

GUIDE DES GILDES

Mise à jour 2019



En plus de la colonisation et des peuples qui créent des établissements permanents appelés colonies, il est possible de créer des groupes, guildes et autres regroupements qui ne sont pas limités au sens propre à une « colonie ».

Les joueurs peuvent plusieurs types de regroupements, comme une guilde, un ordre de mage, un groupe criminel, un groupe religieux, une guilde de mercenaire, etc.

Le premier critère pour les guildes et groupes est le roleplay. Chaque groupe ou guilde doit être créé et appuyé par le jeu. Aucun groupe ne pourra être créé si ceux-ci n'ont pas de participants actifs. Voici maintenant les divers points touchant ces groupes et guildes :

LA CRÉATION DES GUILDES.

Une guilde ou un groupe doit être créé en jeu par le support de joueurs et soutenu par l'animation de l'une des trois façons suivantes :

- 1) Un acte de création signé par un membre ou représentant officiel de l'OIGN* (Ordre Inter-Nassiréen de Greffe et Notariat).
- 2) Un appui d'un personnage non-joueur influent à la création du groupe ou guilde dans le cas d'un groupe criminel.
- 3) Un appui d'un clergé officiel pour un groupe religieux ou un nombre suffisamment grand de priants pour un groupe religieux nouveau.

**L'OIGN peut facturer des frais pour l'émission de permis.*

Dans tous les cas, le coût de 8 cartes d'évènement doit être acquitté pour la création officielle du groupe en plus de toute autre demande en jeu en fonction du type de groupe.

Des points de notoriétés peuvent être utilisés pour réduire le prix de création d'une guilde.

Le groupe doit aussi obligatoirement remettre à l'animation un dessin des armoiries reliées au groupe ou à la guilde si cela est nécessaire.

LA VOCATION DE LA GUILDE

Les guildes peuvent avoir l'un ou l'autre de deux vocations ou être un groupe criminel. Selon la vocation choisie, les objectifs seront différents et les avantages de la guilde pour les membres seront tout aussi différents. Elles peuvent avoir une vocation sociale ou une vocation militaire.

Les guildes à **vocation sociale** sont par exemple des groupes marchands, guildes de bardes, regroupements citoyens et autres groupes du genre.

Par guildes à **vocation militaire**, on parle par exemple de mercenaires, groupes d'aventuriers, groupes de gardes du corps, chasseurs de monstres et autres.

Les **groupes criminels** sont des groupes habituellement secrets qui œuvrent dans l'ombre. Qu'ils soient assassins, pirates, guilde de voleur, il est rare que vous connaissiez tous les détails sur eux.

L'ÉVOLUTION DES GUILDES.

Une guilde ou un groupe peut évoluer avec le temps et prendre plus d'expérience et d'importance. Chaque fois que le groupe atteindra un niveau, les objectifs à remplir pour le prochain niveau lui seront remis.

Les guildes ou groupes peuvent atteindre 10 niveaux différents. Chacun de ces niveaux donnera accès à des possibilités supplémentaires. Voici le tableau proposé d'évolution typique pour faire évoluer votre guilde ou votre groupe :

| Niveau | Avantages | Comment atteindre le niveau |
|--------|---|---|
| 1 | Connaissance de départ + Effet d'influence 1 | À la création du groupe |
| 2 | Connaissance mineure | Faire un premier acte notable en tant que groupe et remplir sa première quête. |
| 3 | Connaissance mineure 2 | Remplir les objectifs reçus lors de l'atteinte du niveau 2. |
| 4 | Effet d'influence 2 | Remplir les objectifs reçus lors de l'atteinte du niveau 3. |
| 5 | Connaissance mineure 3 + Connaissance de départ 2 | 1 an d'existence + blason reconnu et réussite d'objectif remis par l'animation reçu lors de l'atteinte du niveau 4. |
| A * | Connaissance unique mineure | Réussite d'une quête spécifique pour le groupe |
| 6 | Connaissance majeure 1 | Remplir les objectifs reçus lors de l'atteinte du niveau 5. |
| 7 | Effet d'influence 3 | Remplir les objectifs reçus lors de l'atteinte du niveau 6. |
| 8 | Connaissance majeure 2 | Remplir les objectifs reçus lors de l'atteinte du niveau 8. |
| B * | Connaissance unique majeure | Réussite d'une quête épique spécifique pour le groupe |

**Remise en fonction des actions du groupe, pas nécessairement au moment de l'atteinte du niveau précédent. Les connaissances uniques peuvent s'atteindre à n'importe quel moment de l'évolution de la guilde.*

La connaissance de départ :

La connaissance de départ est l'un des cinq choix suivant, choisi par le responsable du groupe à la création de celui-ci.

Discrétion criminelle : Donne accès à la possibilité de s'infiltrer dans une colonie et à s'établir de façon secrète.

Vocation Magique/Spirituelle/Divine : le groupe obtient 2 points d'énergie par cycle.

Influence sociale : Le groupe obtient deux cartes d'évènement par cycle.

Bannière militaire : Le groupe peut avoir une bannière de 10 unités (*voir système colonisation pour les bannières militaires).

Activités marchandes : Le groupe a accès au système de jeu d'import-export.

Les effets d'influence d'un groupe pour une colonie :

Les effets d'influences peuvent varier en fonction de chaque guilde ou groupe et de leur but initial. Une guilde de bardes n'aura pas le même effet qu'une guilde de mage. Même chose pour une guilde de mages élémentalistes et une guilde de nécromanciens.

Votre guilde ou groupe recevra son pouvoir initial d'influence le mois suivant son inscription officielle.

Les effets d'influences peuvent avoir des répercussions en jeu ou dans le système de colonisation.

Dans un effort de démontrer le plus possible les diverses possibilités pour une guilde, voici quelques exemples de pouvoir d'influences. Lorsque votre guilde sera créée, vous aurez trois choix et pourrez en choisir l'un des trois.

Guilde marchande (sociale):

- Exemple 1 : Liste de potions et autres effets pouvant être achetés à un prix réduit en tout temps entre les événements par les membres du groupe.
- Exemple 2 : Possibilité de faire l'échange sur place d'un type de ressource vers un autre type pour un ratio ou un frais.
- Exemple 3 : Réception d'une quantité de ressources gratuites fixe à chaque partie

Guilde de mage (sociale) :

- Exemple 1 : Bonus aux recherches académiques dans un établissement reconnu.
- Exemple 2 : Groupe reconnu : permet de donner des titres officiels aux membres du groupe pour un coût. Ceux-ci auront un gain en point d'énergie et possiblement autre à chaque partie de jeu.
- Exemple 3 : Divination de groupe : permet au groupe de poser une question comme l'habileté divination, à chaque partie.

Guilde de mercenaires (militaire) :

- Exemple 1 : Accès à une liste de contrats de mercenariats.
- Exemple 2 : Mercenaires spécialisés dans la chasse à un type de créature donne des bonus contre ces créatures à toute la colonie dans un combat.
- Solde donnée aux membres pour contrats réalisés entre les mois.

Guilde Criminelle :

- Exemple 1 : Donne un bonus de 15% à la détection des activités criminelles infiltrées.
- Exemple 2 : Revenus criminels : donne une solde à chaque membre de la guilde.
- Exemple 3 : Donne des unités de poison à la guilde à chaque partie.

Les connaissances mineures :

Chaque fois qu'une guilde atteint un niveau lui donnant accès à une connaissance mineure, celui-ci se verra remettre trois choix et devra en choisir l'un des trois. Une fois le choix fait, il devra acquitter les coûts reliés à l'apprentissage de cette habileté.

Les connaissances peuvent avoir un effet autant en jeu que dans le système de colonisation, criminel ou d'import-export. Voici quelques exemples de connaissances mineures ainsi que leurs coûts de développement:

Cache : (12 cartes d'évènement, la case de la cache doit être explorée)

Le groupe criminel a une cache à un endroit précis hors d'une colonie ou dans une colonie. Cet endroit peut contenir 15 unités de ressources ou 5 objets. L'endroit est marqué sur une carte à l'animation et ne peut pas être changé.

Clientèle : (5 cartes d'évènement, la clientèle doit être développée en jeu et prouvée)

Le groupe a une clientèle récurrente et fait des profits qui sont distribués à chaque évènement au responsable. *Peut avoir un coût d'entretien, par exemple avoir une réserve entretenue d'un produit à vendre.

Convoi : permet à la guilde d'avoir accès à une liste restreinte d'objets supplémentaires dans une catégorie spécifique que les membres peuvent commander et recevoir entre chaque partie de jeu.

Études magiques : (8 cartes d'évènement, quête en jeu, coût en fonction du sort)

Donne accès à un effet mineur magique pouvant être effectué dans le système de colonisation et certaines fois par des rituels en groupes lors des évènements de jeu. Chaque fois qu'étude magique est prise, un effet différent devient disponible au groupe.

Entraîneur expert : (4 cartes d'évènement, 1 vétéran parmi les unités du groupe et test en jeu)

Permet de réduire le coût d'entraînement de certaines unités.

Promesse de renfort : (4 cartes d'évènement + paiement différent à chaque fois que l'habileté est utilisée)

Le groupe peut signer des ententes avec des peuples ou groupes et promettre du renfort si ceux-ci sont attaqués. Les conditions d'exécution de l'entente sont gérées par le groupe et ensuite remis à l'animation. Si la situation survient, le groupe sera automatiquement utilisé pour venir en renfort, tant qu'il est possible logiquement pour la bannière du groupe de se rendre à l'endroit à défendre.

Pouvoir mineur de groupe : Permet aux membres officiels du groupe d'avoir un pouvoir supplémentaire choisi dans les pouvoirs de départ.

Bannière augmentée : Permet aux bannières de la guilde d'avoir 20 unités.

Les connaissances uniques :

Les connaissances uniques seront en fonction du groupe et de ses accomplissements. Les effets peuvent être autant de l'ordre virtuel que d'un effet réel pendant le jeu.

Si le groupe a une idée à soumettre pour sa connaissance, il pourra la soumettre à l'animation et si celle-ci est autorisée, elle viendra avec une quête spécifique pour l'atteindre. Sinon l'animation fournira un objectif au groupe à atteindre.

Les connaissances majeures :

Chaque fois qu'une guilda atteint un niveau lui donnant accès à une connaissance majeure, celui-ci se verra remettre trois choix et devra en choisir l'un des trois. Une fois le choix fait, il devra acquitter les coûts reliés à l'apprentissage de cette habileté.

Les connaissances peuvent avoir un effet autant en jeu que dans le système de colonisation, criminel ou d'import-export. Voici quelques exemples de connaissances majeures ainsi que leurs coûts de développement: (Beaucoup plus de connaissances sont disponibles.)

Étude magique avancée : (12 cartes d'évènement, quête en jeu, coût en fonction du sort)

Donne accès à un effet majeur magique pouvant être effectué dans le virtuel et certaines fois par des rituels en groupes lors des évènements. Chaque fois qu'étude magique est prise, un effet différent devient disponible au groupe.

Bazar : (Coût Variable, nécessite un contact en jeu)

Permet d'obtenir une liste d'objets et de curiosités différentes à chaque partie pouvant être achetés pour un prix par un contact du groupe.

Maître assassins : (Coût et prérequis ne seront pas dévoilés, nécessite une quête)

Double les chances de pouvoir assassiner des unités lorsque le groupe est infiltré et non découvert dans une colonie.

Pouvoir avancé de groupe : Permet aux membres officiels du groupe d'avoir un pouvoir supplémentaire choisi dans les pouvoirs mineurs.

Interprètes reconnus : Le groupe a une très bonne réputation dans le cercle des bardes et plusieurs personnes font parvenir des histoires récentes au groupe. (Accès à de l'information privilégiée)

LA GESTION DES GUILDES:

Les guildes et groupes sont gérés comme les actions du système de colonisation. Si des actions doivent être remises à l'animation, elles doivent être remises dans la première phase de chaque cycle, soit la phase de renseignement. L'animation remettra à chaque guildes et groupes un résumé de leurs activités et suivi dans la deuxième phase des cycles, la phase militaire et sociale.

Les actions possibles pour une guildes :

Les guildes sont sujet aux mêmes règles que le système de colonisation pour la gestion des unités et le déplacement. Cependant, ils ont quelques actions propre à eux:

S'établir de façon légale : 2 cartes d'évènement

Permet d'établir la guildes dans une colonie. Prend l'accord du Maire de la Colonie.

S'établir de façon illégale : 4 cartes d'évènement

Permet de placer une bannière de la guildes ou la guildes elle-même dans une colonie sans avoir obtenu préalablement un droit de le faire.

S'établir de façon secrète : 4 points d'influence

Permet de s'établir dans la section secrète réservée à cet effet dans une colonie et de poser des actions réservées aux groupes criminels.

Caravane : 1 carte d'évènement

Permet à un groupe à vocation militaire de transporter des biens d'une colonie vers une autre ou d'une colonie vers le jeu.

Recherche d'information publique 1 carte d'évènement, 4 pièces de cuivre

Permet à un groupe à vocation sociale de faire une recherche sur un sujet précis et d'obtenir des informations de nature publique sur le sujet.

* D'autres actions non disponibles sur ce document peuvent être remises par l'animation aux groupes ou guildes

Les entrepôts :

Une guildes qui voudrait pouvoir entreposer des ressources spéciales pourrait le faire au moyen d'entrepôts. Ces entrepôts peuvent être construits dans les diverses colonies ou louées au Port de Simora. Pour le coût de ses entrepôts, il vous faudra vous renseigner en jeu avec les peuples responsables ou avec le Port de Simora.

REPRÉSENTATION DANS LE SYSTÈME DE COLONISATION :

Chaque groupe peut avoir un maximum de 5 unités d'habitants qui y sont attirés (paysans, unités spéciales, conscrits, etc.) Ces habitants ne comptent pas dans le total d'une colonie.

**On parle ici d'unités virtuelles et non de membres joueurs. Le nombre de membres joueurs n'est pas limité. De plus il est à noter que certains personnages non-joueurs peuvent aussi se joindre aux guildes et groupes.*

L'expansion d'un groupe ou d'une guilde

Les groupes et guildes peuvent prendre de l'expansion. À sa création, chaque groupe reçoit le droit d'avoir un détachement de 5 unités et de s'établir à un endroit de son choix et avoir 5 joueurs y étant attachés.

Lorsqu'une guilde ou groupe veut prendre de l'expansion, il peut payer un droit de détachement supplémentaire à l'OIGN pour recevoir le droit de s'installer à un deuxième lieu et d'avoir à cet endroit 5 unités supplémentaires indépendant du premier.

Ces droits sont de plus en plus coûteux à chaque nouveau détachement de la guilde ou du groupe.

Le droit initial pour obtenir un 2^{ième} détachement est de 10 cartes d'évènement ainsi qu'une pièce d'or. Ceci augment aussi le nombres de joueurs pouvant être dans la guilde de 5.

Les interactions magiques et le système de colonisation.

Plusieurs effets magiques sont disponibles dans le monde de Nassir, pour créer des effets dans le système de colonisation, ces sorts ou effets demandent beaucoup plus de concentration et de préparation que les effets vus lors des évènements. Pour arriver à produire un effet de ce genre, plusieurs choses sont nécessaires :

- 1) Présence d'un bâtiment permettant ce genre d'effet dans la colonie.
- 2) Présence dans la colonie d'une guilde utilisant les énergies désirés (mage, prêtre, druide, shaman, oracle, cultiste, etc.) si le bâtiment ne peut pas utiliser les énergies sans aide.
- 3) Que la colonie ou la guilde détiennent les secrets de l'effet recherché si applicable.
- 4) Que les ressources nécessaires à cet effet soient réunies ainsi que les conditions nécessaires stipulé par l'effet désiré.

Les points d'énergie

Les points d'énergie sont la ressource de base pour invoquer des effets magiques, qu'ils soient d'ordre magique, spirituel, druidique ou divin, les points d'énergies servent pour tout.

Voici quelques exemples de situation qui peuvent donner de ces points d'énergie :

- Un membre d'une guilde ayant un titre officiel au sein de sa guilde se voit gagner 1 point d'énergie par évènement. (Exemple : Prêtre de l'ordre de la cuillère bénite par dieu.)
- Un membre d'une guilde ayant un « grand » titre officiel au sein de sa guilde se voit gagner 2 point d'énergie par évènement. (Exemple : Grand-Prêtre de l'ordre de la cuillère bénite par dieu.)
- Certaines structures donnent des points magiques deux fois par an.
- Les points telluriques donnent des points magiques une fois par an (évènement non-virtuel).
- Dissiper en permanence (détruire) certains objets magiques peuvent aussi donner des points magiques en plus de l'essence cristallisée (évènement non-virtuel).
- Récompenses pour la dévotion d'un priant par son dieu (évènement non-virtuel).
- Un membre d'un peuple ayant reçu un titre officiel par sa colonie (comme les titres de guildes).

**Certains objets virtuels, artefacts, reliques ou trésors peuvent donner des points magiques.*

Comment apprendre des effets :

Pour les guildes

La connaissance de ces effets vient par la progression en niveau de la guilde et de la connaissance mineure : études magiques. Cette connaissance donne l'accès à l'utilisation d'un effet à une guilde.

La progression des guildes se fait seulement par leur niveau, ils devront prendre plusieurs fois la connaissance mineure étude magique s'ils veulent avoir plus d'effets à leur arsenal.

Il est cependant possible pour eux d'acheter à travers des marchands des utilisations uniques d'effets ou par des événements en jeu de gagner des connaissances qui pourraient les aider à progresser.

**Il ne faut pas oublier que le but des guildes est aussi de favoriser l'environnement de jeu et les interactions entre joueurs et l'animation. Il se peut que certaines actions donnent accès à du savoir supplémentaire.*

Pour les bâtiments

Pour les bâtiments sur une colonie, ceux-ci viennent automatiquement avec un effet mineur disponible. De plus, selon les circonstances et les événements vécus, il se peut que le bâtiment se voit attribué un effet unique.

Les bâtiments peuvent faire des recherches à l'aide de chercheurs ou d'unités appropriées sur des sujets. Comme dans le cas des recherches universitaires, le joueur responsable de la colonie ou du bâtiment doit faire une déclaration sur le sujet d'étude. De plus, il devra payer 1 point de colonie par unité affectée à la recherche.

***À noter qu'une guilde débrouillarde pourrait accumuler les ressources nécessaires et construire son propre bâtiment quelque part sur l'île de Simora.*

Divers :

Certains objets, artefacts, reliques ou personnage non-joueurs résidant dans un bâtiment à structure magique peuvent aussi donner accès à des effets supplémentaires.

LES EFFETS MAGIQUES

Voici maintenant une liste d'exemples d'effets mineurs disponibles selon les catégories. Les effets majeurs seront disponibles au moment de la recherche et ne seront pas présentés dans ce document.

Tous les effets ont une distance de soit 10, 15 ou 20 cases représentées sur les cartes de l'île de Simora.

Magiques

- **Protection Magique** (15 points d'énergie, 2 Pommes d'Or)

Permet de protéger une colonie contre 1 effet magique survenant dans les deux cycles et de donner des protections physiques magiques à la colonie équivalent à un Fort sans les bonus d'attaque. (La protection prend fin après deux cycles.)

- **Corruption Énergétique** (Coût selon l'endroit)

Permet de changer un endroit vers un type d'énergie que le groupe ou guilde peut utiliser.

- **Combustion** (12 points d'énergie, 2 unités de moisissure d'érufoth)

Permet de mettre un bâtiment en feu jusqu'à 20 cases de distance.

Spirituels

- **Maladie spirituelle** (12 points d'énergie, 2 unités de drogue)

Rend les habitants d'une colonie ou d'une zone, malades. Tue jusqu'à 8 unités par cycle jusqu'à ce que la maladie soit éradiquée.

Druidiques

- **Infestation** (1 unité d'essence cristallisé, 10 points d'énergie, 2 unités de pierre)

Détruit la production de nourriture d'une colonie pour un cycle.

- **Vents bénéfiques** (10 points d'énergie, 1 unité de nourriture)

Permet de faire faire 2 déplacements supplémentaires à jusqu'à 3 bateaux.

- **Terrain accidenté** (12 points d'énergie, 2 unités de pierre)

Permet de ralentir les troupes et tous les déplacements de moitié dans une zone pour une période d'un cycle.

- **Souterrains** (10 points d'énergie et 4 unités de bois + 1 points d'énergie par case supplémentaire)

Permet de créer une route souterraine de (10,15 ou 20) cases entre deux endroits.

Divins

- **Divination** (4 unités de fleur de sagesse, 10 points d'énergie)
Permet de visionner un endroit à moins de « 20 cases » et d'avoir les informations relatives à cet endroit.
- **Purification** (12 points d'énergie, 2 unités d'eau bénite)
Permet de guérir une région affligée par une maladie jusqu'à 20 cases de distance.
- **Bénédition** (4 points d'énergie par membre de la guilde béni)
Valable jusqu'à la fin de la saison, les membres de la guilde qui ont été bénis ont bénédiction sur leur arme 1 fois par évènement.

L'IMPORT/EXPORT

Le système d'import/export permet aux guildes marchandes de marchander à l'intérieur de Nassir de façon réglementée. Que ce soit pour s'enrichir ou pour échanger les ressources d'une colonie. Par le biais de la guilde, les diverses ressources pourront être achetée et vendue.

Ce document contient donc toutes les informations requises pour exécuter des action d'Import/Export.

Création d'une compagnie :

À la création de la compagnie, le joueur doit remettre les informations suivantes en plus de celles demandées dans le document de création de guilde. Ces informations seront remises aux diverses autorités pour que la guilde soit reconnue.

- Nom de la compagnie
- Propriétaire(s) légal(aux)
- Groupe(s) d'affiliation(s) (Si affilié à aucun groupe la compagnie sera considérée neutre et étant basée au port de Simora)
 - Adresse de la compagnie

Contacts d'Import/Export :

Afin de performer des actions, la compagnie se devra d'avoir des contacts, établis en jeu par les actions des membres de la guilde. Ensuite des fiches d'Import/Export seront remis à chaque cycle à la guilde, les informant des objets achetés et vendus par le contact ainsi que ses prix. Il est possible de transiger des items en jeu envers les colonies et des colonies vers le jeu, cependant, tout ceux-ci doivent être transférés par un convoi.

Les prix peuvent changer selon l'offre et la demande. Signifiant que de vendre plus d'une fois le même produit dans un court délai au même contact risque de réduire son prix d'achat vis-à-vis ce produit.

Les informations des contacts seront gérées uniquement par l'animation. Voici à quoi ressemblerait une fiche de contact :

Nom : *John Johnson*

Nationalité : *Tarastéen*

Affiliation : *Le bon groupe marchand*

Lieu de résidence : *Port du Tigre*

Joueurs liés au contact : *Janine Stinson et Corbeau Huppé*

Vend :

"Thé au Jasmin" à 1 pièce d'argent et 2 pièce de cuivre l'unité

"Riz" à 6 pièces de cuivre l'unité

Recherche :

"Pierre précieuses" à 12 pièces d'argent l'unité

"Mercure" à 4 pièces d'argent par 6 dés.

Les affiliations secrètes ou criminelles ne seront jamais révélées à des joueurs qui ne font pas partie du même cercle secret ou criminel que le contact. Les noms des joueurs liés au contact ne seront pas non plus dévoilés à un autre joueur à moins de pouvoirs sociaux spécifiques ou d'entente en jeu.

Les marchés :

Les marchés qui peuvent être construits dans des colonies ou villes auxquels le joueur a accès, peuvent aussi donner des listes de produits disponibles.

Actions d'Import/Export:

Chaque compagnie d'Import/Export aura droit à un maximum de quatre actions à chaque cycle. Tous les coûts d'achats ou coûts liés à une action se doivent d'être payés lors du lancement de l'action d'Import/Export (monnaie remise à l'animation au même moment que la remise des actions). Voici les différentes actions qu'une compagnie d'Import/Export peut performer :

***Toutes les actions d'import/export ne s'appliquent pas aux produits criminalisés. Les criminels ont leurs propres versions de ces actions beaucoup plus risquées.*

Import simple :

Achète d'un contact établi une marchandise et l'importe à un endroit de son choix en Simora. La marchandise est entreposée dans un entrepôt choisi jusqu'à ce qu'un acheteur soit trouvé. L'import simple peut aussi servir à prendre des ressources des mains d'un personnage joueur et de transférer ces ressources en jeu.

Export simple :

Vend une marchandise déjà acquise à un contact établi et l'exporte vers celui-ci, en partance d'une colonie ou d'un entrepôt. Un export simple peut aussi servir à transférer des ressources en jeu dans les mains d'un personnage joueur.

Import-Export combiné (Coût supplémentaire : 1 carte d'évènement)

Importe une marchandise achetée d'un contact établi directement vers un acheteur, qui se doit aussi d'être un contact établi, sans passer par Simora. Cette action évite de faire un import suivi d'un export et sauve une action mais pour un coût d'une carte d'évènement.

Comment se passe une transaction ?

L'achat :

- 1) Avoir un contact qui vend la marchandise voulue
- 2) Signaler une volonté de faire un achat et l'endroit de réception.
- 3) Signaler à l'animation si une protection est envoyée ou non pour sécuriser l'achat.
- 4) Payer les taxes sur les lots achetés.
- 5) Entreposer les lots.

***Sécurité de l'entreposage (à voir par le joueur en jeu)**

La vente :

- 1) Trouver un contact intéressé à acheter les lots.
- 2) Envoyer de l'entrepôt au contact les marchandises à vendre
- 3) Informer l'animation de la protection fournie au transport du lot. (Si par bateau, la compagnie de transport peut assurer le bateau ensuite (Assurance de 50% du prix de base))
- 4) L'acheteur repaie les taxes du port de réception (et non le vendeur)

L'entreposage des lots

Quels lots doivent être entreposés ?

Tous les lots doivent être entreposés après l'achat sauf les lots représentés par des cartes virtuelles (Bois, Minerais, Nourriture).

Où puis-je entreposer mes lots ?

Chacun des lots achetés doit être entreposé dans un entrepôt ou autre bâtiment le permettant.

Les entrepôts peuvent être accessibles de plusieurs façons : loués au port de Simora, construits dans une colonie ou une ville, caches par des criminels, etc. Il est libre au joueur de trouver lui même sa façon d'entreposer ses lots.

Communiquer à l'animation

Pour faire une action, le joueur doit remettre une lettre à l'animation pendant la partie.

Cette lettre doit :

- 1 - Noter l'action faite.
- 2 – Décrire le chemin utilisé pour faire l'action ainsi que les informations pertinentes. (Protection, informations sur le chemin, etc.)
- 3 – Donner le paiement nécessaire et inclure les taxes portuaires. Normalement 10%
- 4 – Donner l'information sur le lieu d'entreposage.

Les résultats de l'action seront remis lors du prochain cycle de colonisation approprié.

Assurances

Tous les lots envoyés par bateau d'un port à un autre sont assurés à 50%, par défaut.

Ex. : Rashid envoi 10 lots de soie du port de Simora vers le port de Tarast. Le bateau se fait piller pendant le transport par la Confrérie du Sabre. Les biens d'une valeur de 2 pièces d'or sont perdus. Rashid se verra remettre par les autorités portuaires 1 pièce d'or. Valeur d'assurance par défaut de ses biens.

Certaines compagnies d'assurances couvrent les transports terrestres et maritimes à un plus grand taux de protection. Il est libre aux joueurs de trouver ces contacts et de faire leur connaissance en jeu.

L'ORDRE INTERNASSIRÉEN DE GREFFE ET DE NOTARIAT
FORMULAIRE DE CRÉATION DE GUILDE

Ce formulaire doit être remis en main propre à un représentant de l'OIGN dans le but de soumettre votre demande de création de guilde. Veuillez-vous assurer que chacun des items nécessaires à la création est bien remis en même temps.

Nom de la guilde _____

Vocation de la guilde _____

Description de la raison d'être de la guilde (but, activité planifiée, plan commercial, etc)

Positionnement de votre guilde (location)

Nom de l'entité appuyant la création de votre guilde (personnage animateur, investisseur, groupe religieux, etc)

Nom des membres de la guilde à la création (minimum 2 noms)

1- Nom du Membre _____

2- Nom du Membre _____

3- Nom du Membre _____

4- Nom du Membre _____

5- Nom du Membre _____

Membre avec droit de signature à l'OIGN

1- Nom du Membre _____

2- Nom du Membre _____

Nécessaire à la création de votre guilde et doit être annexé au document :

1- 8 points d'événement

2- Armoirie de votre guilde

Nom du premier fondateur _____

Signature _____

Nom du deuxième fondateur _____

Signature _____

Nom du représentant de l'OIGN _____

Signature _____

Nom du Gouverneur en poste _____

Signature _____