

# AVATAR 2019

## LIVRE DES GUILDES

Bref, c'est quoi les Guildes ?



BE LA  
— RP

**TABLE DES MATIERES**

Introduction ..... 2  
Qu'est-ce qu'une guilde ? ..... 2  
Une guilde c'est pour qui ? ..... 2  
Comment rejoindre une guilde ? ..... 3  
Comment fonctionne une GUILDE ? ..... 3  
    Inscription et apprentissage de compétences ..... 3  
    Déblocage de compétences de guildes ..... 3  
        Compétences de l'année en cours ..... 4  
        Réactivation des compétences des années précédentes ..... 4  
    Le registre de guilde ..... 5  
Comment faire pour créer une GUILDE ? ..... 5  
Festival des guildes ..... 5  
Contact ..... 5



## INTRODUCTION

Le Consortium des guildes vous souhaite la bienvenue à ce 147e Concilium, Caldérien.

Nombreuses et variées sont les raisons qui mènent les uns et les autres à se réunir en Caldera. Certains viennent pour commercer. D'autres pour se mesurer les uns aux autres. D'autres encore pour tenter d'avoir sa part du butin à travers les diverses ressources précieuses de Caldera.

Mais les plus avisés d'entre nous ont compris depuis bien longtemps l'attrait le plus bénéfique de ce rassemblement. Que serait un guerrier sans un entraînement approprié ? Que deviendrait un guérisseur qui n'évolue pas avec son temps ? Que serions-nous sans apprentissage ?

Partager des connaissances, faire de nouvelles découvertes, révéler des pouvoirs encore inconnus à ce jour... Des objectifs qui peuvent être atteints en mettant les savoirs de tout un chacun en commun.

Vous vous retrouvez dans cette description ? Fondez votre propre guildes ou rejoignez-en une existante, et devenez un engrenage de la connaissance et du savoir.

## QU'EST-CE QU'UNE GUILDE ?

Une guildes est une association ou un regroupement de joueurs autour d'un même art, métier, passion ou profession.

Concrètement, rejoindre une guildes permet à un joueur de :

- Apprendre de nouvelles compétences inédites, qui n'existent pas encore en jeu ;
- Prendre part à des scénarios et événements spécifiques aux guildes ;
- S'investir de manière active au sein de la ville ;
- S'affranchir des conflits politique inter-strongholds en coopérant avec tout un chacun dans la recherche de savoirs.

## UNE GUILDE C'EST POUR QUI ?

Les guildes sont ouvertes à tous. Cependant, pour profiter du plein potentiel de certaines d'entre elles, il est recommandé de posséder au préalable le métier qui lui est associé.

Au sein des Guildes, trois rôles coexistent :

- Tout joueur peut devenir **membre** d'une guildes. Au sein des guildes, ils peuvent apprendre des compétences et prendre part à des scénarios et quêtes ;
- Chaque guildes est sous la responsabilité d'un **maître de guildes (PJ)**, qui se charge d'inscrire les nouveaux membres dans son registre, d'alimenter le jeu de sa guildes et d'aller faire valider les quêtes et compétences de sa guildes auprès des maîtres du consortium.
- Les guildes sont sous la responsabilité des **maîtres du consortium (PNJ)**, qui veillent à ce que chaque guildes puisse accomplir ses quêtes et recherches dans les meilleures conditions possibles. Il s'agit des responsables de la Cellule guildes au sein de l'organisation.

## COMMENT REJOINDRE UNE GUILDE ?

Tout joueur se présentant à une guilde et disposant d'un **point de dévotion** peut potentiellement la rejoindre. Le maître de guilde se réserve le droit d'être sélectif si le roleplay de sa guilde le demande.

Si le joueur est accepté dans la guilde, il donne alors une dévotion, qui est enregistré ainsi que son nom + ID dans le registre de la guilde et devient alors **membre** de la guilde. Le nom de la guilde est marqué sur la fiche personnage du joueur.

## COMMENT FONCTIONNE UNE GUILDE ?

### INSCRIPTION ET APPRENTISSAGE DE COMPÉTENCES

Un joueur ayant découvert une guilde et ayant payé le coût en dévotion en devient **membre**.

Un **maître de guilde** peut apprendre jusqu'à **3 compétences** à ses **membres**, parmi les compétences actives de sa guilde (voir point 2). Pour ce faire, il doit, avec le membre, réaliser une petite scène TI d'apprentissage. La nouvelle compétence est alors notée sur la fiche perso avec le nom de la compétence + ID.

Toute compétence apprise à un *membre* n'est valable que pour l'année en cours. L'année prochaine, il ne la possède plus sauf si on la lui apprend à nouveau.

Les *maîtres de guilde* eux-mêmes ont droit à un maximum de 3 compétences de la guilde, qu'ils doivent noter sur leur fiche perso.

### DÉBLOCAGE DE COMPÉTENCES DE GUILDES

Une dévotion reçue dans l'année précédente (en 2018) correspond à un point de recherche (*PR*). Ces points servent à réactiver des compétences des années précédentes. Si vous êtes une nouvelle guilde, vous n'en avez donc pas besoin.

Le système des compétences de guilde peut être résumé selon 3 concepts :

- **La bibliothèque des compétences** d'une guilde comprend toutes les compétences qu'une guilde a débloqué durant son existence.
- **Les compétences actives** : il s'agit des compétences activées durant l'année en cours et disponibles à l'apprentissage. Elles peuvent être activées par l'un des deux moyens suivants :
  - a. Les **compétences de l'année en cours** : elles se débloquent faisant des recherches, en faisant du jeu, et en payant des ressources ou des points de recherche (*PR*). Elles seront actives durant toute l'année 2019. Passé l'année 2019, elles rejoindront la bibliothèque des compétences.
  - b. Les **compétences des années précédentes**. Celles-ci seront considérées actives si elles sont réactivées via des points de recherche de (*PR*).
- **Les compétences apprises** : il s'agit des compétences qu'un joueur a appris via le maître de guilde, elles sont actives durant l'année en cours. Un joueur peut en apprendre maximum 3 pour l'année

en cours (4 pour les personnages ayant réalisé la quête du grand livre des guildes).

### COMPÉTENCES DE L'ANNÉE EN COURS

Pour débloquent une nouvelle compétence de guildes :

- *Proposer et valider un scénario de guildes et des compétences avec les responsables guildes*

Avant l'événement, une réunion d'environ 1 heure (Skype, discord, ...) sera organisée avec les responsables guildes afin de discuter de vos idées de scénario, de jeu, et de valider les compétences proposées à la recherche pour l'année en cours.

- *Chercher, par des scènes de jeu, et de la scénarisation, à développer cette compétence.*

Laissez libre cours à votre imagination. Toutes les pistes/idées que vous pourriez avoir pour découvrir et apprendre cette compétence sont des bonnes idées. Le but premier d'une guildes est de créer du jeu. De faire des expériences, de tenter des choses, de réussir certaines choses de manière magistrale et d'échouer d'autres de manière totalement ridicule. Ce sont ces expériences, basées sur des essais, des scènes de jeu mythiques et des démonstrations plus vraies que nature, qui rendent le jeu de guildes intéressant pour l'ensemble des joueurs désirant s'y investir. A ce titre, le roleplay, le jeu, et les scènes qui vous allez développer et vivre au sein des guildes occupent un rôle central.

Un guerrier désirant devenir plus endurant devra réussir une épreuve d'endurance, un alchimiste désirant maîtriser une concoction devra tenter de la préparer, un mage désirant maîtriser un nouveau sort devra l'expérimenter, etc.

Nous insistons sur le jeu avant tout, et il peut être utile de nous contacter pour être témoin d'une expérience, d'un rituel ou autre, ou de nous demander conseil si vous avez besoin d'idées pour votre roleplay de guildes.

- *Payer les ressources nécessaires à la validation de la compétence de guildes*

Le maître de guildes vient au Consortium muni de son registre de guildes.

Le coût de déblocage de nouvelles compétences est propre à chacune des compétences, selon la grille suivante :

- Une compétence faible ou de type "trick" coûtera 5 ressources, ou 5 points de recherche.
- Une compétence moyenne, ou étant proche d'une autre compétence de jeu coûtera 10 ressources, ou 10 points de recherche.
- Une compétence puissante, ou inédite, coûtera 15 ressources, ou 15 points de recherche.

### RÉACTIVATION DES COMPÉTENCES DES ANNÉES PRÉCÉDENTES

Pour pouvoir être utilisée durant l'année en cours, une compétence que vous avez apprise l'année précédente doit être "réactivée". Toute compétence validée et déblocquée durant les années précédentes peut être réactivée par les maîtres de guildes, en se rendant au siège du Consortium des guildes.

Le coût de réactivation des compétences débloquées les années précédentes est propre à chacune des compétences, selon la grille suivante :

- Une compétence faible ou de type "trick" coûtera 5 points de recherche.
- Une compétence moyenne, ou étant proche d'une autre compétence de jeu coûtera 10 points de recherche.
- Une compétence puissante, ou inédite, coûtera 15 points de recherche...

## LE REGISTRE DE GUILDE

Chaque guildes recevra, au début de l'événement un **registre de guildes**. Cet objet, non volable, est le principal outil de gestion des guildes.

Cet outil, à compléter de manière rigoureuse, contient :

- Les noms + ID + dévotions des joueurs ;
- Les compétences de l'année en cours et des années précédentes.

## COMMENT FAIRE POUR CRÉER UNE GUILDE ?

Remplissez le formulaire disponible ci-dessous, dès que possible et au plus tard pour le 1er juin 2019.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaGm4ymAieA-v2gBKOVpcLZP49ZNQXWUx1-INxokALiCwg/viewform?usp=pp\\_url](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeaGm4ymAieA-v2gBKOVpcLZP49ZNQXWUx1-INxokALiCwg/viewform?usp=pp_url)

## FESTIVAL DES GUILDES

Un événement majeur sera organisé durant l'année 2019 par le Consortium des guildes : le festival des guildes. Cet event comportera diverses épreuves représentatives de chacune des guildes et permettant de gagner diverses récompenses. Et qui sait ce qu'il peut se produire d'autre durant un tel événement... Plus d'information vous parviendront d'ici l'événement.

## CONTACT

Vous désirez plus d'information, discuter d'une idée de guildes, d'avoir une explication complémentaire sur un point de règle ?

N'hésitez pas à contacter les responsables guildes (Régis Grandgagnage & James Decker) via l'adresse mail suivante : [avatar@larp.be](mailto:avatar@larp.be) en incluant [GUILDES] dans le titre du sujet.