux générations, les noms de leurs fondateurs n'atteignant que rarement la postérité en passant à l'Histoire. En effet, ceci semble réservé aux lettrés à la solde des nobles et bourgeois, en quête d'une forme d'immortalité transcendant la mémoire des hommes et la tradition orale.



Les premières familles et le code d'honneur

Les rumeurs racontent que c'est vers l'an 1000 et les quelques années qui suivirent, qu'une poignée de guildes commencèrent à s'intéresser à la part de gâteau que pourraient rapporter les activités criminelles et décident de former des organisations clandestines.

À la mort du superlatif faussaire Bovitch dit "le Caméléon", ces guildes sont alors invitées aux funérailles et rencontrent les familles criminelles existantes. Leur choc devint légendaire.

Ce fut la première *Nuit des Longs Couteaux*.

C'est à la suite de cet événement marquant que les premières organisations clandestines issues de guildes adoptent un code d'honneur, se serrant les coudes afin de combattre toute ingérence de la magistrature, aussi bien que toute organisation délinquante refusant d'adhérer à leur ordre. Cet oligopole connaît un certain succès ; certains vieux lascars considérant même cette époque comme étant l'âge d'or du monde interlope. Les organisations se disputent le contrôle d'établissements et d'institutions telles que les segments commerciaux du Tracé Polignac, les Auberges du Galion ou des Trois Plumes, ainsi que les encans du port de Pamoisard.

Durant cette période, le monde clandestin reste opaque aux profanes. Les maigres et rares rumeurs qui en sortent sont vagues. Il est entre autres fait mention qu'un dénommé "Goran le Putois" revendique le titre de Parrain et obtient la régence du Cap Noir, offrant une certaine stabilité profitable à tous. D'autres tiennent plus du ragot et carrément d'un ridicule consommé, allant jusqu'à dire que les chefs de famille criminelles sont en fait des goules à la solde de familles de vampires.

L'appât du gain aura raison de ce "code d'honneur", qui s'effrite graduellement dans une lente agonie qui s'étira de 1009 à 1014.



Bella Numisma

Après 1015, le problème du crime atteint des proportions inégalées. Alors que les paysans des terres du centre se réjouissent d'une accalmie après une décennie de calamités et d'invasions, les organisations clandestines ont atteint un tel niveau d'omniprésence que des fiefs entiers sont dévalisés sans vergogne par des hordes de brigands en pleine lumière du jour.

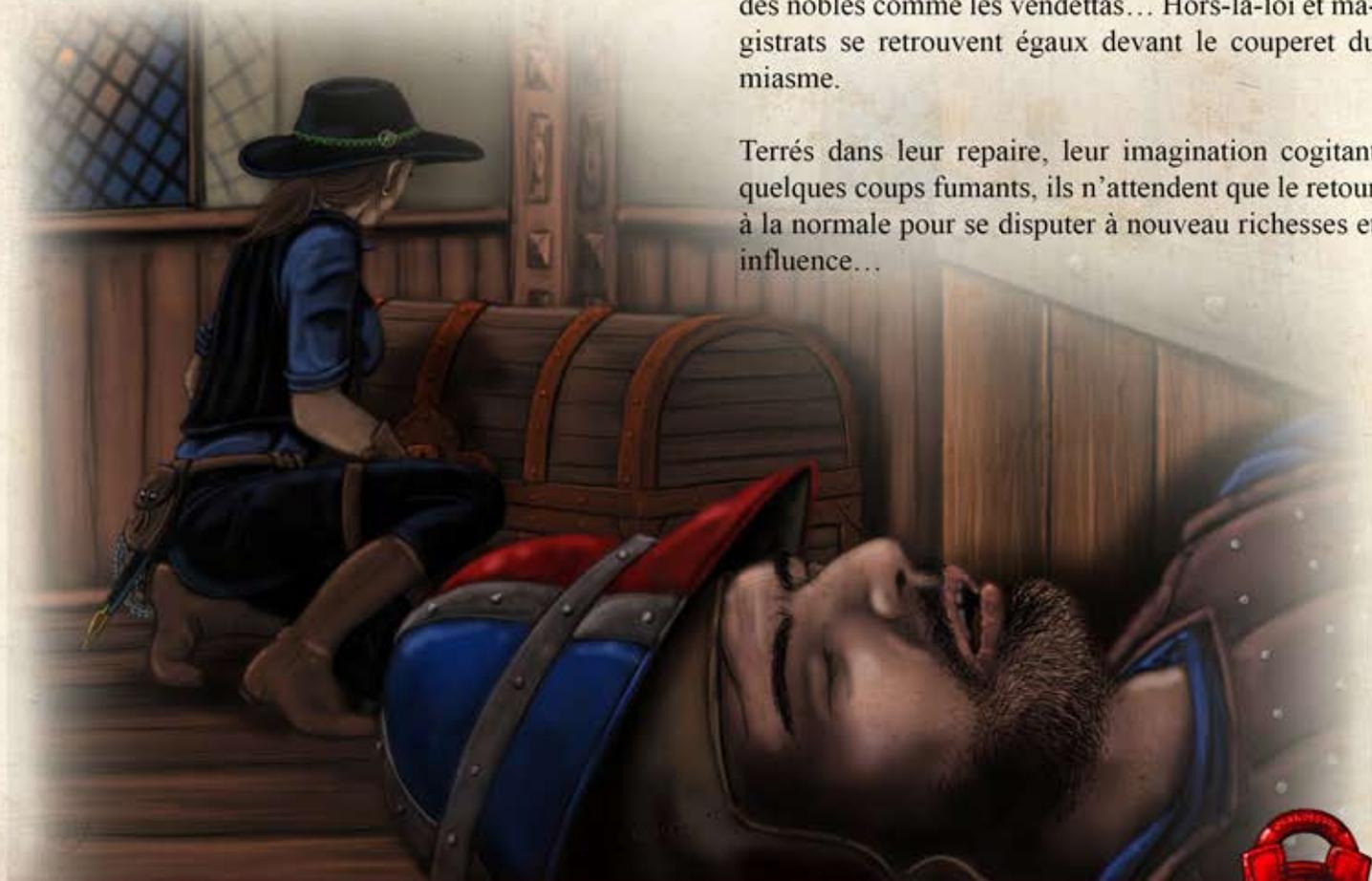
Des seigneurs se lèvent le matin pour découvrir leur paire de braies en soie préférée dérobée directement dans la commode de leur chambre à coucher. Décidément, les pots-de-vin et la complaisance ne suffisent plus. Face à cette nouvelle réalité, la clandestinité devient une affaire d'État. Le financement explose afin de permettre la création de nouveaux réseaux de magistrature, ainsi que pour des interventions plus directes, passant par l'engagement pur et simple d'une multitude de fier-à-bras.

De l'autre côté, les organisations clandestines se rallient, allant même jusqu'à fonder leurs propres royaumes et maisons. Ce phénomène culmine en 1017, avec *Bellum Numisma*: les deux côtés de la médaille. Le monde clandestin entre donc en guerre ouverte, "crime" contre "justice". Sans exception, les nations se rangent cyniquement et pragmatiquement derrière leurs poulains, préférant "leurs" criminels ou magistrats à quelque idéal de justice vertueuse commune.

1018 et 1019 sont marquées par des saisons de stagnation complète, suivies de courtes et intenses effusions de sang massives. Les borgnes et manchots notent alors que les comptes encourus lors de *Bellum Numisma* sont finalement réglés.

Hélas, en l'an 1020, la Grande Peste s'abat sur le monde de l'Hippocampe. Elle paralyse les guerres des nobles comme les vendettas... Hors-la-loi et magistrats se retrouvent égaux devant le couperet du miasme.

Terrés dans leur repaire, leur imagination cogitant quelques coups fumants, ils n'attendent que le retour à la normale pour se disputer à nouveau richesses et influence...



La Cour des Oubliés



Osez passer quelques minutes dans les ruelles de la grande ville et vous pourrez facilement suivre sa trace à l'odeur. Une fois à destination, vous trouverez d'impressionnants rassemblements de ripous, évoluant dans un langage et des coutumes qui leur sont propres. À en croire leurs dires, c'est depuis l'avènement des villes et des cités que les nobles et clercs abusent des sans-le-sou. Ces parias, opprimés, n'ont alors d'autres choix que de se rassembler dans les ruelles sales, les bas-fonds et les tavernes miteuses sentant le suri. Selon certains aubergistes locaux, ces larbins auraient une étendue telle qu'ils formeraient syndicats de mendiants et fripouilles de toutes sortes. L'on dit qu'un vieux fou dénommé "*Le Grand Coëffé*" en serait le chef interrégional, reconnaissable à son chapeau inusité et véritable roi de sa cour itinérante. Ses lieutenants se nommeraient "*Cagoux*" ou "*Coquillards*" et seraient chargés d'assurer l'ordre dans cette mélodie discordante qu'est l'inframonde.

Selon certains, cette Cour serait gardienne de traditions clandestines centenaires et d'un idéalisme d'honneur entre voleurs. Les mendiants de la "*La cité des Miettes*" et les orphelins de la "*Congrégation des Petits Frères*" ne seraient que des facettes de cette vaste désorganisation. D'autres disent plutôt que ces rumeurs de "codes d'honneur" et de Cour clandestine ne sont que mensonges et canulars ; des illusions utiles, entretenues par les sans-le-sou des quais et ruelles pour mieux flouer leurs cibles. Des gredins qui, au fond, ne veulent qu'une poignée de solars pour eux et leur famille bâtarde.

D'une façon ou d'une autre, les courtisans oubliés, s'ils existent, jurent un code de silence imperméable aux étrangers. Et, en fin de compte, si jamais vous passez suffisamment de temps dans une taverne de bas étage, il s'y trouvera toujours un enjoliveur qui tentera de vous convaincre que le crime est en définitive et hors de tout doute raisonnable contrôlé par des familles d'immortels suceurs de sang !



Spécialistes clandestins

Le monde clandestin regorge de spécialistes, des personnages ou factions non joueurs clandestins qui ont des intérêts et des compétences particulières et qui ne sont pas intéressés par la domination de quartiers.

Les spécialistes ont raffiné leur art dans un talent précis à un niveau inatteignable pour les organisations clandestines contrôlées par les guildes de personnages joueurs.

Ceux-ci sont prêts à offrir leurs services au plus méritant. Les spécialistes peuvent être engagés uniquement au travers de défis, tâches et quêtes clandestines, ou dans des gains d'évènement clandestins. La rumeur veut que le monde clandestin possède sa propre monnaie et ses propres traditions secrètes, dont le respect est essentiel pour obtenir le privilège d'engager des spécialistes. À moins d'une exception écrite, un spécialiste ne peut être utilisé qu'une seule fois par année.



Règles terrains



Rappel des règles générales

Vol et autre criminalité au Duché de Bicolline

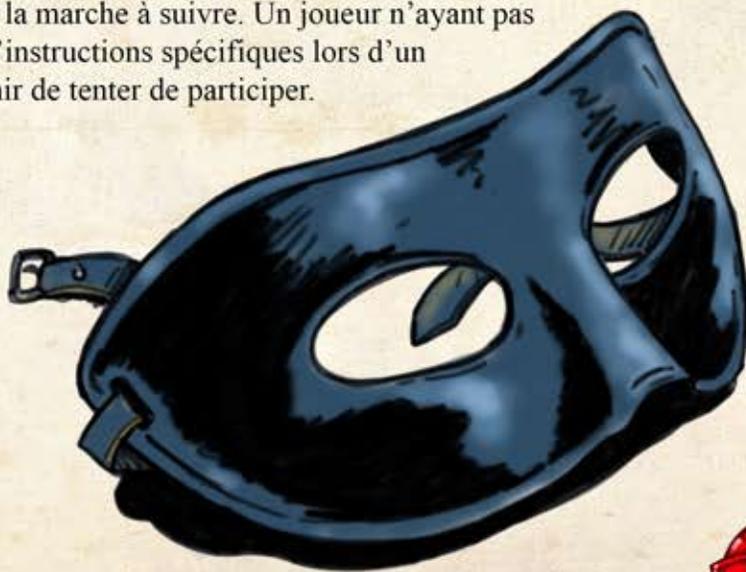
Avant de poursuivre plus avant, une petite mise au point s'impose sur le fonctionnement terrain de la criminalité dans le jeu de Bicolline :

Les actes criminels réels tels que le vol, les cambriolages et l'effraction sont strictement interdits sur le Duché de Bicolline.

- Le vol de matériel jeu, incluant les solars, lots, cartes, et objets, appartenant à d'autres joueurs ou à l'organisation, est interdit ;
- Toute effraction est également interdite ; par conséquent, il n'est pas permis de démonter ou briser serrures, cadenas, charnières ou matériel de jeu, ni de s'introduire dans la tente ou le bâtiment d'un autre joueur sans son autorisation ;
- Tout contrevenant sera banni des activités du Duché de Bicolline ainsi que de la possibilité de participer au Jeu Géopolitique.

Cependant, deux exceptions existent :

- Dans le cadre d'événements terrain scénarisés impliquant du combat, le document de règles de l'événement peut spécifier que la fouille et le vol de matériel jeu sont permis, et en décrire les modalités le cas échéant ;
- Dans le cadre d'événements terrain n'impliquant pas de combat, certains larcins, tâches ou défis clandestins peuvent impliquer la simulation d'activités illicites. Lorsque c'est le cas, des documents officiels détaillant clairement le larcin, définissant ses limites et identifiant clairement les objets volables (ou autres) seront remis aux joueurs concernés. Le jeu clandestin est un jeu d'initiés. Les acteurs, magistrats et victimes participant à ces jeux seront systématiquement informés par le maître de jeu clandestin ou ses représentants de la marche à suivre. Un joueur n'ayant pas reçu de document du participant ou d'instructions spécifiques lors d'un événement clandestin devrait s'abstenir de tenter de participer.



La Nuit des Longs Couteaux

Événement spécial clandestin



La Nuit des Longs Couteaux est la plus haute messe du monde clandestin à Bicoline. Anciennement bisannuelle, elle débute en soirée pour ne prendre fin qu'au soleil levant. Lors de la tenue de l'événement, des dizaines de participants incarnent des personnages non-joueurs afin de donner vie à tout un village et ses environs. La Nuit des Longs Couteaux permet aux organisations et familles de rencontrer les personnages non-joueurs du monde clandestin. Chaque guilde clandestine y participant reçoit au moins une quête personnalisée.

Les villages qui reçoivent ce congrès de gredins peinent la plupart du temps à se relever, dépouillés de toute richesse non vissée au sol. La plupart du temps, leur milice finit dans le caniveau, la gorge tranchée.

C'est là que les dettes sont payées et que les légendes se construisent.



Larcins - Tâches et Défis

Les larcins sont des *tâches* et *défis* de la sphère clandestine, se déroulant durant les événements terrain n'impliquant aucun combat.

Ils opposent les roublards des organisations clandestines les uns aux autres, ainsi qu'aux magistrats.

Tâches

Les *tâches* comprennent toutes sortes d'opportunités d'échange d'éléments issus du jeu géopolitique. L'obtention de ces biens et éléments peut néanmoins créer du jeu terrain compétitif et commercial entre joueurs.

Exemples de tâches clandestines :

- Contrebande : Remettre des sceaux de commerce d'une région dans lesquels son réseau n'opère pas.
- Infiltration : Remettre des sceaux politiques de provinces et régions dans lesquels son réseau n'opère pas.
- Mendicité : Remettre des pièces de un solar. Les plus grandes coupures ne sont pas acceptées, car les pauvres mendiants ne peuvent pas facilement les briser en petites coupures pour nourrir leur famille !

Défis

Les *défis* comprennent des activités clandestines opposant directement des joueurs à d'autres, sans qu'il y ait de combats. Les récompenses de larcins de niveau défi sont nécessaires pour plusieurs mécaniques avancées du jeu géopolitique clandestin.

Tout non-respect des règles d'un défi se soldera par des conséquences en jeu pour manquement à l'honneur clandestin, ainsi que le bannissement de participation de l'organisation fautive aux défis pendant un an ou plus. Grandissez votre nature, ce n'est qu'un jeu !

La présente section documente de façon non exhaustive le type de défis clandestins pouvant avoir lieu durant les activités du Duché. Les maîtres de jeu sont sans cesse en train de prévoir de nouveaux défis, ainsi les fascicules et documents détaillés d'événements particuliers ont préséance sur le contenu du recueil clandestin.



Le revers du poignard

Cette activité de simulation d'assassinats est inspirée du fameux Cercle de Mestres Meurtriers à la mode St-Clément, jeu d'adresse et de fourberie pratiqué par les meutes de jeunes truands hantant les faubourgs malfamés du monde de l'Hippocampe. En y prenant part, les participants auront la chance de prouver leurs capacités d'assassins furtifs.

- **Participation** : Un Cercle du Poignard est formé par tranche de 10 participants qui doivent inscrire leur nom et leur guilde d'appartenance sur un papier. Chaque participant se voit ensuite attribuer une cible. L'enchaînement des noms formera donc un cercle, de sorte que les deux derniers participants devront se pourchasser dans un jeu de chat et de souris sans merci.

- **Élimination** : On élimine une cible en la touchant à l'aide d'une arme homologable de 70 cm et moins, en clamant haut et fort « ASSASSINAT ». Moults stratagèmes peuvent être utilisés afin de surprendre sa cible. Si un témoin quelconque voit le coup donné en plus d'entendre la proclamation, l'assassinat est invalidé. La cible est alors sauvée et le meurtrier indélicat est couvert de honte. Il pourra tout de même se reprendre plus tard. Lorsque la cible est éliminée, elle doit remettre à son assassin la note contenant le nom et la guilde de la cible en sa possession.

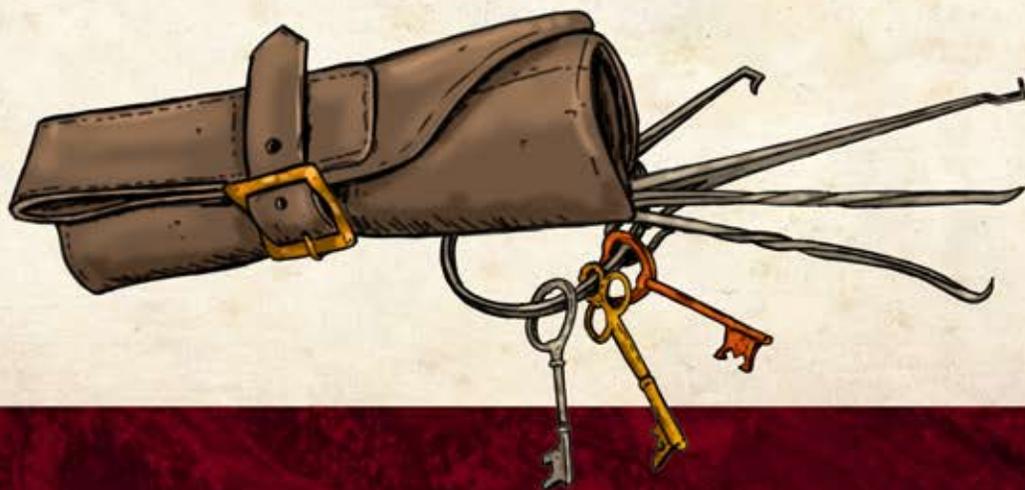
- **Il ne peut en rester qu'un**. Le dernier survivant de chaque cercle est le mestre du poignard et se verra remettre un prix.



Crochetage

Plusieurs quêtes et défis requièrent d'utiliser la mécanique de crochetage. Les cadenas crochetables peuvent être installés sur des portes, des coffres-forts, des plaques ou tout autre point d'intérêt. Généralement, il faudra soit piller des objets protégés par ces serrures, soit placer un jeton ou un cadenas identifié à sa guilde sur place, afin de prouver sa réussite.

- **Cadenas Hippocampe** : Ces cadenas sont d'apparence décorum et ornés d'un hippocampe. Il s'agit en fait de cadenas à combinaison à l'intérieur d'une coquille décorative. Avec un outil de crochetage, par exemple une épingle ou un bâton, il est possible de faire tourner les chiffres afin de tenter d'entrer la combinaison.
- **Outils de crochetage** : Lorsque la mécanique de crochetage est en jeu, les chefs de guilde clandestine se verront remettre des "outils de crochetage". Il s'agit d'une liste de combinaisons partielles (exemple : 3 chiffres sur 4). Le dernier chiffre doit être deviné par essai et erreur, jusqu'à l'ouverture du cadenas. À la discrétion des maîtres de jeu, un outil physique facilitant le crochetage peut être remis avec la liste de codes.
- **Outils d'expert en crochetage** : Dans certaines circonstances, par exemple en récompense pour une quête réussie ou en engageant un spécialiste clandestin, certaines organisations pourront recevoir des outils d'expert en crochetage. Le fonctionnement est similaire aux outils, à l'exception que les combinaisons entières des cadenas y figurent, rendant le crochetage beaucoup plus efficace.
- **La Main Dans le Sac** : Lorsqu'un magistrat constate de visu qu'un roublard est en train de crocheter un cadenas hippocampe, il peut choisir de présenter son Insigne et de le mettre en état d'arrestation. Le roublard est alors forcé de lui remettre ses "outils" de crochetage. D'autres conséquences peuvent être spécifiées par le document d'événement. Il n'est pas permis de copier les codes des outils de crochetage et d'opérer sans les avoir sur soi. Un roublard se faisant prendre la main dans le sac sans avoir des outils de crochetage originaux verra son organisation bannie de la participation aux défis durant un an.



La valse des doigts légers

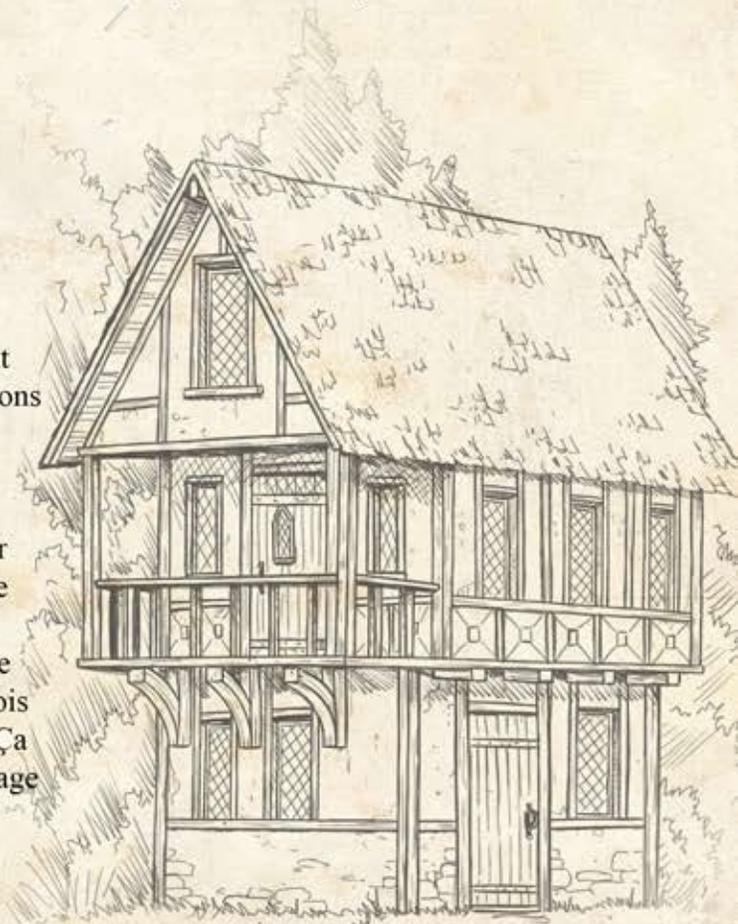
Cette activité s'adresse à ceux qui souhaitent prouver leur habileté au vol à la tire et se joue typiquement durant un événement d'une soirée.

- **Objectifs** : Les roublards doivent réussir à placer des pinces numérotées sur les cibles valides, sans être repérés ou pris la main dans le sac. Après avoir placé la pince sur la cible avec succès, le roublard doit informer la cible avec une variation de "Hé! Tu as quelque chose là!". La cible doit ensuite retirer la pince et la placer dans son sac afin de la remettre au maître de jeu ou responsable de l'activité à la fin de celle-ci. Si un roublard échappe la pince en tentant de la placer, il a le droit de la ramasser.
- **Victimes** : Les cibles valides ont un signe distinctif sous forme de macaron particulier et sont informés des règles du jeu. Les roublards amateurs devront les identifier et les distraire afin de leur poser la pince. Il n'est pas possible de pincer deux fois la même cible. À la fin de l'activité, les cibles remettront les pinces au Grand Coquillard qui effectue le décompte et détermine les gagnants.
- **La Main Dans le Sac** : Si un roublard d'occasion est surpris pincer à la main par un Magistrat, qu'il soit en train de la placer sur une cible ou non, ce dernier peut présenter son Insigne et saisir la pince. Le roublard doit obligatoirement remettre la pince au Magistrat.

Le coup des fins finauds

Ce défi se joue sur une longue période de temps, généralement à la grande bataille, et vise à tester les habiletés des organisations clandestines à préparer et réaliser de manière compétitive un cambriolage de haute voltige.

- **La Planque** : Chaque organisation participante doit choisir une planque officielle. La planque doit obligatoirement être une section de cabane, local, tente ou campement dédié au jeu. Sans être ouverte au public, la planque doit être utilisée par des membres de la guilde et des étrangers doivent parfois y être invités. L'intérieur de la planque doit être décorum. Ça ne peut pas être une chambre, une tente privée, ou au 2e étage d'une cabane.



La sphère clandestine

- **Objet d'honneur** : Chaque organisation doit se choisir un objet d'honneur. Cet objet peut être une sculpture, un tableau, un insigne, qui est cher à son cœur ou lié à ses traditions :

- Taille, poids et encombrement maximums, décrits dans le fascicule d'activité ;
- L'objet devra être identifié avec un hippocampe bleu et jaune ;
- L'objet doit rester dans la planque de 10h à 23h ;
- Entre 23h et 10h, ainsi que durant les heures de Grandes Batailles, l'objet peut être rangé dans un coffre barré (avec un cadenas réel) ou une chambre, tente ou section privée d'une cabane, où le vol et l'effraction sont interdits.
- L'objet doit être à la vue dans la planque et ne peut pas être porté. Il doit être suspendu ou déposé, sans toutefois être collé, attaché ou verrouillé sur place.
- **Variation, le coffre-fort** : Parfois, un cadenas crochetable sera fourni aux organisations participantes et il sera alors permis de placer l'objet d'honneur dans un coffre verrouillé par celui-ci.



- **Cambriolage** : L'objectif des organisations participantes est de subtiliser l'objet d'honneur des autres organisations sans être prises la main dans le sac, et dans les règles de l'art.

- Règles de l'art : Chaque organisation se voit remettre un jeton signature de maître cambrioleur, qui doit être déposé à la place de l'objet. Le jeton signature, remis à chaque organisation, est identifié avec un chiffre connu seulement du MDJ.
 - L'objet d'honneur de la victime doit être ramené au MDJ clandestin ;
 - Le groupe victime d'un cambriolage doit ramener le jeton au MDJ clandestin ou à ses aides, qui authentifie le cambrioleur.



- **La main dans le sac** : Les membres de l'organisation victime du cambriolage, ainsi que les magistrats, peuvent déclarer avoir pris un cambrioleur la main dans le sac advenant l'une des situations suivantes :

- Il est remarqué que le jeton de cambrioleur a été mis à la place de l'objet, et le cambrioleur est encore dans le bâtiment avec l'objet d'honneur, c'est-à-dire qu'il n'a pas encore quitté la planque ;
- Le cambrioleur a visiblement l'objet dans ses mains ou sur lui, même s'il a quitté la planque ;
- Si le cambrioleur est pris la main dans le sac, il doit remettre l'objet d'honneur ainsi que son jeton de maître cambrioleur.



Des cambriolages spéciaux peuvent occasionnellement être arrangés par le maître jeu dans des cabanes de joueurs consentants ou des bâtiments appartenant à l'organisation. Un objet avec un hippocampe bleu et jaune est placé dans le bâtiment et des indices sur son existence sont mis en jeu.



Évasion

Des jeux d'évasion peuvent être organisés par les MDJ. Les participants sont des roublards ayant été pris trop souvent *la main dans le sac*, qui ont alors une chance de s'évader et de regagner leur honneur.



Défis pour magistrats

Lors des activités du duché, les magistrats œuvrant dans un territoire donné peuvent recevoir le défi de tenter de contrecarrer les actions des organisations clandestines.

- **Insignes** : Les magistrats sont équipés d'insignes représentant leur autorité. Les détenteurs d'insignes peuvent prendre les roublards la main dans le sac selon les modalités de chaque défi, et généralement, saisir une pièce à conviction liée à cet acte clandestin.
 - Types de pièces à conviction : Pinces de la valse des doigts légers, outils de crochetage saisi, jetons de maîtres cambrioleurs, etc.
 - Ramener une preuve au MDJ clandestin entraînera généralement une récompense.
- **Députés** : Parfois, les magistrats légaux d'un territoire auront l'option de déclarer des magistrats étrangers Députés le temps d'un événement, afin d'augmenter le nombre de gens ayant l'autorité de pincer des roublards la main dans le sac.
- **Filature** : Dans le cadre de défis de crochetage et de cambriolage, outre la possibilité de prendre les roublards la main dans le sac, il sera parfois possible pour les magistrats de mener une enquête réelle afin de tenter d'établir l'organisation coupable d'un fait accompli.
 - Exemple : Remettre après les faits, au MDJ clandestin, une liste des organisations clandestines ayant réussi crochetages et cambriolages, ainsi que leurs victimes précises.
 - Remettre, après les faits, une liste associant le numéro des pinces utilisées par une organisation clandestine durant un événement donné. Ceci contraint les organisations clandestines à agir dans le plus grand secret et à éviter d'ébruiter leur numéro.



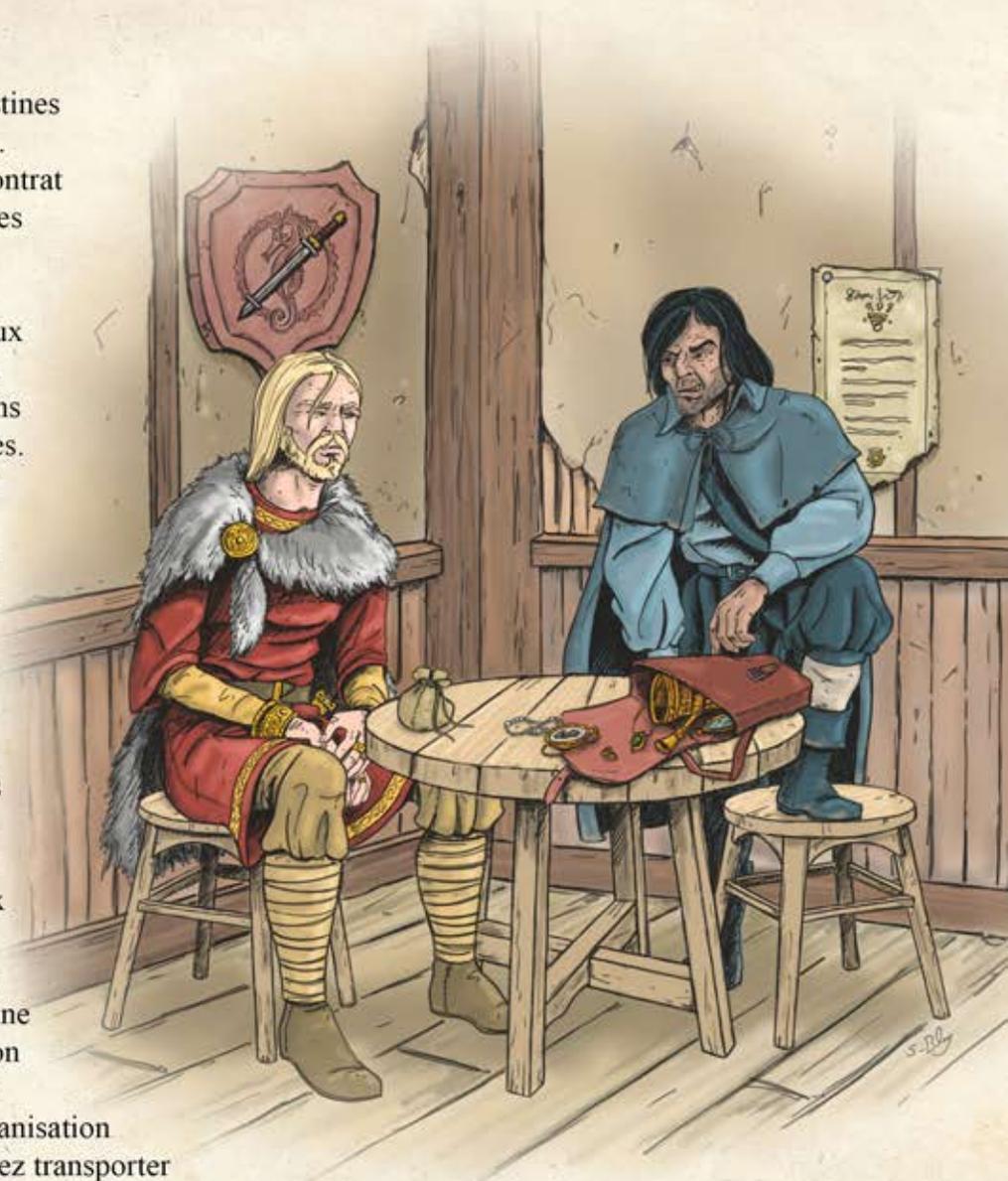
Traffic et escroquerie

Les trafics sont des opportunités clandestines géopolitiques créées par le maître de jeu. Physiquement, il s'agit d'une sorte de contrat détaillant un coup fumant clandestin et les conditions nécessaires à sa réalisation.

Afin de réaliser un trafic, plusieurs sceaux clandestins sont nécessaires, ainsi que la participation d'organisations établies dans plusieurs provinces ou régions différentes. Le trafic peut générer plusieurs types de revenus et a comme objectif de générer des interactions, trêves et alliances aussi temporaires qu'instables... ainsi que des possibilités de trahison.

Exemple de trafic:

“Un héritier d'une famille noble andorienne souhaite exfiltrer des œuvres d'art appartenant à sa belle-mère. Évidemment, son implication doit rester secrète. En fournissant un brigand, deux bétails, un sceau clandestin d'une organisation clandestine avec un repaire situé à moins de 10 hexagones du domaine de Centouille, un autre d'une organisation possédant un repaire situé en Empire, et finalement un troisième sceau d'une organisation à portée des Gorge-Du-Chat, vous pourrez transporter les objets et les revendre en douce au Berkwald. Le bougre promet de vous remettre un objet de collection particulièrement intéressant.”



Bâtiment terrain clandestin

Il n'y a pas de bâtiment terrain clandestin. Le monde clandestin est caché à la vue de tous dans les repaires d'organisations clandestines de joueurs. Il se peut également que le monde clandestin utilise les bâtiments des autres sphères comme façade.



Les objets jeux



Le Sceau Clandestin



Le sceau représente l'influence et le potentiel d'action d'une guilde ayant des contacts dans le monde clandestin. Il permet de faire aller ses informateurs interlopes afin de lancer des actions d'infiltration, de brigandage et de cambriolage géopolitiques. Il est également utile dans le cadre de quêtes clandestines.

Posséder un sceau n'est pas suffisant pour être considéré comme une organisation clandestine; il faut également avoir un repaire, pignon sur ruelle. S'il existe d'autres cercles d'initiés au-delà de la simple ouverture d'un repaire, alors il faudrait prouver sa valeur pour obtenir une invitation...



Les cartes jeux

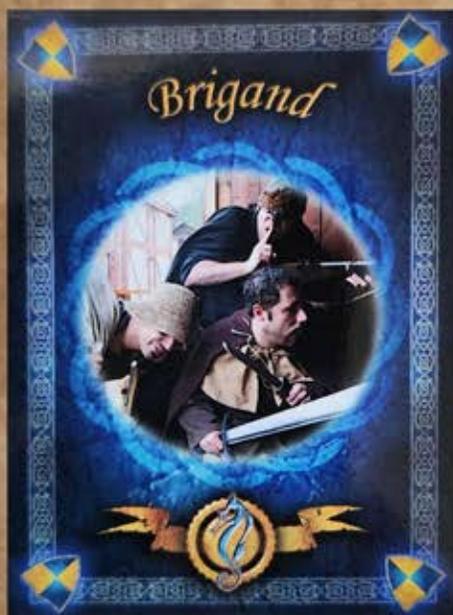


Deux éditions de cartes sont en circulation, voici un modèle de chaque édition, l'ancienne avec support photo et la nouvelle avec des illustrations. Sur ces dernières, il apparaît aussi parfois des chiffres qui représentent des lots, des quantités de marchandise ou encore l'importance d'un troupeau et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

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



Les cartes jeux

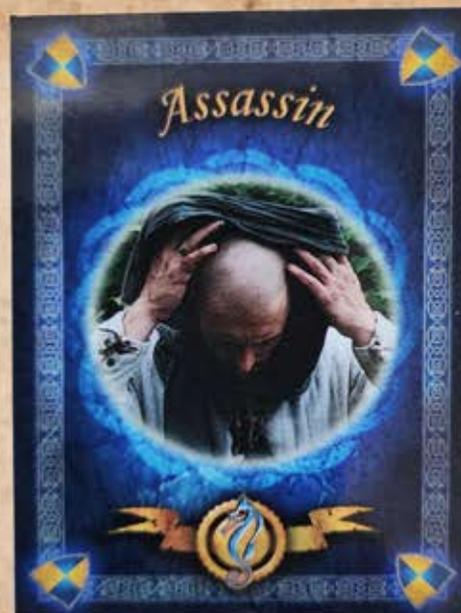


Brigand

Le brigand représente un groupe de fier-à-bras disposés à effectuer des actions clandestines. Voyous ou casseurs, ils sont le bas de l'échelle d'une organisation clandestine, mais néanmoins nécessaires à son opération.

Assassin

L'assassin représente un groupe de fier-à-bras entraînés spécifiquement pour la violence. Ils sont experts en combats rapides et furtifs, si bien que dans une bataille rangée, ils s'inclinent face aux soldats de métier et chevaliers lourdement armés. Dans le cadre de quêtes et courriers ducaux, les assassins peuvent également être utilisés comme gardes du corps pour des personnages non-joueurs, ou bien, à l'inverse, comme leur nom l'indique, dans une tentative d'assassinat.



Les cartes jeux

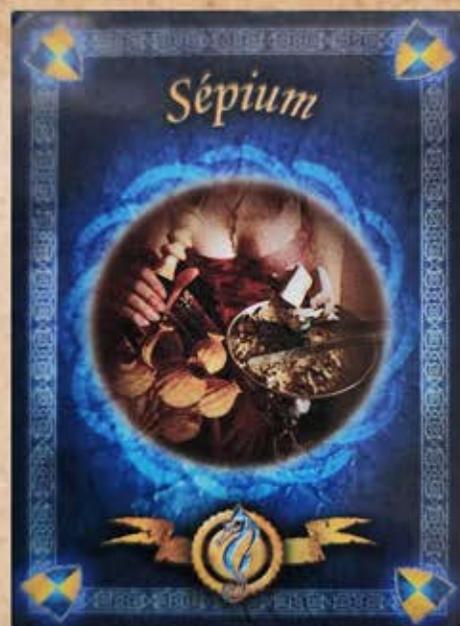


Butin

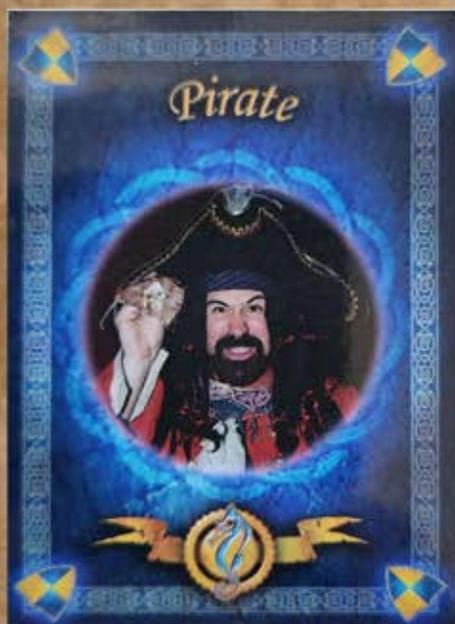
Un butin représente un ramassis de richesses obtenues de source nébuleuse, pouvant contenir bijoux, pierres précieuses, pièces de monnaie et objets précieux. Les actes clandestins, l'exploration et la guerre peuvent aussi générer des butins. Afin d'en tirer la pleine valeur, il est nécessaire de faire affaire avec des receleurs et prêteurs sur gage. Il est possible d'utiliser le butin en guise de pot-de-vin pour soudoyer directement des personnages.

Sépium

Le lot de sépium représente toutes les substances illicites du monde de Bicolline. Il est tiré d'une plante fantastique pluripotente dont les fleurs, les feuilles, la sève et les tubercules peuvent être apprêtés pour produire une pléthore de préparations stimulantes, soporifiques ou hallucinogènes. Il est connu pour son utilisation militaire, permettant à des combattants de se battre frénétiquement en ignorant la peur et la douleur. Certains lui portent des propriétés occultes ou enthéogènes.



Les cartes jeux



Pirate

Analogue à saveur maritime des brigands, le pirate est une unité clandestine spécialement entraînée pour les actions portuaires et maritimes. Les pirates sont aussi utilisés pour des quêtes, recherches et courriers ducaux à saveur maritime et interlope.

Mentor d'aventurier

Les tavernes sont réputées pour être le repaire d'aventuriers, vidant leurs quelques solars autour d'une chope. C'est aussi dans ces lieux que les mentors partagent leurs techniques secrètes. L'avenir des élèves dépend alors de leurs choix. Certains, attirés par les ombres, optent pour la clandestinité, délaissant l'exploration pour être formés comme assassins. Cette voie, dangereuse et discrète, correspond mieux à leurs ambitions secrètes. D'autres, plus audacieux, préfèrent embrasser l'aventure en terres inconnues. Chaque élève façonne son propre destin, influencé par les enseignements reçus dans l'obscurité des tavernes et par les conseils de leurs mentors.



Les cartes jeux

Composante Surnaturelle

Les receleurs sont des individus indépendants, rôdant de repaire en repaire à la rencontre de criminels, respectant un code unique : ne jamais trahir un commanditaire. Ils achètent tout ce qui a été volé, puis le revendent à travers un réseau complexe de petits commerçants, magasins et collectionneurs. En échange des biens volés, ils offrent les meilleurs prix possibles, selon leurs ressources. Parmi ces transactions, les composantes surnaturelles jouent un rôle crucial. Très recherchés par les mages, les occultistes ou les simples collectionneurs, ces objets rares et mystiques peuvent se revendre à des prix élevés. Généralement trouvées par des aventuriers ayant risqué leur vie, ces composantes précieuses deviennent un atout incontournable dans le commerce interlope des receleurs, contribuant à leur richesse et leur influence.



Poison de lame

Les alchimistes, très prisés en période de guerre, mettent au point un venin connu sous le nom de poison de lame. Ce poison, appliqué sur les armes, provoque des blessures mortelles, empêchant toute guérison rapide et conduisant généralement à la mort dans la nuit. Les charlatans adoptent ces poisons en les mélangeant à d'autres substances comme le sépium, ce qui permet de contaminer les réserves d'eau et de nourriture. Les soldats touchés par ce poison subissent une chute drastique de leurs chances de survie. Par conséquent, les tactiques d'empoisonnement deviennent des stratégies redoutées sur le champ de bataille, car elles compromettent non seulement la vie des soldats, mais aussi l'efficacité globale des forces armées.



Les cartes jeux

Raff

Le Raff est une substance prisée par certains brigands ou assassins pour améliorer leurs capacités physiques et mentales. En effet, son effet stimulant les rend plus agiles, plus alertes et surtout plus dangereux dans l'exécution de leurs méfaits. Il s'agit d'un extrait de sépium "raffiné", qui est beaucoup plus puissant et concentré que le sépium traditionnel.

En parallèle, le Raff jouit également d'une certaine popularité parmi les dandys en quête de nouvelles sensations et expériences. Pour eux, cette drogue représente un moyen d'échapper à la monotonie de la vie quotidienne et d'explorer des états de conscience élargis. Cependant, son utilisation pose de sérieux risques : non seulement elle peut entraîner des effets secondaires néfastes pour la santé physique et mentale, mais son allure de danger et d'aventure ne fait qu'augmenter sa popularité dans des cercles souvent troubles.



Les cadenas

Quel que soit le chemin que vous avez décidé d'emprunter dans le monde de la clandestinité, vous serez inévitablement confrontées à ouvrir des portes fermées, à déverrouiller des trappes oubliées ou crocheter des coffres abritant mil et un trésors. Il se pourrait que vos services soient également requis pour ouvrir la cellule d'un prisonnier convoité ou encore de percer les secrets d'une chambre forte. Vous l'avez compris, vos talents seront mis à l'épreuve. Les bâtiments ou objets jeux que vous aurez à ouvrir, sont fermés par des cadenas officiels nommés cadenas hippocampe.

Ces cadenas sont d'apparence antique et orné d'un hippocampe et d'une coquille décorative masquant un cadenas à combinaison, qu'il vous faudra "crocheter" !



La monnaie secrète clandestine

L'on raconte que, plutôt que de l'or, les plus hauts échelons du monde clandestin utiliseraient comme monnaie d'échange une lourde pièce de plomb, dont le troc et l'échange respectent plusieurs traditions ésotériques. Pour eux, cette pièce vaudrait plus que toute somme de monnaie, car elle prouve l'appartenance, l'honneur entre voleurs et filous.

Au grand dam des autorités, nul n'accepterait d'affirmer ou d'infirmer cette rumeur, même sous la torture. Son existence est impossible à prouver, car ni comptoir commercial ni changeur de monnaie n'en propose.

Si elle existe, la seule façon d'obtenir cette pièce serait d'effectuer des services reconnus par la Cour des Oubliés, d'obtenir une invitation, et de prouver sa valeur.



Les règles géopolitiques



RÈGLES GÉOPOLITIQUES

Les repaires clandestins

Une guilda 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 guilda 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 guilda au monde clandestin. Une guilda 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.

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 :

- Un (1) sceau clandestin de guilda
 - Un sceau est engagé jusqu'à la destruction ou le rapatriement de tous les repaires clandestins de la guilda. Le sceau clandestin engagé par la guilda sera alors remis au chef de guilda 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 guilda ne peut créer plus de repaires que son nombre de sceau(x) clandestin(s) de guilda.
 - Seul le premier sceau clandestin d'une guilda est engagé, temps et aussi longtemps qu'il reste un repaire.
 - Chaque repaire doit posséder un nom unique.
- Deux (2) brigands.



Localisation

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

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



Les actions de la sphère clandestine

Action: Abandonner un repaire

Portée: -

Cible: Son propre repaire

Coût: -

Effet: Le repaire est abandonné, tout ce qui avait été engrangé est perdu.

Phase d'action: Construction

Limitations / Notes: -



Action: Brigandage

Portée: 10 hexagones

Cible: Domaine

Coût: 1 sceau clandestin, 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)

Effet: 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.

Phase d'action: Mobilisation

Limitations / Notes: 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.



Action: Contrebande

Portée: 10 hexagones

Cible: Comptoir commercial

Coût: 1 sceau clandestin, 15 butins.

Effet: Permet d'ajouter 15 cargaisons aux revenus du repaire clandestin.

Phase d'action: Affectation

Limitations / Notes: Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.



Action: Corruption

Portée: 10 hexagones

Cible: Comptoir commercial

Coût: 1 sceau clandestin, 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)

Effet: Permet de dérober 20% des cargaisons produites dans le comptoir commercial.
Le repaire clandestin ajoute les cargaisons à ses revenus.

Phase d'action: Affectation

Limitations / Notes: 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.

Action: Création d'un repaire

Portée: 25 hexagones d'un repaire

Cible: Voir Portée

Coût: 1 sceau clandestin et 2 brigands.

Effet: Permet de créer un ou des repaire(s) clandestin(s).

Phase d'action: Construction

Limitations / Notes: Un nom de repaire inventé et différent doit être nommé pour chaque repaire.
Cette action ne peut être réalisée que durant la saison automne.



La sphère clandestine

Action: Droguer l'avant-garde

Portée: -

Cible: Soutien à une armée, garnison ou garnison maritime.

Coût: 1 sceau clandestin, 25 sépiums.

Effet: Permet à un propriétaire d'armée ou de garnison d'augmenter de 1 la force de combat des 5 premières unités militaires à combattre lors d'un conflit.

Phase d'action: Action dans les tableaux des sphères affectant des armées.

Limitations / Notes: Cette action peut être effectuée qu'une seule fois par armée par saison.

Action: Embuscade

Portée: -

Cible: Son propre repaire clandestin

Coût: 1 sceau clandestin, 1+ brigand(s) et 0+ assassin(s).

Effet: 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 guild.

Phase d'action: Mobilisation

Limitations / Notes: Les brigands et/ou assassins envoyés en embuscade sont perdus.
Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.

Action: Empoisonnement

Portée: 10 hexagones

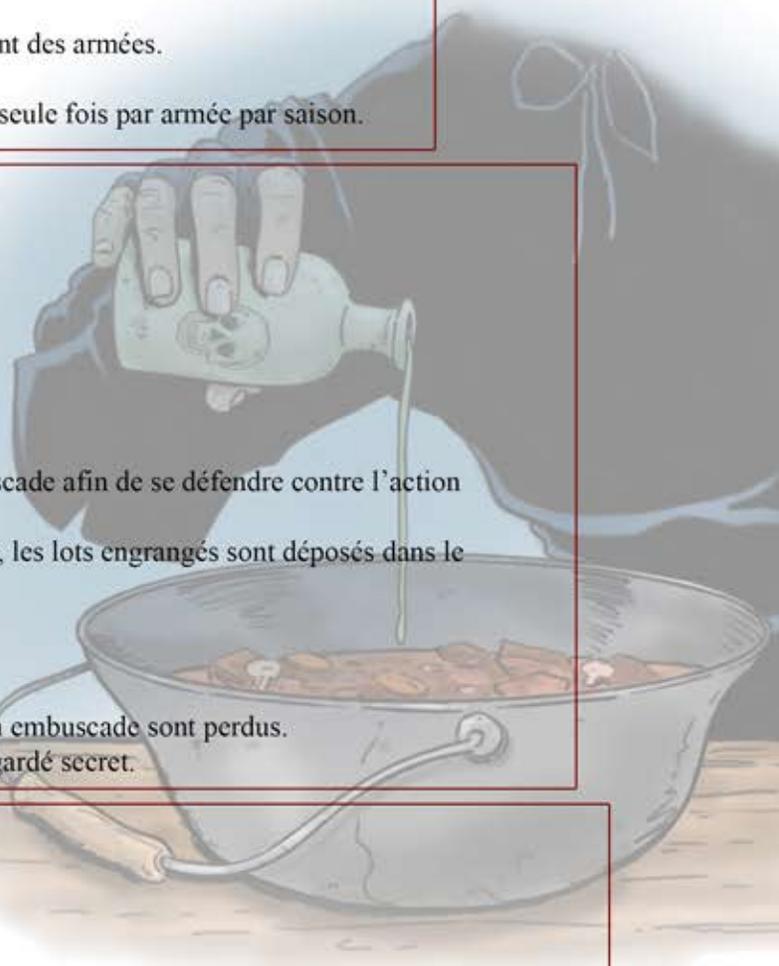
Cible: Armée

Coût: 1 sceau clandestin, 1 poison de lame, 25 sépium.

Effet: 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.

Phase d'action: Empoisonnement

Limitations / Notes: 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.



La sphère clandestine

Action: Empoisonnement maritime

Portée: Une mer se situant à un maximum de 10 hexagones du repaire.

Cible: Navire

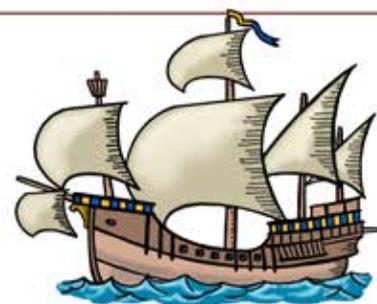
Coût: 1 sceau clandestin, 1 poison de lame, 25 sépium.

Effet: 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.

Phase d'action: Empoisonnement

Limitations / Notes: 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: Entrave

Portée: 10 hexagones

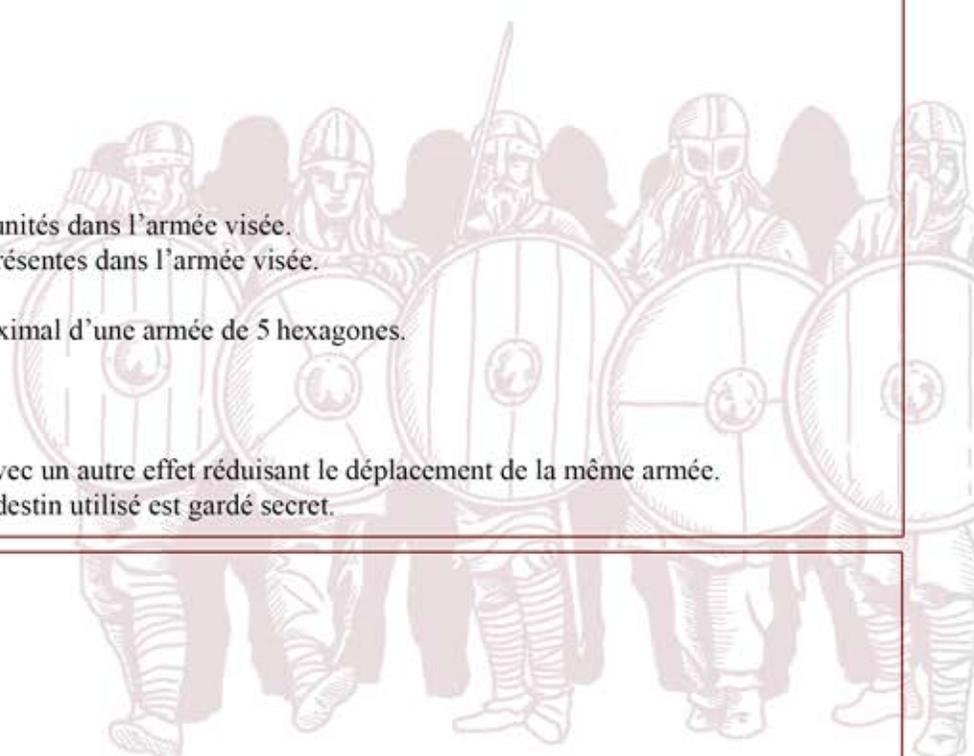
Cible: Armée

Coût: 1 sceau clandestin par tranche de 10 unités dans l'armée visée.
2 brigands par tranche de 10 unités présentes dans l'armée visée.

Effet: Permet de réduire le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones.

Phase d'action: Déplacement

Limitations / Notes: Ne peut être cumulé avec un autre effet réduisant le déplacement de la même armée.
Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.



Action: Faites place!

Portée: 10 hexagones

Cible: Armée

Coût: 1 sceau clandestin par tranche de 10 unités dans l'armée visée.
2 brigands par tranche de 10 unités présentes dans l'armée visée.

Effet: Permet d'augmenter le déplacement maximal d'une armée de 5 hexagones.

Phase d'action: Déplacement

Limitations / Notes: 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.



Action: Guerre de rue

Portée: 10 hexagones

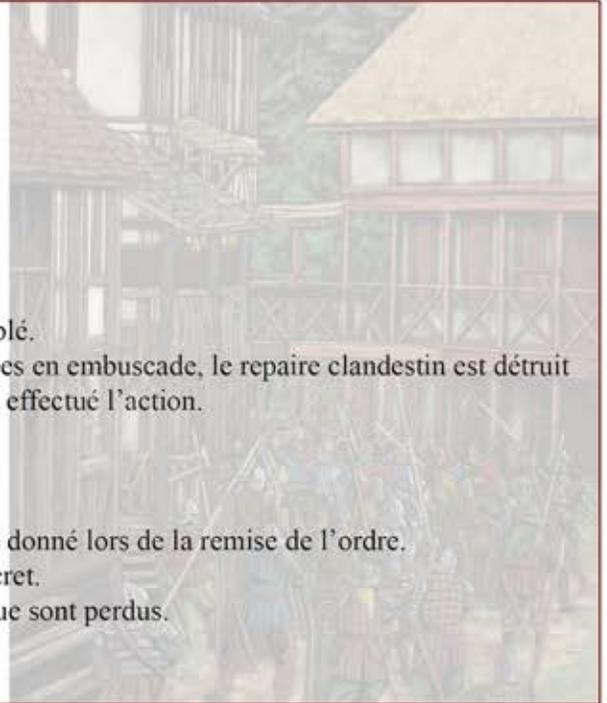
Cible: Repaire clandestin

Coût: 1 sceau clandestin, 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)

Effet: 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.

Phase d'action: Actions offensives d'une armée.

Limitations / Notes: Le nom du repaire et de la guilde visée doit être donné lors de la remise de l'ordre.
Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.
Les brigands et assassins utilisés en guerre de rue sont perdus.



Action: Piller un domaine

Portée: Le domaine sur lequel se situe une armée qui effectue l'action.

Cible: Armée

Coût: 1 sceau clandestin, 1 victuaille, 1 céréale, 1 bétail par tranche de 5 unités militaires de l'armée effectuant l'action de piller.

Effet: 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.

Phase d'action: Actions offensives d'une armée.

Limitations / Notes: 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.



La sphère clandestine

Action: Plantation de sépium

Portée: 10 hexagones

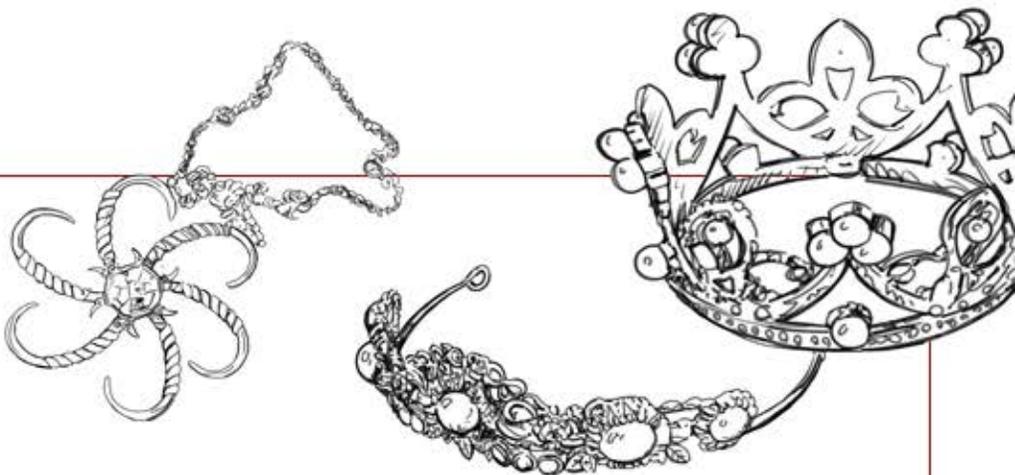
Cible: Domaine avec type de production céréales.

Coût: 1 sceau clandestin, 2 brigands.

Effet: Permet d'ajouter 25 sépiums aux revenus du repaire clandestin.
Cette action est susceptible de créer une nuisance.

Phase d'action: Affectation

Limitations / Notes: Cette action peut être effectuée seulement à la saison Printemps.
Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.



Action: Recel

Portée: -

Cible: Son propre repaire clandestin

Coût: 1 sceau clandestin, 15 butins.

Effet: 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.

Phase d'action: Affectation

Limitations / Notes: Le receleur n'a pas le choix de ce qu'il recevra.
Le nom du sceau et du repaire clandestin utilisé sont gardés secrets.



Action: Sépiumerie

Portée: 10 hexagones

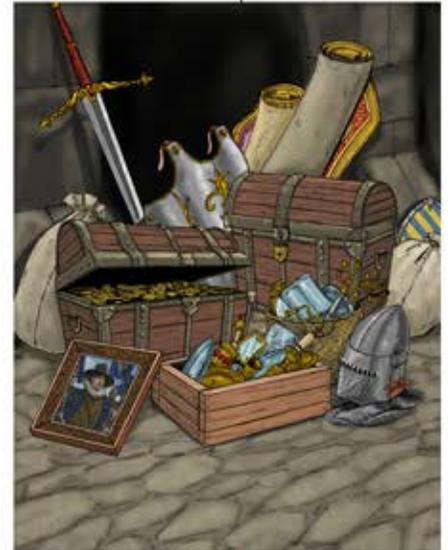
Cible: Domaine avec un stade de développement de village, ville ou cité.

Coût: 1 sceau clandestin, 20 sépiums, 2 brigands

Effet: Permet de produire 25 butins.
Cette action est susceptible de créer une nuisance.

Phase d'action: Affectation

Limitations / Notes: Cette action peut être effectuée seulement à la saison Hiver.
Le nom du sceau clandestin utilisé est gardé secret.



Action: Vol de grand chemin

Portée: 10 hexagones

Cible: Comptoir commercial

Coût: 1 sceau clandestin, 1+ brigand(s) et/ou 1+ assassin(s)

Effet: 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.

Phase d'action: Mobilisation

Limitations / Notes: 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.





Direction et conception
Olivier Renard

Illustration, montage et graphisme
Steeve Tremblay

Texte et contenu
Martin Champagne
David Huneault
Francis Bonenfant
Olivier Renard

Collaborateurs
Nicolas Saucier
Kristelle Baker
Charles Bilodeau

Révision et traduction
Martin Roussy

Correction et relecture
Isabelle Proulx
Martin Champagne

