

# SYSTÈME CRIMINEL

Le jeu criminel de Thanagar est présent sans nécessairement que vous le voyez. Dans le but de donner une idée des possibilités, vous trouverez de l'information incomplète dans un court guide exemple des possibilités.

Trois groupes majeurs sont reconnus pour être sur l'île de Simora, à vous d'en trouver l'information en jeu.

1 – LE CONSORTIUM

2- LE CARTEL DE LA ROSE

3 – LE PATRON

## L'ACCÈS AU CRIMINEL

L'accès au jeu criminel se fait en deux étapes obligatoires d'entrée.

- Premièrement, le joueur désirant avoir accès au criminel doit être accepté dans une organisation criminelle officielle étant liée soit au Patron, au Cartel de la Rose ou au Consortium.
- Deuxièmement, le joueur doit fournir sa redevance, confirmant sa légitimité d'action au sein d'une organisation criminelle.

### ÊTRE ACCEPTÉ DANS UNE ORGANISATION CRIMINELLE

Pour être accepté dans une organisation criminelle, le joueur doit prouver en jeu son intérêt à un personnage relié à ces organisations et prouver sa valeur. Plusieurs moyens peuvent être utilisés pour y arriver et plusieurs obstacles est mis devant l'acceptation finale.

Une fois cette épreuve en jeu terminée, le joueur se verra l'opportunité de confirmer son implication criminelle pour l'année donnant sa redevance à un personnage animateur ou joueur ayant une guilde criminelle.

Type de redevance	Coût en cartes d'évènements, points de notoriétés ou cartes d'influences
Personnelle	3
Guilde ou groupe	3 + 1 par joueurs membres de la guilde
- Guilde avec expansion #1	+2
- Guilde avec expansion #2	+4 (*comprend le coût de l'expansion 1)

### LA REDEVANCE

La redevance permet au joueur de faire des activités criminelles pendant l'année et est attaché à un groupe particulier. Il donne le droit de recevoir aussi à chaque partie un point d'influence

Voici un tableau donnant une information sur la redevance qu'un joueur doit fournir à un groupe criminel. Coût renouvelable à chaque année par la suite.

## LA FIDÉLITÉ

La fidélité à une organisation criminelle est très importante. Tous les joueurs voulant participer au système criminel de Thanagar doivent obligatoirement être associés à l'une des trois organisations.

La fidélité réciproque entre une organisation et le joueur est assurée par la redevance. De commun accord avec l'organisation, un joueur pourrait changer son allégeance s'il s'y prend bien en jeu.

Cependant, un joueur qui trahi une organisation criminelle se verra automatiquement attribué un prix sur sa tête avec possibilité de mort permanente ou conséquences très graves. Le monde criminel n'est pas un endroit très clément pour les déserteurs ou la trahison. De plus, dans cette situation, un joueur devra fournir quelque chose de très gros à une autre organisation pour qu'elle accepte un déserteur et le protège. Rien n'est impossible mais vos qualités de joueurs feront toute la différence.

## LES GUILDES CRIMINELLES

### CRÉER UNE GUILDE CRIMINELLE

Créer une guilde criminelle se fait en parallèle avec le système de création de guilde de Thanagar et a un coût de 8 cartes d'évènements pour la création initiale de la guilde.

Pour être créer, la guilde doit rencontrer les conditions suivantes :

- Le groupe doit avoir payé sa redevance à une organisation criminelle et acquitter les coûts supplémentaires pour les membres de guilde joignant celle-ci.
- *(Exemple : Leo est redevable envers le Patron et désire créer une guilde. Gabriel et Céline, deux aspirants voleurs désirent joindre la nouvelle guilde aussi. Il faudra donc déboursier 2 cartes d'évènements ou substitut à la création de la guilde supplémentaire pour acquitter la redevance de l'année en cours)*
- Doit répondre des conditions du document de guilde.
- Une guilde ou un groupe initial ne peut avoir plus de 5 joueurs y étant attachés. Il est possible d'augmenter ce nombre deux fois et passer à soit 10 membres pour 10 points d'influences et une pièce d'or ou 15 membres pour 12 points d'influences et une pièce d'or. Chaque augmentation comme mentionné plus tôt, augmente aussi la redevance annuelle.

### LE POSITIONNEMENT DANS LE SYSTÈME VIRTUEL DE COLONISATION

Les guildes et groupes peuvent et souvent doivent être positionnés dans les diverses colonies et villes de Simora pour être actives et donner des avantages à leurs membres.

Certains bâtiments spéciaux permettent d'accueillir une guilde ou groupe sans compter envers le maximum d'organisations de la colonie ou de la ville.

Est-ce possible de déloger des guildes ou groupes d'une ville ? [Oui, mais c'est à vous de trouver comment.](#)

## LES COÛTS RELIÉS À L'ÉTABLISSEMENT D'UNE GUILDE OU INDIVIDU

Une guilde ou un individu peut installer ses activités dans une colonie et une ville de trois façons :

- Légalement, pour 2 cartes d'évènement
- Illégalement, pour 4 cartes d'évènement
- Secrètement, pour 4 points d'influence.

De plus, lorsqu'une guilde est créée, elle obtient gratuitement le droit de s'installer légalement dans un endroit où elle a la permission de s'installer.

Un individu qui désire s'installer dans une colonie ou une ville peut le faire tant et aussi longtemps que cette colonie ou ville n'a pas atteint son maximum d'organisations allouées. Si cette colonie ou ville est à pleine capacité, un individu ne pourra s'y installer. À moins de s'installer dans un bâtiment spécial libre.

### Différence entre installé illégalement et secrètement :

Une colonie installée illégalement peut être découverte par des espions de la colonie ou ville dans laquelle elle est installée.

Une colonie installée secrètement ne peut être découvert à moins de doutes importants de sa présence de la part du parti qui fait la recherche de celle-ci.

## LES DANGERS D'ÉTABLIR UNE GUILDE CRIMINELLE ET D'ÊTRE CRIMINEL

Pour un joueur évoluant dans le criminel plusieurs dangers peuvent exister.

- Les dangers immédiats à son personnage pendant les évènements de jeu si celui-ci n'est pas subtil ou se met dans des situations dangereuses.
- Les dangers virtuels provenant des activités de son groupe ou sa personne à l'intérieur des colonies ou villes des divers peuples. Il est à noter que ceux-ci ont souvent des espions et peuvent arriver à découvrir des organisations installées illégalement ou secrètement.

Dans tous les cas, il faut comprendre que le jeu criminel peut avoir des revenus et avantages normalement inaccessibles aux personnages normaux. Cependant les conséquences viennent avec les risques encourus et peuvent être tout aussi grandes.

## LES BÂTIMENTS PERMETTANT UN ÉTABLISSEMENT CRIMINEL

Les bâtiments suivants permettent à un groupe ou guilde criminel de s'installer gratuitement sans compter sur le total d'une ville ou colonie : Théâtre, Marché, Structure Magique

## LES UNITÉS DES GUILDES OU GROUPES CRIMINELS

Chaque guildes ou groupe peut avoir un nombre maximum de 5 unités virtuelles au sein de celui-ci.

Un joueur peut :

- Décider de participer activement aux activités de sa guildes et groupe. Dans ce cas il comptera comme une unité représentant le plus fidèlement possible par une unité virtuelle au choix de l'animation.
- Décider de recruter des unités virtuelles au sein de sa guildes. Soit en convainquant des peuples de fournir des unités ou en trouvant des moyens en jeu d'acquérir des troupes servant la guildes.

Attention un joueur qui participe activement en tant qu'unité dans sa guildes peut avoir des conséquences reliées aux activités de celle-ci.

*\*Le nombre d'unités virtuelles dans la guildes peut être augmenté, voir le document de création de guildes.*

## LES ACTIONS COMMUNES DU CRIMINEL

**Toutes les guildes criminelles peuvent entreprendre et demander de l'aide pour certaines actions ou fournir des services à des clients. Voici quelques exemples.**

*\*Vous pouvez toujours proposer des actions qui seront acceptées ou refusées. Ici vous trouverez des exemples d'actions générales.*

### ASSASSINAT

- Engager physiquement un assassin : (en jeu sur le terrain ou virtuellement)

Coût : Variables : (Exemple : en fonction de la cible, de l'emplacement, des délais et des habiletés de l'assassin.)

Permet d'engager un assassin pour mettre fin à la vie d'une cible. Celle-ci ne pourra pas revenir si c'est un joueur pour le reste de la journée en vie. Dans le cas d'une unité virtuelle, celle-ci ne reviendra pas en vie et disparaîtra du jeu virtuel.

### PRÊTS USURAIRES

- Avance sur une redevance :

Coût : Variables : (Exemple : Mis en gage de quelque chose d'important au joueur.)

Un joueur qui s'est prouvée à une organisation criminelle peut demander une avance sur la redevance due, si celui-ci n'a pas les ressources nécessaires pour la payer. Les conditions du prêt sont à développer en jeu.

- **Création d'une guilde à remboursement étalée**

*Coût : 1 point de notoriété et 2 points d'influences.*

Permet de créer une guilde pour la partie suivante. Le joueur devra rembourser à chaque partie pour les 6 parties suivantes une carte d'évènement et une pièce d'argent au prêteur.

*\*Certaines conditions supplémentaires peuvent être négociées en jeu.*

- **Demande d'avance à la construction :**

*Coût : Variable*

Permet de faire une demande d'avance des ressources pour la construction précise d'un bâtiment dans le jeu virtuel. Des conditions de remboursements variables seront à négocier.

- **Demande d'avance monétaire réelle :**

*Coût : Variable*

Permet de faire une demande d'avance de fonds réel en jeu avec conditions de remboursements variables. À négocier en jeu.

**VOL**

- **Demander une ressource spécialisée pour piller une personne ou un groupe :**

*Coût : Variable*

Dépêche une ressource physique de la guilde pendant un évènement pour effectuer une tâche déterminée.

- **Piller une colonie ou ville infiltrée :**

*Coût : Variable allant d'une carte à plusieurs en fonction du type de vol.*

Permet à un groupe établi dans une ville de la piller. En fonctions des unités de la guilde présente, les chances et les possibilités seront variées.

## LA PIRATERIE

Simora est divisé en 4 zones libres à la piraterie. La zone Nord-Ouest, Sud-Ouest, Sud-Est et Nord-Est. Voici une carte représentant ces zones et les courants marins.



Un équipage pirate peut faire les actions suivantes :

### - Pillage précis :

*Coût : 1 carte d'évènement ou 1 point de colonie par navire + coût de déplacement du ou des navires*

Permet de faire du pillage envers un endroit directement ciblé dont les coordonnées sont connues.

### -Pillage de Zone :

*Coût : 2 cartes d'évènements ou 2 points de colonie par navire + coût de déplacement du ou des navires*

Cible une zone de l'île de Simora et y intercepte / pille les bateaux qui y circulent pendant le cycle selon les spécifications données lorsque l'action est déclarée. Le coût de déplacement d'un navire pour le cycle est égal à deux fois le nombre de cases nécessaires pour se rendre à la zone de pillage (et revenir) + 16 cases qui représentent la patrouille du navire pendant le cycle. *(Un navire se déplace de 8 cases sur l'eau pour 1 point de colonie et 1 unité de nourriture.)*

- Protection d'un convoi :

*Coût : 1 carte d'évènement.*

Permet de protéger un convoi entre deux destinations avec jusqu'à 5 unités virtuelles d'une guildes criminelle ou 5 membres de la guildes ainsi qu'un navire.

- Attaque d'un convoi:

*Coût : 1 carte d'évènement et 1 point d'influence*

Permet d'essayer de prendre possession d'un convoi dont les données suivantes sont connues : date de départ, lieu d'arrivé et chemin utilisé.

- Blocus Naval :

*Coût : 2 point d'influence + 1 par bateau ainsi qu'1 unité de nourriture.*

Permet d'empêcher tout bateau ou les bateaux voulu d'accéder à un endroit précis pour 1 mois. Il est possible de rallonger le blocus pour un coût variable selon la situation mais ayant pour base 1 unité de nourriture par mois par bateau et un point d'influence.