

# **Système de guildes**

## **Introduction**

Dans le but de faire grandir notre univers et de vous permettre de jouer avec ce qui se passe un peu partout dans le monde, nous voulons instaurer un principe de jeu appelé le système de guildes. Ces guildes sont en réalité des groupes de gens aillant une certaine influence en Ennorath. Il peut s'agir d'une famille de nobles, d'un groupe de marchands ou encore d'une compagnie de chevalier, à vous de créer votre propre guildes. Ce système vous permet de faire des actions géopolitiques, à condition de respecter certaines contraintes. Ce système est expliqué ici.

## **Création de guildes**

Pour créer une guildes, vous devez être au minimum 5 personnes dans votre groupe. Ces personnes doivent être enregistré au chancelier dans lors de la première journée du GN. Un chef de groupe doit être nommé et c'est cette personne qui pourra prendre des décisions pour la guildes. Un coût monétaire pour l'inscription de la guildes sera demandé par la chancellerie. Tous les membres qui s'inscrivent doivent être présents lors de l'inscription.

## **Faire une action**

En plus de prendre des décisions lors du grand conseil du samedi soir, les guildes peuvent faire des actions géopolitiques. Voici des exemples d'actions possibles : établir une route commerciale, conquérir un territoire, envoyer une expédition dans une mine de métaux rares, envoyer des hommes pour aider une faction dans une guerre entre deux pays, envoyer des espions pour recueillir des informations, empêcher un autre groupe d'atteindre leur objectif. Le chef de guildes est libre de choisir des actions qu'il souhaite entreprendre, mais chaque action à un coût en point de guildes. Plus le nombre de points de guildes est élevé, plus les chances de réussite de l'action sont élevées. S'il s'agit d'une action en compétition avec une autre guildes, celui qui utilise le plus de points de guildes l'emporte... mais ces actions et le nombre de points de guildes utilisés demeurent secrets en tout temps. Ces actions doivent être prises le dimanche avant-midi à la chancellerie.

## Points de guilde

Le nombre de points de guilde que possède un groupe dépend du nombre de membre présent au GN. Durant la 1ere journée du GN, une guilde déjà enregistrée doit aller à la chancellerie avec tous les membres qui sont présents. Chaque membre équivaut à 1 point de guilde. Le chancelier notera le nombre de points que la guilde possède dans son livre. Tous les points non utilisés seront perdus pour le GN suivant. De plus, comme il y a une pénurie de monnaie, les gens ayant du charisme seront récompensés en point de guilde à la place. À 1 de charisme, la personne vaut pour deux points de charisme au lieu de 1. À 4 points de charisme, la personne vaut pour 3 points de guilde à la place. Aussi, certaines quêtes en jeu permettent d'obtenir des points de guilde.

## Exemple

Albert, Benoit, Clarence, Damien et Éléonore souhaite créer une guilde de voleurs. Clarence à 1 de charisme alors que Damien en a 4. Ils vont à la chancellerie dès que le GN est commencer pour s'enregistré. Le chancelier prend en note le nom de chacun ainsi qu'une somme d'argent préétablie. La guilde est officiellement enregistrée. De plus, le chancelier note leurs points de guilde pour ce GN : Albert (1) + Benoit (1) + Clarence (2) + Damien (3) + Éléonore (1) = 8 points de guilde à utiliser dimanche matin.

Pendant le GN, la guilde de voleur devient ennemie avec la compagnie des chevaliers. De plus, la guilde de voleur apprend que la compagnie des chevaliers enverra des hommes pour sauver une cargaison en mer. Le dimanche matin, la guilde de voleur décide de mettre 5 points de guilde pour voler la cargaison de la compagnie des chevaliers et place 3 points pour s'établir dans un territoire et ainsi gagner les avantages de ce territoire. Les autres guildes font eux aussi leurs actions, mais la guilde des voleurs n'est pas au courant de ces actions.

À l'autre GN, la guilde des voleurs apprend que la mission de voler la cargaison a été un succès, mais qu'une autre guilde a gagné leur territoire convoité (probablement parce que l'autre guildes a mis plus que 4 points).