

Annexe des groupes d'influences

Version 1 (2017)

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le mercredi 22 février 2017

Table des matières

Table des matières	1
Qu'est-ce qu'un groupe d'influence	2
Pourquoi être membre d'un groupe d'influence	2
La compétence : Membre de groupe (Général)	2
Les six types de groupes d'influences	3
Militaire	3
Savoir	3
Culte	4
Criminel	4
Marchand	4
Social	5
Comment créer un groupe d'influence	5

Qu'est-ce qu'un groupe d'influence

Un groupe d'influence désigne une association, une coopération, une guilde ou un groupe de personnes pratiquant une activité commune dans un but commun sous une certaine organisation. Les motivations de ces associations varient grandement d'un groupe à l'autre, mais leur existence change grandement le développement des régions où ils ont racines.

Pourquoi être membre d'un groupe d'influence

En étant membre d'un groupe d'influence, un personnage profite de divers avantages en fonction de l'association auxquels il s'est joint.

- Le personnage pourrait avoir à chasser une créature, collecter des ressources ou voir même assassiner quelqu'un. En cas de réussite, le joueur est garanti une récompense à la fin du scénario.
- Le personnage pourrait apprendre des compétences de la part des mentor de son institution, moyennant sans doute un paiement ou un service en échange. Cet enseignement s'effectue hors-jeu. S'il fait parti d'une association de combattant, un aîné parmi les membres pourraient sans doute lui enseigner la compétence Force Brute II; à l'opposé, la compétence Attaque Sournoise, elle, serait enseignée dans une guilde d'assassin.
- Le personnage pourrait compter sur l'assistance de sa faction que ce soit par l'administration de ressources, de main d'oeuvre ou en répondant à une question qu'elle pourrait avoir la réponse.

La compétence : Membre de groupe (Général)

Le personnage qui répond aux critères d'admission d'un groupe d'influence et qui se voit enseigner les procédures afin de travailler pour la dit groupe bénéficie désormais des tâches délégués par ses supérieurs ainsi que de divers avantages en fonction de l'association auquel il appartient. Un personnage peut obtenir cette compétence et joindre un groupe d'influence de deux façon possible :

-Elle peut être enseignée par un personnage déjà membre du groupe via la compétence par un seul enseignement. L'accomplissement de certains préalables sont requis dans le cadre de ce processus. Il n'y a pas de limite au nombre de groupe que le personnage peut rejoindre de cette manière;

-Elle peut être choisi à la création du personnage une seule fois au coût de 10 P.P. (justifiant ainsi l'accomplissement des préalables avant l'admission). L'intégration au groupe en question fera donc partie de l'historique du personnage.

Attention : Il est possible qu'en cas d'infraction aux règles du groupe ou par manquement grave aux tâches qui lui seront assigné, que le personnage soit expulsé ou pire! Dans un tel cas, les P.P. ne seront pas remboursés.

Préalables : variable
Coût : 5 P.P. ou 10 P.P.

Les six types de groupes d'influences

1. Militaire

Ces groupes sont souvent soit des ordres de guerriers cherchant à appliquer leur idéologie par devoir ou des mercenaires vendant leur épée pour divers services. Il peut s'agir d'assurer la sécurité dans un village lors d'un événement ou de servir de garde du corps pour une personne. Certains de ces groupes agissent comme des agents de liaisons et transmettent des contrats qu'ils reçoivent directement à leurs membres se trouvant le plus près de la région concernée. Des contrats de chasse ou des primes peuvent être ainsi communiqués aux quatre coins du continent.

- **Les prédateurs de prises** : Un rassemblement d'aventuriers uni par un lien bien simple; Le plaisir de la chasse. De grandes personnalités ou marchands à la poche bien garnie les approchent quotidiennement afin de "collecter" des composantes ou pour éliminer une menace gênante. La ruse et l'intellect sont tout aussi bienvenues que la force physique. Effectivement, guerrier, mage ou voleur constitue leur membres étant donné que leurs proies peuvent prendre la forme d'un troll maître de son marais ou d'un changeforme dissimulé en plein cœur d'un village. [Plus de détails](#)
- **Les dompteurs du métal** : Cette force armée se spécialise dans le dressage et l'élevage de dévoreurs de métal; Des créatures se nourrissant exclusivement de métal sous toute forme. Le groupe s'en sert pour éliminer les armures et les armes de leurs ennemis, donnant l'avantage à leur bataillon. Uniquement équipé d'armure de cuir ou de fourrure et d'armes de bois, ce groupe constitue une force de frappe phénoménale lors de combat. Les dompteurs offrent leur service au plus payant. [Plus de détails](#)

2. Savoir

Ces associations regroupent des personnages avides de connaissances sous diverses formes : des mages à la recherche de nouveaux sortilèges, des informateurs aux aguets de la moindre petite rumeur ou des investigateurs recueillant seulement si un mandat leur est émis. Il s'agit d'un type de groupe voyant souvent jour en Mandralique. Certaines de ces organisations embauchent souvent des aventuriers pour agir en tant qu'agent de terrain.

- **L'Ordre des chroniqueurs** : Un groupe d'historiens, ceux avides de connaître et ceux avides de raconter. Leur but est de répertorier les événements étonnants et de les publier au peuple. Deux groupes constituent l'Ordre, les recruteurs, qui voyagent et recueillent des histoires et de nouveaux membres; et les évaluateurs qui reçoivent les articles et les publient. [Plus de détails](#)
- **L'Académie du Mont Cornu** : Cette école a pour but de documenter et de répertorier toutes choses et de transmettre les savoirs à leurs étudiants afin de former des érudits plus instruits à chaque nouvelle génération. Pour un membre de l'ordre, toute connaissance vaut la peine d'être apprise. L'académie recueille

effectivement tous types d'informations qu'il s'agisse de rituel pour ouvrir un portail vers d'autres plans ou les règles d'un jeu gobelin.. [Plus de détails](#)

3. Culte

Ces organisations sont en fait souvent des temples, mais il s'agit essentiellement de regroupement de croyants qui désire propager leur mouvement : les clergés de toutes les religions, les sous-branches de celles-ci, des sectes ou encore des groupes philosophiques. Ces croyants ont pour désir de répandre leur parole ou de faire agir la volonté de leur dieu.

- [Traité des cultes religieux du monde, IIIe ed.](#)

4. Criminel

Ces guildes sont constituées des plus sombres personnages de toutes les sociétés. Rarement connu du public, ces organisations oeuvrent dans l'ombre et certaines offrent leur service à ceux qui en ont les moyens : Assassinat, vol, enlèvement, trafic de narcotiques et autres services illégaux constituent leur gagne pain.

- **Les bâtards de Valten** : Il s'agit d'une famille du crime organisée ouvrant dans le centre du continent, principalement dans les villes marchandes. Leur commerce principale est la vente de divers produits illégaux. Ce qui les rends particulier est leur système hiérarchique qui organise leur membre en ordre croissant selon la valeur de leur prime pour leur capture (ou leur mort). Le chef étant celui qui possède la plus grande prime, prend les décisions sur les actions que prendra le groupe. [Plus de détails](#)
- **Les crânes de sang** : Bien que très peu de choses soient connu de cette organisation, les rumeurs veulent qu'ils ouvrent dans les contrat d'assassinat en tout genre. Des vaine dispute entre marchands jusqu'au complot politique. De nombreux groupes de l'ordre sont à la recherche d'information et prie à quiconque en ayant de s'avancer. [Confidentiel](#)

5. Marchand

Il s'agit de regroupement de marchand qui se sont associé dans le but de desservir une plus grande parcelle de territoire, impossible de façon individuelle. Leur associations leur permet également d'avoir accès à une marchandise plus diversifié et bien plus vaste.

- **La Caravane de la Dernière Heure** : Cette étrange guilde marchande tente de commercialiser le marché que représente les aventuriers en tout genre qui fourmille dans les régions hostile, où ils n'ont malheureusement pas de comptoir marchand. Ils désirent donc intégrer quelques uns des des aventuriers à leur caravane afin de pousser leur produits divers jusqu'à eux que leur pas les mènent au Mont de feu ou dans le sous-monde. [Plus de détails](#)
- **Le Grand Comptoir** : Une guilde marchande entièrement et exclusivement constitué de Sélénites (de fameux elfes bleuté). Ayant un instinct surhumain pour les affaires, c'est derniers ont assuré un monopole au travers le continent pour ce qui est du

marchandage de biens en tout genre, d'objets magique et de de lots de matériaux de construction à travers le continent. Inaccessible aux joueurs

6. Social

Ce type organisations représente les groupes préexistant des dirigeants, des diplomates et des ambassadeurs des diverses nations du monde connu ainsi que de quelques familles nobles influentes. Ces groupes ont pour but de représenter les intérêts de leur nation et d'entretenir des relations politique avec les autres.

Comment créer un groupe d'influence

Il sera possible à un groupe de joueur de fonder leur propre groupe d'influence de façon en-jeu au fil de plusieurs quêtes. Ce groupe se devra de répondre aux exigences minimales suivante :

- Être 5 membres en excluant tous personnages non-joueurs qui pourrait avoir été mêler aux aventures des personnages joueurs;
- Un quartier général qui devra avoir été gagné ou bâti en jeu. Pour la construction d'un tel édifice, le groupe peut s'attendre à devoir déboursé une somme approximative de 2500 écus;
- Des frais annuels pour la gestion d'un groupe d'influence seront nécessaire et seront sujet à des changement fonction du type de groupe et de leur activité.

Il est préférable d'informer de vos intentions le comité jeu et de discuter avec ce dernier pour vous assurer que vos intérêts soient bien transmis dans votre aventure.