Gestion de Guilde

Extension non officielle du jeu de role les Terres d Arran

Sommaire:

A. Préambule..... 3

B. Système de jeu 3

a. Adaptation du jeu de rôle officiel des terres d'Arran 3

b. Déroulement d'une session de jeu 3

C. Personnage 4

a. Mon premier personnage 4

b. Approbation du personnage 4

c. Passage de niveau 4

d. Récompenses et achat de matériel 5

A. Préambule

Si vous ne savez jamais qui sera présent durant votre prochaine soirée jeu, que votre cercle de joueurs ne se compte plus sur les doigts, et que vous souhaitez tout de même organiser une campagne, alors cette extension est faite pour vous.

Elle regroupe un ensemble de règles à destination des joueurs et des maîtres du jeu permettant la gestion d'un grand cercle de joueur au cours d'une aventure sur le long terme.

La mise en place de cette extension nécessite de nommer un Maître de Guilde (MG) qui aura la responsabilité de la cohérence générale. Il mettra en place une guilde, comprenez par là un lieu et une philosophie, au sein de laquelle l'ensemble des personnages évoluera.

B. Système de jeu

a. Adaptation du jeu de rôle officiel des terres d'Arran

Le système de jeu général est celui du *jeu de rôle officiel des terres d'Arran*. C'est ce dernier que vous utiliserez tout aux longs de vos parties. L'extension offre des mécaniques alternatives qui seront utilisées en dehors de vos parties de jeu. Vous trouverez notamment des particularités dans la création et l'évolution de vos personnages, ainsi que dans la création et le démarrage d'une aventure.

b. Déroulement d'une session de jeu

Une session de jeu correspond à la réalisation d'une unique aventure pouvant durer d'une à quatre heures, et incluant 1 maître du jeu (MJ) ainsi que 1 à 6 personnages joueur (PJ).

Chaque session débute par la présentation des quêtes disponibles dans le quartier général de la guilde (QG). Cette partie est menée par le MG et devra présenter un panel d'aventures suffisamment large pour permettre à l'ensemble des joueurs de trouver une quête commune pouvant être réalisée par au moins un de leur personnage. Lorsque les joueurs et le MG auront validés la quête de la soirée, le rédacteur de l'histoire se dévoilera et prendra le rôle de MJ pour la session. Cela permet aux joueurs de proposer des quêtes et ainsi faire que chacun puisse être MJ sur une soirée, bien que le MG reste le maitre incontesté de l'univers du jeu.

Une fois l'aventure finie, les PJ reviennent à leur QG. Le MG reprendra la suite de l'organisation. Il permettra aux PJ de gagner 1 [Dé de vie]PV supplémentaires dans la limite de [Niveau]*[Dé de vie+constitution]. Puis les PJ pourront décider ou non de prendre un niveau (voir partie *Personnage*).

Quête hors système

Les MJ ont la liberté de proposer des sessions avec des systèmes de jeu différents (JDR muet, plusieurs MJ, session sans dé, etc.). Ces moments doivent rester occasionnels et expliqués par l'histoire. Il n'est pas nécessaire de prévenir le MG ou de l'annoncer sur la présentation de la quête.

Niveau de la quête

L'ensemble des PJ peuvent effectuer l'intégralité des quêtes proposées dans la guilde. Cependant, seul un groupe dont le niveau moyen est égal à ±2 du niveau de la quête aura la possibilité de prendre un niveau.

MJ et MG

Lorsque le MJ n'est pas le MG, il obtient les tous pouvoirs pour la session. Le MG est alors considéré comme un joueur normal. Les récompenses de la quête doivent cependant être validées en amont par le MG ou respecter le maximum donné dans le tableau des récompenses (p5). Bien que la mort soit un élément important maîtrisé uniquement par le MJ dans un jeu de rôle, le MG gardera dans le cadre de cette extension un droit de véto.

C. Personnage

a. Mon premier personnage

Les personnages joués dans le cadre de l'extension Gestion de Guilde sont créés en respectant les règles du *jeu de rôle officiel des terres d'Arran*. Ils devront également posséder une personnalité et/ou des objectifs commun avec ceux de la guilde qu'ils rejoignent. Cela permettra la cohésion des groupes temporaires formés dans le cadre d'une session de jeu. Le passé de votre personnage, ainsi que son comportement, doivent être approuvé par le MG. Il est conseillé de valider ses points avant de compléter la fiche de personnage.

Afin d'harmoniser le jeu, notamment à la mise en place de l'extension, il est nécessaire de créer des PJ avec la méthode N°2, dite de « Distribution », telle que définie en p42 du *livre du joueur*. Vous devrez alors répartir les scores, 10, 11, 12, 13, 14 et 16 dans les différentes caractéristiques.

Chaque joueur pourra avoir un ou plusieurs personnages qui viendrons peupler votre guilde.

b. Approbation du personnage

Une fois la fiche de personnage rédigé, il est nécessaire de valider le personnage en situation réelle. Pour ce faire, le MG et le joueur devront réaliser une session très simple mettant en scène le personnage. Cela peut être une livraison de matériel, une escorte, un vol, l'envoi d'une lettre, etc.

Il est conseiller de faire une session de moins d'une heure permettant de jouer, mais également de présenter les règles et le cadre. Si vous utilisez des « Safe Tools » c'est à ce moment que vous devez les partager.

Une fois cette session terminée, le MG devrait avoir la capacité de confirmer que le PJ créé est cohérent avec les attentes de la guilde. Le PJ est alors intégré et pourra être joué lors des parties suivantes. S'il s'avérait que le personnage n'était finalement pas en accord avec les objectifs de la guilde, il est nécessaire de le retravailler ou de le refuser.

c. Passage de niveau

Chaque session de jeu, y compris la session d'approbation, est l'occasion de prendre un niveau. Cependant, afin d'harmoniser la vitesse de progression de vos joueurs, qu'ils soient réguliers ou non, l'extension gestion de guilde ajoute une mécanique d'attente et de choix. En effet, lorsqu'un PJ finalise une session de jeu gagne automatique 1 dé de vie dans la limite de [Niveau du PJ]*([Dé de vie + CON]). Il obtient également le droit de monter de niveau à condition qu'il parte en rite initiatique pendant un nombre de semaine IRL égale au niveau à atteindre. Par exemple un PJ de niveau 4 qui souhaite passer niveau 5 devra s'absenter 5 semaines.

Le personnage profitera de cette absence pour parcourir les terres d'Arran et apprendre de nouvelles compétences. Cela permet de justifier l'obtention de ces nouvelles capacités liées à la prise de niveau. Vous pouvez également en profiter pour développer votre univers en demandant au joueur d'écrire l'histoire que vit son personnage. Le joueur pourra profiter de cette période d'absence de son personnage pour en jouer d'autres.

Méthode Aléatoire

Pour apporter de la diversité les joueurs pourront choisir de créer leurs personnages secondaires avec la méthode N°1, dite « Aléatoire », telle que définie en p42 du livre du joueur. Il est conseillé de limiter cette pratique à 10% des membres de la guilde afin d'éviter la prolifération de profil atypique.

Commencer niveau 2

Un joueur possédant plusieurs personnages pourrait vouloir éviter de repartir niveau 1 avec son nouveau concept. Il est alors permis de démarrer l'aventure à un niveau supérieur, égale à la moitié de la moyenne inférieure des deux personnages les plus puissants du joueur. Par exemple, en possédant 3 personnages dont les niveaux respectifs sont, 2, 10 et 11, on pourra créer un 4ème commençant niveau 5 (11>10>2, donc [11+10]/2 arrondi à l'inférieur).

d. Récompenses et achat de matériel

Chaque partie est l'occasion pour le PJ d'amasser des récompenses. Les sessions étant courtes, il est nécessaire de limiter les phases de commerce souvent chronophage. Cette dernière est alors basculée sur l'intersession. Le joueur et le MG auront toutes libertés de faire commercer les PJ à ce moment.

En fonction de votre cadre de jeu, vous pouvez permettre aux PJ de trouver certain objet dans la ville de leur QG, ou leurs demander d'envoyer un émissaire ou un voleur récupérer pour eux ce qu'ils cherchent. Augmenter le coût des objets achetés de la sorte de 50%.

Vous trouverez également ci-dessous un tableau estimatif des récompenses que doivent apporter la réalisation des sessions. Il est important de noter que tous les gains ne sont pas forcément financiers. La création d'une relation, le sauvetage ou la découverte d'un nouveau territoire, sont d'autant de récompense que le GM doit pousser. De plus, bien que les PJ puissent monter de niveau à chaque session, il est intéressant de leur permettre de jouer plusieurs fois avec les mêmes compétences pour permettre de développer le personnage. Le tableau prend en compte cet aspect.

Livre du meneur
Chapitre 5 : Les objets de tradition et légendaires
Valeur : *La valeur d'un objet magique est égale à [(Niveau de magie) x (Niveau de magie) x 200po.*

Niveau du PJ	Niveau total de magie	Niveau Max. d'un objet	PO total du joueur (Bourse et équipement)	Nombre de session par niveau	Revenu par session(PO)
1	0	1	0	1	100
2	0	1	0	1	100
3	1	1	200	1	125
4	2	2	800	2	125
5	3	2	1000	2	125
6	4	2	1200	2	125
7	6	3	2400	3	250
8	8	3	2800	1	250
9	10	4	4400	4	400
10	12	5	6400	5	400
11	15	6	9000	6	450
12	18	7	12000	7	450
13	21	8	15400	8	450
14	24	9	19200	9	450
15	27	10	23400	10	450
16	30	11	28000	11	450
17	33	12	33000	12	450
18	36	13	38400	13	450
19	40	14	44400	14	450
20	45	15	51000	∞	500