

## Gestion d'une Guilde

Suite à une demande de mes joueurs, j'ai du trouver un système afin de gérer les hauts et bas de leur Guilde. Cette gestion amène des scénarios animés ou nous jouons le conseil d'administration de la Guilde.

Cependant, certaines parties sont sûrement à mieux développer et à simplifier afin d'éviter le coté calculatoire.

Pour exemple, je donnerai le développement de la Guide de mes joueurs pour vous aider.

**NB : tous les jets de dés (2D6) suivent les règles de Guilde : Baraka et scoumoune.**

### Coup de pouce de la Guilde d'ou viennent les joueurs

+2 les joueurs ont été très compétents dans la Guilde

-2 les joueurs ont été indésirable dans la Guilde

1D6 –3 coups de pouce (minimum 1)

Jet	Coup de pouce de la Guilde
-6 ou moins	La guilde donne une indication pour l'exploration : Un modificateur de +6
-5 à 2	Art guildien du meilleur joueur x 1000 G
3-7	Somme des arts guildien des joueurs x 500 G
8-10	Somme des arts guildien des joueurs x 500 G + 1 navire de transport côtier
11-19	La guilde donne une indication pour l'exploration : Un modificateur de +12
20-24	Somme des arts guildien des joueurs x 1000 G + 1 navire de transport côtier + 1 niveau d'armée
24 et plus	La guilde donne une indication pour l'exploration : Un modificateur de +12 Somme des arts guildien des joueurs x 1000 G + 1 navire de transport côtier + 1 niveau d'armée

### La phase du Sénat (1 fois par an)

Cette phase permet de gérer les éventuelles demandes ou contact effectué par le Sénat.

Pour cette phase, le maître de la Guilde lance les dés avec certains modificateurs.

Modificateur :

+ art guildien du grand maître

+ niveau du siège social de la Guilde (voir plus tard)

+ éventuels modificateurs dus aux événements aléatoires.

Tant que la Guilde n'est pas reconnue par le Sénat, les événements ci dessous n'arrivent pas. Cependant, si le jet est supérieur à 16, un sénateur demande la reconnaissance de la Guilde (Généralement, le maître doit se présenter devant une des nombreuses commissions afin de montrer patte blanche (pots de vin, femme ?): Peut faire l'objet d'un scénario). Après le Sénat est au courant de l'existence de la Guilde et les événements peuvent arriver.

-1 et moins	Suite à un imbroglio juridique, la Guilde perd son poste de sénateur. Elle doit remonter patte blanche.
-------------	---

0-12	Le Sénat ignore complètement la Guilde pour cette année
13-15	Le Sénat envoie un inspecteur pour vérifier que tous les statuts de la Guilde sont corrects.
16-18	Le sénat envisage d'aider la Guilde à concurrence de arts guildien x 1000 Guilders.
19-20	Le Sénat demande à la Guilde de faire partie d'une commission éminemment stratégique (aucun frais n'est pris en charge).
21-22	Le Sénat demande à la Guilde de résoudre un petit problème qui met en péril l'implantation des Guildes
23-24	Le Sénat demande à la Guilde d'explorer une Terra Incognita
25	Le Sénat demande à la Guilde de résoudre un grave problème qui met en péril l'implantation des Guildes
26-27	La Guilde est contactée pour prendre part à une machination sénatoriale.
28-30	Le représentant de la Guilde est mis à un poste d'une grande importance (mod : +1/ année : cumulatif)
31-35	Grâce à des aides, le sénateur a la possibilité de détourner des fonds (2D6 x 10000 Guilders) (mod : +2D6 au prochain jet du Sénat).
36-40	La Guilde devient trop influente et une tentative d'assassinat est fomentée contre le sénateur de la Guilde.
41 et plus	La Guilde devient un danger pour les autres Guildes. Une coalition est possible pour éliminer la Guilde des joueurs.

### **Le conseil d'administration (généralement tous les 3 mois avec un minimum d'une fois par an)**

Après cette phase, mes joueurs ont l'habitude de faire un conseil d'administration pour prendre les décisions futures de la Guilde et les séances sont assez animées.

Lors de ces conseils, les actionnaires ont un nombre de voix réparties suivant leur investissement dans la Guilde. Par tradition, on désigne un maître de Guilde lors du premier conseil. Celui-ci obtient 2 droits de veto par séance et peut imposer dans ces conditions sa volonté. Généralement, les conseils ont lieu tous les 3 mois. Le maître de la Guilde nomme, s'il le désire, un certain nombre de dirigeants (dans l'ordre d'importance et de désignation) :

- **son suppléant** : il a toutes les prérogatives du maître quand celui-ci est absent (droit de veto y compris),
- **le trésorier** : il s'occupe de gérer les comptes de la Guilde. Il obtient un droit de veto pour les questions pécuniaires,
- **le général** : il est le commandant en chef de l'armée de la Guilde. Il est chargé de la sécurité des biens de la Guilde. Il obtient un droit de veto pour les questions militaires. Un bon niveau en commandement est nécessaire,
- **le diplomate** : il est chargé des relations avec les membres de la Guilde. Il est le médiateur de la Guilde. Il est chargé des relations avec les autres Guildes. Son importance est crucial dans la phase des événements aléatoires. Il obtient un droit de veto pour les questions diplomatiques. Un bon niveau en art guildien est nécessaire.
- **le procureur** : il est le pouvoir judiciaire de la Guilde. Il est chargé de rendre la "justice" dans la Guilde. Il est indépendant pendant son mandat d'une année. **NB : il est le seul des dirigeants à être élu à l'unanimité par le conseil.**
- **le docte** : il est chargé des questions scientifiques et magiques de la Guilde. Il obtient un droit de veto pour les questions de son domaine.

Le droit de veto du maître de la Guilde est toujours prioritaire sur les autres veto.

### **Les investissements de la Guilde**

Dans cette partie, je vais détailler les différentes possibilités de développement d'une Guilde. Cette liste est loin d'être exhaustive et est possible d'être modifié suite aux idées farfelues de mes joueurs.

Chaque élément sera décrit de la même façon.

Nom de l'élément	Coût par niveau	Coût d'entretien	Description	Nécessite telles options
Cette case contient le nom de l'élément	Le coût en Guilders pour un niveau de l'élément	Le coût annuel de maintenance de l'élément par niveau	Les effets éventuels sur la Guilde	Les éléments nécessaires au développement de cet élément

Chaque élément est caractérisé par un niveau qui permet de gérer l'étendue de cet élément.

Si les coûts d'entretien ne sont pas payés, on lance 1D6 sur la table suivante pour chaque niveau non entretenu.

Résultat du dé	Si le résultat indique le type du niveau non payé, le niveau est détruit
1	Compagnon
2	Caravane, apprenti, compagnon
3	Armée, caravane, apprenti, compagnon
4	Armée, caravane, navire, apprenti, compagnon
5	Armée, caravane, navire et construction sauf route et mine, apprenti, compagnon
6	Armée, caravane, navire, toutes les constructions Les mines se tarissent, les routes sont désertées, apprenti, compagnon

### Le siège social

Coût par niveau : 50000 G pour le premier niveau et 25000 G pour les niveaux suivants.

Coût d'entretien : 5000 G

Description : Cet élément regroupe toute la logistique administrative de la Guilde (scribes, manutentionnaire etc.). Le niveau de siège social est important pour se faire connaître au sénat. De plus, le niveau limite la capacité de la Guilde à gérer les rentrées d'argent. Elle ne peut vendre que (son niveau en siège social multiplié par 10) niveaux en marchandises (**loom non compris**) par trimestre.

De même, son niveau limite l'armée disponible pour la Guilde : niveau total de l'armée = niveau du siège multiplié par 5.

Nécessite : Un siège social est indispensable pour exister en tant que Guilde. Il est donc la dépense à faire en premier.

### Les entrepôts

Coût par niveau : 500G.

Coût d'entretien : 50 G

Description : Cet élément permet comme son nom l'indique de stocker 10 niveaux de marchandise pour éventuellement les vendre plus tard lors d'une crise économique et au lors d'une productivité exceptionnelle.

Nécessite : -

### La forge

Coût par niveau : 2000 G.

Coût d'entretien : 2000 G

Description : Cet élément permet d'avoir du matériel moins cher car il est fabriqué par la Guilde. Il permet aussi de diminuer le coût annuel des éléments.

Pour un niveau de forge, on peut faire un des choix suivants :

- diminuer le coût d'entretien de 1 niveau d'armée de moitié
- diminuer le coût d'entretien de 2 niveaux de construction de moitié
- changer 1D3 niveaux de minerai en 1D2 niveau de produit manufacturé

Nécessite : -

### **La bibliothèque**

Coût par niveau : 50000 G.

Coût d'entretien : 2000 G

Description : Cet élément un peu particulier indique les connaissances de la Guilde sur le continent. Elle offre des avantages sur l'exploration ou la diplomatie.

On peut acheter un niveau de bibliothèque en convertissant 3 niveaux de connaissances.

Avec 1 niveau de bibliothèque, on peut ajouter 1 à un jet d'expédition.

Avec 2 niveaux de bibliothèque, on peut ajouter 1 à un jet de magie (sauf lancement de sort).

Nécessite : docte

### **Un port / chantier naval**

Coût par niveau : 10000 G.

Coût d'entretien : 2000 G

Description : Cet élément permet de déterminer le nombre de navires que peut posséder la Guilde. De même, il permet d'entretenir et de fabriquer des navires. Le nombre maximal de navires est égal au niveau de port multiplié par XXX.

Pour un niveau de port, on peut faire un des choix suivants :

- diminuer le coût d'entretien de 2 navires de moitié
- annuler le coût d'entretien d'un navire contre 1 niveau de bois

Un port permet de fabriquer des navires en mobilisant les ressources du port

Type de navire	Nombre de niveau de port nécessaires	Niveau de bois	Niveau de minerai
Navire de transport côtier	2	6	1
Navire de guerre côtier	4	6	2
Navire de transport océanique	3	7	2
Navire de guerre océanique	5	8	4

Nécessite : une scierie et une forge

### **Une académie**

Coût par niveau : 5000 G.

Coût d'entretien : 3000 G

Description : Cet élément permet d'entraîner l'armée afin de la rendre plus performante. Pour chaque niveau, on lance 1D6. Sur un 1, vous perdez un niveau d'armée. Sur un 5 ou un 6, vous gagnez un niveau d'armée car l'entraînement les rend plus efficaces.

Nécessite : général en chef, forge

### **Une scierie**

Coût par niveau : 2000 G.

Coût d'entretien : 2000 G

Description : Cet élément permet d'avoir du matériel moins cher car il est fabriqué par la Guilde. Il permet aussi de diminuer le coût annuel des éléments.

Pour un niveau de scierie, on peut faire un des choix suivants :

- diminuer le coût d'entretien de 3 niveaux de construction de moitié
- annuler le coût d'entretien d'un navire contre 1 niveau de bois
- changer 1D6 niveaux de bois en 1 niveau de produit manufacturé

Nécessite : -

### **Un relais**

Coût : 4000 G.

Coût d'entretien : 1000 G

Description : Cet élément permet à la Guilde d'avoir une rentrée d'argent. Un relais est nécessaire pour augmenter la fréquentation d'une route possédée par la Guilde. Un relais est nécessaire tous les 2 niveaux de longueur d'une route. De même, un relais augmente le niveau de sécurité de la route de 1.

Un relais génère généralement ((2D6-7) + niveau de fréquentation de la route) x 500 G

Nécessite : une route

### **Un fortin**

Coût : 10000 G.

Coût d'entretien : 3000 G

Description : Cet élément permet d'augmenter la sécurité au abords d'une route ou d'une mine. Un fortin doit être habité par 2 niveaux d'armée avec un maximum de 3. Un fortin est nécessaire tous les 3 niveaux de longueur d'une route. De même, un fortin augmente le niveau de sécurité de la route de 3.

Nécessite : une route ou une mine ainsi qu'un général

### **Une route**

Coût par niveau de la mine : 1000 G (maximum longueur de la route)

Coût d'entretien : 100 G par longueur

Description : Cet élément représente la construction de pont ou de pavage des routes, de panneaux indicateurs. Une route non entièrement construite baisse le niveau de sécurité de la route. Le niveau de fréquentation d'une route commence à 1 et le niveau de sécurité d'une route commence à (2D6-10).

Nécessite : -

### **Une mine**

Coût par niveau de la mine : 20000 G.

Coût d'entretien : 3000 G

Description : Cet élément permet d'exploiter les gisements. Elle regroupe toutes les exploitations pas forcément souterraines. Une mine doit être protégée pour quelle fonctionne bien.

Type de mine	Niveau d'armée
A	1
B	2
C	4

### **Un comptoir**

Coût par niveau : 3500 G

Coût d'entretien : 1000 G

Description : Cet élément permet à la Guilde d'étendre ses débouchés. Il permet d'écouler 2D6 niveaux de marchandise (min 0) tous les 3 mois.

Nécessite : un trésorier et un diplomate

## **Les troupes**

L'armée est nécessaire afin de protéger les acquis de la Guilde et de montrer sa force envers les autres Guildes.

Il existe pour l'instant deux types de troupes : un niveau d'armée d'infanterie et un niveau d'armée de cavalerie plus rapide. Le prix dépend de la bourse et le coût d'entretien est de 500 G pour l'infanterie et 700 G pour la cavalerie.

## **Les moyens de transport**

Ces moyens sont essentiels au bon développement de la Guilde. Ils sont nécessaires pour le mouvement des marchandises. Le déroulement du transport sera expliqué plus loin. De plus, ils ont deux avantages. Vous pouvez transporter vos marchandises et les marchandises des autres.

### **Une caravane**

Coût : 3500 G

Coût d'entretien : 1000 G

De plus, pour simuler le fait que les caravanes sont les cibles de divers éléments hostiles (météo, attaque de pirates, usure du matériel), on jette 2D6 sur la table suivante à chaque fois qu'elle se déplace :

- + 4 par niveau d'armée qui escorte la caravane
- + 1 par caravane en plus de la première qui effectue le même voyage
- + niveau de sécurité de la route
- + modificateur éventuel
- 10 absence de route

Résultat	Effet
-5 ou moins	La caravane et l'armée sont entièrement massacrées
-4 à 0	1D6 niveaux d'armée et 1D6 caravanes sont massacrées
0 à 4	1D6 niveaux d'armée sont massacrées (si pas possible prendre la caravane) mais la caravane passe
5 à 7	La caravane perd tous ses biens mais est intact
7 ou plus	Voyage sans histoire

Description : Une caravane est essentielle pour transporter des marchandises sur le continent. Elle permet de transporter 5 unités de marchandises vers un comptoir, un port ou un entrepôt.

Nécessite : un trésorier et un diplomate

### **Les navires**

Permet de voyager plus rapidement et plus sûrement. C'est le seul moyen d'envoyer ces marchandises sur les Rivages ce qui est beaucoup plus lucratif.

Il existe quatre types de navires :

#### *Les navires côtiers*

Ces navires n'ont pas la capacité de voyager vers les rivages mais ils peuvent faire du cabotage.

Navire de transport côtier

Coût : voir bourse

Coût d'entretien : 1000 G

De plus, pour simuler le fait que les navires côtiers sont les cibles de divers éléments hostiles (météo, attaque de pirates, usure du matériel), on jette 2D6 sur la table suivante :

- + 6 par navire de guerre océanique qui escorte le convoi
- + 4 par navire de guerre côtier qui escorte le convoi
- + 1 par navire de transport océanique qui effectue le même voyage
- + 1 par 2 navires de transport côtier qui effectuent le même voyage
- + modificateur éventuel

Résultat	Effet
-5 ou moins	Le convoi est entièrement coulé
-4 à 0	1D6 navires de guerre et 1D6 navires de transport sont coulés
0 à 4	1D4-1 navires de transport et 1D2-1 navires de guerre sont coulés
5 à 7	1D6-4 navires de transport sont coulés
7 ou plus	Voyage sans histoire

Les navires côtiers sont toujours perdus en premier.

Description : Un navire de transport côtier est essentielle pour transporter rapidement des marchandises sur le continent. Il permet de transporter 9 unités de marchandises vers un comptoir, un port ou un entrepôt continental.

**NB : 1 niveau d'armée d'infanterie vaut 3 unités de marchandises et 1 niveau d'armée de cavalerie vaut 5 unités de marchandises.**

Nécessite : un port à partir du deuxième

Navire de guerre côtier

Coût : voir bourse

Coût d'entretien : 1000 G

De plus, pour simuler le fait que les navires côtiers sont les cibles de divers éléments hostiles (météo, attaque de pirates, usure du matériel). Cependant, ils sont plus rarement attaqués.

- + 6 par navire de guerre côtier qui effectue le voyage (y compris le premier navire)
- + 12 par navire de guerre océanique qui effectue le voyage

Résultat	Effet
-5 ou moins	Le convoi est entièrement coulé
-4 à 0	1D6 navires de guerre
0 à 4	1D6-2 navires de guerre sont coulés
5 à 7	1D6-4 navires de guerre sont coulés
7 ou plus	Voyage sans histoire

Les navires côtiers sont toujours perdus en premier.

Description : Un navire de guerre côtier permet d'escorter les convois de précieuses marchandises. De plus, il peut transporter 1 niveau d'armée.

Nécessite : un port à partir du deuxième et une académie à partir du deuxième

Navire de transport océanique

Coût : voir bourse

Coût d'entretien : 1500 G

De plus, pour simuler le fait que les navires océaniques sont les cibles de divers éléments hostiles (météo, attaque de pirates, usure du matériel), on jette 2D6 sur la table suivante :

- + 4 par navire de guerre océanique qui escorte le convoi
- + 1 par 2 navires de transport océanique qui effectuent le même voyage
- + modificateur éventuel

Résultat	Effet
-5 ou moins	Le convoi est entièrement coulé
-4 à 0	1D6 navires de guerre et 1D6 navires de transport sont coulés
0 à 4	1D4-1 navires de transport et 1D2-1 navires de guerre sont coulés
5 à 7	1D6-4 navires de transport sont coulés
7 ou plus	Voyage sans histoire

Description : Un navire de transport océanique est essentielle pour transporter rapidement des marchandises vers les rivages. Si le navire est utilisé en cabotage, on prend la table des navires de transport côtier en comptant le navire pour les modificateurs. Il permet de transporter 10 unités de marchandises vers un comptoir, un port ou un entrepôt continental.

**NB : 1 niveau d'armée d'infanterie vaut 3 unités de marchandises et 1 niveau d'armée de cavalerie vaut 5 unités de marchandises.**

Nécessite : un port à partir du deuxième

Navire de guerre océanique

Coût : voir bourse

Coût d'entretien : 2000 G

De plus, pour simuler le fait que les navires océaniques sont les cibles de divers éléments hostiles (météo, attaque de pirates, usure du matériel). Cependant, ils sont plus rarement attaqués.

- + 4 par navire de guerre océanique qui effectue le voyage

Résultat	Effet
-5 ou moins	Le convoi est entièrement coulé
-4 à 0	1D6 navires de guerre
0 à 2	1D6-2 navires de guerre sont coulés
2 à 4	1D6-4 navires de guerre sont coulés
5 ou plus	Voyage sans histoire

Description : Un navire de guerre océanique permet d'escorter les convois de précieuses marchandises. De plus, il peut transporter 1 niveau d'armée.

Nécessite : un port à partir du deuxième et une académie à partir du deuxième

### **Les frais annexes**

Ces frais peuvent aider la Guilde dans son développement.

#### **Pot de vin**

Les pots de vin peuvent augmenter les chances de réussite de certains jets.

Pour 1000 G, vous pouvez augmenter les jets suivants :

- + 1 à la table du sénat.

## L'exploration

Coût par niveau : 1000 G (maximum 4 x le niveau en siège social)

Coût d'entretien : le niveau d'exploration baisse 1D3 par an. Les missions reviennent, s'épuisent ou sont perdues corps et ame.

Description : Cet élément est essentiel au développement d'une Guilde. Il permet de trouver de nouvelles ressources. On peut répartir les niveaux en plusieurs expéditions. Il faut au minimum 1 niveau d'exploration. Une caravane peut être envoyée aussi en exploration. Elle équivaut aux niveaux d'armée pour les pertes. De plus, elle peut revenir avec des marchandises notées dans la case marchandise. Le premier nombre indique la quantité et le deuxième le type.

**NB : les niveaux d'exploration ne peuvent être achetés que pendant le premier trimestre de chaque année.**

2D6

+2 pour chaque niveau militaire dépêché en exploration. Le maximum est +6 car il n'est pas bienvenu d'emmener trop de troupes militaires.

+1 par niveau d'exploration engagé dans une expédition (minimum 1)

+2 par caravane

+1 Pour 1D6 de distance en plus du premier choisis par la Guilde (max. +8)

Distance	Durée
1	1 mois
2	2 mois
3	3 mois
4	6 mois
5	9 mois
6	1 an
7	1,5 an
8	2 an

Jet	Effet	Marchandise	Perte militaire en niveau
-6 ou moins	Aucune découverte. L'expédition est massacrée. Le niveau d'exploration baisse du nombre de niveau engagé dans cette expédition.		Toutes
-5 à -1	Découverte importante. L'expédition est massacrée. Le niveau d'exploration baisse du nombre de niveau engagé dans cette expédition. Mais un élément de cette expédition a pu s'échapper et communique des informations. Mod : +6 à une prochaine expédition.		Toutes
0-4	L'expédition commet un sacrilège dans un lieu très prisé des transients. Toutes vos routes perdent 1 niveau de sécurité		Toutes sauf 1
5-7	L'expédition rentre bredouille.		Aucune
8-10	L'expédition rentre bredouille.		2
11-14	L'expédition rentre bredouille.		1
15-17	L'expédition rentre bredouille. Mais elle est sur une piste Mod : +2 à une prochaine expédition		3

18-20	L'expédition revient avec une somme équivalente à (niveau d'exploration x 1000 G)		1
21	L'expédition revient avec une somme équivalente à (niveau d'exploration x 2000 G)		1
22	L'expédition a trouvé de nouvelles connaissances sur le continent (1D6 –3 niveaux de connaissances) (minimum 1)	1D6 A	2
23	L'expédition a trouvé de nouvelles connaissances sur le continent (1D6 –3 niveaux de connaissances) (minimum 1)	2D6 A	2
24	L'expédition a trouvé un endroit d'établissement de comptoir. Vous pouvez acheter un comptoir à 10 % du prix.	2D6 A	1
25	L'expédition a trouvé un endroit d'établissement de comptoir. Vous pouvez acheter un comptoir à 10 % du prix. De plus, vous pouvez acheter tous les ans 2D6 niveaux de marchandises de type A à 33 % du prix habituel.	2D6 A	Aucune
26	L'expédition a trouvé une route qui permet de faire gagner du temps aux autres Guildes longueur de la route : 2D6		2
27	L'expédition a trouvé une route qui permet de faire gagner du temps aux autres Guildes Longueur de la route : 4D6	1D6 A	Toutes
28	L'expédition a trouvé un endroit d'établissement de comptoir. Vous pouvez acheter un comptoir à 10 % du prix. De plus, vous pouvez acheter tous les ans 2D6 niveaux de marchandises de type B à 33 % du prix habituel.	2D6 B	1
29	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type A.	-	1
30	L'expédition a trouvé de nouvelles connaissances sur le continent (1D6 –1 niveaux de connaissances) (minimum 1)	1D6 B	2
31	L'expédition a trouvé un endroit d'établissement de comptoir. Vous pouvez acheter un comptoir à 10 % du prix. De plus, vous pouvez acheter tous les ans 2D6 niveaux de marchandises de type C à 33 % du prix habituel.	2D6 C	3
32	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type B.	-	2
33	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type C.	-	Toutes
34	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type A et une route de longueur 2D6	-	2
35	L'expédition a trouvé de nouvelles connaissances sur le continent (2D6 niveaux de connaissances) (minimum 1)	1D6 C	3
36	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type B et une route de longueur 2D6	-	Toutes
37	L'expédition a trouvé une mine exploitable de type C et une route de longueur 2D6	-	Toutes + baisse du niveau d'exploration
38	Un royaume à conquérir puissance 1D6	-	Toutes

39	Un royaume à conquérir puissance 2D6	-	Toutes
40	Un royaume à conquérir puissance 4D6	-	Toutes
41-45	Une mine de loom Ajouter + 10 à la table de type C	-	Toutes
46-50	Une mine de loom Ajouter + 20 à la table de type C	-	Toutes
51 et plus	Le centre du continent ?	-	Toutes

### **Le financement des académies des Rivages**

Ce financement permet d'avoir sous la main de nouveaux apprentis tous acquis à la Guilde. Ces apprentis forment un pool dans lequel les PJ peuvent remplacer leur personnage. Pour chaque 1000 G, la guilde peut décider de financer le travail de nouveaux étudiants sur les Rivages.

Pour simuler l'avancement des résultats et l'acquisition progressive des compétences, on utilise la table suivante :

1 <sup>ère</sup> année	2 <sup>ème</sup> année	3 <sup>ème</sup> année	apprenti	apprenti	apprenti	compagnon	compagnon	compagnon	Départ de la Guilde. Elle doit les coups de pouce
1	1	1	-	-	1	1	2	3	
10	20	30	33	36	40	45	50	55	
2+	2+	2+	2+	3+	4+	4+	5+	6+	
1000	1000	1000	300	300	300	1000	3000	10000	

2<sup>ème</sup> ligne : les chances sur 1D6 que les personnes abandonnent et quittent le système.

3<sup>ème</sup> ligne : les points de compétences dont disposent le personnage à la création

4<sup>ème</sup> ligne : les chances d'avancement dans la colonne suivantes sur 1D6

5<sup>ème</sup> ligne : le coût annuel

### **Les déficits**

Les Guildes surtout au départ ont parfois du mal à se lancer. Le Sénat a prévu un fond de prêt.

Une Guilde peut avoir un déficit égal à (niveau du siège social) x 10000 G. Le taux est de 10 %.

### **La gestion des espaces**

Cette règle est optionnelle mais permet d'augmenter le réalisme des transports. C'est généralement le trésorier qui s'occupe avec le MJ de la gestion des espaces. Si quelqu'un trouve mieux, je suis preneur.

**NB : Il faut une règle et un compas.**

Sur une feuille A4 ou A3 petit carreaux, on représente la cote du continent de façon schématique :

Prem  
ier  
com  
ptoir

Deu  
xièm  
e  
com  
ptoir

Sièg  
e  
socia  
l de  
la  
Guil  
de



Mer

La distance entre les différents lieux est égale à 1D6 plus les modificateurs du à l'exploration. Si les dés font que des 6, on relance la moitié des dés en distance supplémentaire arrondie à l'inférieure. La distance sur la carte est reportée en cm en divisant par 2 la distance tirée par les dés.

Exemple : Un comptoir est situé à 2D6 de distance. On lance les dés. On obtient 6,6. On relance en plus 1D6. Le résultat total est 14 soit une distance de 7 cm.

Puis la Guilde trouve un autre comptoir situé à 2D6 de distance. Soit 7 pour une distance de 3,5 cm. Pour retrouver la position, on lance un même (nombre +1) de D6 de la dernière position connue soit le comptoir C1. Soit 11 pour une distance 5,5 cm, le nouveau comptoir est à cette distance du siège social et de C1. Grâce aux mathématiques et aux cercles (point de recoupement des 2 cercles de rayon distance, il y a normalement 2 points d'intersection et on tire au sort laquelle des 2 positions est prises). Si cela n'est pas possible, on relance les dés.

Pour relier le comptoir C1 et le comptoir C2, Il faudrait découvrir une route en exploration et la placer entre ces deux comptoirs. La distance se mesure alors facilement en cm. Prendre une route non étalonnée consiste à prendre des risques : niveau de sécurité -10

### **Déplacement des différents moyens de transport :**

Ce déplacement est exprimée en cm par mois. L'habitude est de faire une phase de gestion tous les 3 mois et avec 3 phases de déplacement.

Mes joueurs utilisent des petits marqueurs et des punaises pour indiquer la position des navires et des caravanes.

Les joueurs peuvent être qualifiés de niveau d'armée de cavalerie.

Lors d'une expédition, on prend la vitesse du plus faible.

Type	Distance parcourue par mois	Traversée océanique 2 mois pour un voyage
Caravane	5	-
Niveau d'armée infanterie	6	-
Niveau d'armée cavalerie	7	-
Navire de transport côtier	20	-
Navire de guerre côtier	25	-
Navire de transport océanique	25	On lance 1D6 sur un 5 ou 6, le navire met 3 mois pour faire la traversée
Navier de guerre océanique	30	On lance 1D6 sur un 6, le navire met 3 mois pour faire la traversée

### **Les ressources de la Guilde**

Dans cette seconde partie, vous allez enfin pouvoir engranger des sous (premier but d'une Guilde). Fini les dépenses.

### **Les différents produits**

NB : un niveau de ressource de Guilder correspond à 1000 G. Les ressources ne peuvent être stockées sauf dans un entrepôt ou être emmenées tout de suite.

### **Type A**

Ce type A regroupe les produits qui sont essentiels au développement des sociétés humaines mais d'une faible valeur marchande.

2D6

Jet	Ressources
3 ou moins	Pierre
4-8	Bois
9-10	Nourriture
11-14	Fourrure
15 et plus	Minerai (fer, charbon etc...)

### **Type B**

Ce type B regroupe les produits qui ont une plus grande valeur ajoutée avec certains qui peuvent être illégaux\*.

2D6

Jet	Ressources
-6 ou moins	Esclave*
-5 à 0	Minerai
1-10	Produit manufacturé
11-19	Minerai précieux (or, argent)
19-26	Gemme
27 et +	Epice

### **Type C**

Ce type C regroupe les produits qui ont une très grande valeur ajoutée avec certains qui peuvent être illégaux\*.

2D6

Les mines de connaissances n'existent pas. Les niveaux de loom correspondent à un 1D2 points de loom.

Jet	Ressources
-6 ou moins	Gemme
-5 à 0	Drogue*
1-10	Epice
11-19	Connaissance
20-36	Loom
37-48	Loom +4
49 et plus	Loom +8

Couleur du loom

2D6

+ modificateur de table Type C

Jet	Couleur
11 ou moins	1 couleur
12-23	2 couleurs
24-36	3 couleurs
37-48	4 couleurs
49 et plus	5 couleurs

Pour 6 points de loom, on peut les consommer afin d'espérer la présence d'un sortilège ou d'un phylum.

2D6

2-9	Rien
10	Sortilège
10	Rien
12	Phylum

### Niveau du Phylum

D1000

1-500	Facile	991-1000	Pure folie
501-750	Normale		
751-875	Difficile		
876-950	Très difficile		
951-990	Extrême		

### Les routes

Les routes rapportent des taxes seulement si elles sont entièrement exploitées et entretenues. C'est à dire payer pour toute sa longueur.

Tous les 3 mois :

Taxes = (longueur + niveau de sécurité x 2 + niveau de fréquentation) x 100 G

Minimum : 0 G

### Les comptoirs

Les comptoirs permettent d'écouler sûrement des marchandises ou de les acheter à bas prix.

### Les mines

Les mines produisent régulièrement des matières premières et sont plus fiables que les comptoirs. Ils produisent (2D6+12-(2 x le niveau d'armée manquant)) niveaux par trois mois.

Si le jet de dé indique un niveau inférieur à 0, la mine est tarie.

Les niveaux de loom correspondent à un 1D6 points de loom.

### **La bourse des ressources**

La bourse indique la valeur des niveaux de ressource. Au départ du jeu, les valeurs vont ensuite fluctuées selon les événements du jeu.

Nom de la ressource	Valeur sur le Continent	Valeur sur les Rivages
Pierre	100	50
Bois	250	450
Nourriture	100	200
Fourrure	1000	2000
Minerai	1800	1000
Esclave	300	4000
Produit manufacturé	2500	2500
Minerai précieux	10000	10000
Gemme	15000	15000
Epice	3000	6000
Drogue	1000	10000
Connaissance	1000	1000
Loom noir (le point)	100	200
Loom rouge (le point)	100	200
Loom violet (le point)	100	200
Loom vert (le point)	100	200
Loom jaune (le point)	100	200
Niveau d'infanterie	1500	1000
Niveau de cavalerie	2000	1500
Navire de guerre océanique	12000	11000
Navire de guerre côtier	8000	-
Navire de transport océanique	10000	9500
Navire de transport côtier	7000	-

Les variations de la bourse sont gérés aléatoirement par le maître de jeu.

Tous les 3 mois, pour chaque denrée sur le continent et les rivages, il faut faire les variations des cours. Chaque produit subit une variation de (2D6-7) %. Certains événements aléatoires pourront augmenter ou diminuer cette variation.

Exemple :

Le minerai coûte 1800 PO sur le continent et 1000 PO sur les Rivages.

Premier jet : 2 donc scoumoune => nouveau jet : 2 donc le total est (2-2-7) soit -7 %

Nouveau prix :  $1800 \times (1-7/100) = 1800 \times 0,93 = 1674$  G le niveau sur le continent

Deuxième jet : 11 donc le total est (11-7) soit +4 %

Nouveau prix :  $1000 \times (1+4/100) = 1000 \times 1,04 = 1040$  G le niveau sur les rivages

### **Les événements aléatoires**

Ces événements aléatoires permettent d'aider ou de désavantager la Guilde. Un des personnages les plus importants pour cette partie est le diplomate.

Le diplomate fait la somme du niveau social de la guilde, de l'art guildien du diplomate et des compétences « contact ».

Somme	Points de diplomatie
1-5	1
6-10	2
11-15	4
16-20	8
21-25	12
26-30	18
31 et +	27

En dépensant un certain nombre de points de diplomatie, il a accès à différentes tables :

- 1 point => table (1)
- 2 points => table (2)
- 3 points => table (3)
- 6 points => table (4)
- 12 points => table (5)

#### TABLE 1

2D6

Jet	Effet
2 ou moins	Une ancienne dette rattrape la Guilde. Vous devez 1D6 x 1000 G à votre ancienne guilde
3	Vous pouvez avoir des informations pour 2000 G (+6 sur la table d'exploration)
4	Le niveau de sécurité d'un de vos routes diminue de 1
5	2 niveaux de marchandise de type A sont disponibles à moitié prix
6	Une guilde amie fournit un niveau d'armée pour un voyage
7	Rien
8	Une guilde amie fournit deux niveaux d'armée pour un voyage
9	Vous pouvez avoir des informations pour 1000 G (+4 sur la table d'exploration)
10	2 niveaux de marchandise de type A sont disponibles à tiers prix
11	Le niveau de sécurité d'un de vos routes augmente de 2
12 et plus	Voir table 2 avec un bonus de 1 pour chaque 5 points au dessus de 12

#### TABLE 2

2D6

Jet	Effet
2 ou moins	Voir table 1 avec un malus de 1 pour chaque 5 points en dessous de 12

3	Un de vos indicateurs vous signale qu'un de vos hommes vole dans la caisse
4	Une puissante guilde vous propose une mission d'inspection dans un de leurs ports et éventuellement inspecter une ligne maritime
5	Le sénat est intéressé par votre guilde (+2 sur le prochain jet sur la table du sénat)
6	Le niveau de sécurité d'un de vos routes augmente de 2
7	Vous pouvez avoir des informations pour 1000 G (+4 sur la table d'exploration)
8	Le niveau de sécurité d'un de vos routes diminue de 1
9	Une puissante guilde vous propose une mission d'inspection dans un de leurs comptoirs reculés
10	1D6 niveaux de marchandise de type A sont disponibles à tiers prix
11	2 niveaux de marchandise de type B sont disponibles à moitié prix
12 et plus	Voir table 3 avec un bonus de 1 pour chaque 5 points au dessus de 12

**TABLE 3**

2D6

Jet	Effet
2 ou moins	Voir table 2 avec un malus de 1 pour chaque 5 points en dessous de 2
3	Un convoi important est disponible cette année (2D6 navires de guerre). La Guilde est contactée pour participer
4	Un groupe de mercenaire cherche du travail. Ce sont 1-4 des vétérans 5-6 des débutants
5	Vous trouvez des carnets de route d' une ancienne expédition. Ces carnets vous indiquent l' emplacement d' un trésor fabuleux. (+4 au jet d' exploration ou 1 niveau de connaissance). Ces carnets peuvent intéressés le sénat.
6	Un de vos vaisseaux a suivi un navire de la Scabarre dans une de leurs petites cachettes et il en ramène les trésors mais la scabarre vous en veut. (2d6A 1d6B 1C et 1000G)
7	Vous pouvez avoir des informations pour 2000 G (+6 sur la table d'exploration)
8	Une petite guilde va fermer pour cause de faillite vous pouvez la racheter pour 10000 G. Votre niveau social augmente de 1.
9	2d6 de marchandise de type A sont disponible au quart de prix
10	1D6 niveaux de marchandise de type B sont disponibles à tiers prix
11	2 niveaux de marchandise de type C sont disponibles à moitié prix
12 et plus	Voir table 4 avec un bonus de 1 pour chaque 5 points au dessus de 12

**TABLE 4**

2D6

Jet	Effet
2 ou moins	Voir table 3 avec un malus de 1 pour chaque 5 points en dessous de 2
3	Vous pouvez avoir des informations pour 4000 G (+10 sur la table d'exploration)
4	Si le diplomate réussit un jet de diplomatie critique avec une difficulté moyenne, le niveau social de la Guilde augmente de 1 (grâce à ses agissements et magouilles).

5	Une enquête est menée sur votre Guilde. Toute irrégularité pourra être sanctionnée. Eventuellement amende voire baisse du niveau social.
6	Un groupe de mercenaire cherche du travail. Ils sont équipés et ils y a des vétérans
7	1D6 niveaux de marchandise de type C sont disponibles à tiers prix
8	Vous obtenez des informations sur un rassemblement de la Scabarre
9	Un de vos vaisseaux a capturé une frégate de la scabarre et son trésor 3d6A, 2d6B, 1d6C. La scabarre vous en veut énormément.
10	Le niveau de sécurité de 2 de vos routes augmente de 3
11	La caravane Océane vous demande de participer à son prochain voyage (1% par navire de combat engagé)
12 et plus	Voir table 5 avec un bonus de 1 pour chaque 5 points au dessus de 12

TABLE 5

2D6

Jet	Effet
2 ou moins	Voir table 4 avec un malus de 1 pour chaque 5 points en dessous de 2
3	Votre guilde est contactée pour faire une tentative d'assassinat sur un sénateur
4	Votre guilde est contactée pour s' emparer par la force d' une mine de type B d' une autre Guilde
5	Un cas de conscience : Contre un grosse somme d' argent, la Guilde est contactée pour effectuer quelque chose d' illégale (drogue, esclavagisme).
6	Un groupe de mercenaire de haut niveau cherche du travail ils sont tous vétérans et ils ont un bon équipement
7	Votre guilde est contactée pour s' emparer par la force d' une mine de type C d' une autre Guilde
8	Un petit caravillion Venn'dys est a vendre
9	Un grand caravillion Venn'dys est a vendre
10	La maison Venn'dys met en vente des vieux aérostats
11	Une grande Guilde est sur le point de faire faillite, vous pouvez participer à la mise au enchère.
12-20	Vous avez obtenu des informations sur un locus mobile vous savez qu'il devra passer par cet endroit à un moment ou un autre
21-25	Vous connaissez le parcours d'un des convois loomiques important OLT, Maison, sénat
26-30	Un serviteur s'est mis en contact avec votre guilde, il demande quelques chose de vraiment particulier
31-35	Un vieux maître de guilde à pris en affection un des PJ, il le met sur son testament
35et plus	Vous avez trouvez un point d'ancrage du continent