

La guilde de l'eau

Par Géraud Faivre - Sheppy –

Pour Guildes Eldorado

Avant propos :

Vous en avez assez de toutes ces guildes que peut de chose différence et on ne peut plus difficile à inclure dans un scénario ? Ne cherchez plus. Enfin, si parce que je ne vous en propose qu'une et une petite en plus. Voilà la Guilde de l'Eau !!!

Récapitulatif de la Guilde

Date de création : Ardence 222 (ou en gros y a 6 mois)

Fondateur : Turken

Dirigeant actuel : Turken

Bannière : Une fontaine sur fond unie (les couleurs importent peu, bien que la fontaine bleue sur fond or soit la plus courante)

Devise : « Hé-L'eau »

Siège social : L'écrin des bananiers. Ou ce que vous voulez

Troupes : Turken et sa bande, une dizaine de sourcier et 4-5 prospecteurs d'eau (en fonction de l'appétit des crocodiles)

Localisation principale : L'écrin des bananiers et ses environ

Ressources :

Valeur de la Guilde : bof... Le crédit qu'on lui accorde

Liquidité : 5824 Ecumes et 6 sables, deux coqs (volés) et un éléphant

Organisation :

Type de contrat :

- Sourcier : Bail de 2 ans
- Prospecteur d'eau : A vie

Droit à la pacotille (commissions) : Oui

Promotion : Mérite et Piston

Jeu : 0 (-1 même !!)

Histoire :

Turken et ses 6 copains sont des guildiens depuis quelques temps déjà et après plusieurs traversée de la Barrière, il se sont dit que le commerce avec les rivages ça gagnait bien, mais que les enfants cyclones, les Trous, la fumée magique et les cigognes gigantesques, c'était plus de leurs ages. Ils ont donc décidé de trouver une activité qui serait moins dangereuse, mais respecterait leur idéal Guildiens. L'argent !

C'est dans l'écrin des bananiers que Turken et ses copains ont découvert une source de revenue inexploitée : la source chaude et pétillante du mont Krakatoes ; Somfer le docte a étudié et conçu avec Turbal le gehemdal un système de tuyauterie et de baignoire pour amener les bains bouillonnant à tous les petits dictateurs Lores ou aux riches Urbis. Depuis, ils exploitent les sources qu'ils peuvent dénicher et développent les marchés parallèles des huiles essentielles et des brosses pour le bain.

Organisation :

Turken et sa bande sont les gestionnaires et ils dirigent leurs activités depuis l'écrin des bananiers. La cellule d'étude s'y trouve aussi.

Les Sourciers sont en général des autochtones qui gère et effectue la maintenance sur les dispositifs de la Guilde. C'est un métier dangereux quand on sait les réactions que peuvent avoir les dictateurs quand il devrait se baigner dans une baignoire remplis avec de l'eau et du lisier !!

Les prospecteurs sont quant à eux des guildiens dont la tâche est de découvrir de nouvelles sources d'approvisionnement (eau, bois, huile ...etc.). On confie aux prospecteurs tout ce qu'il faut pour déployer une filiale et nommer des sourciers. C'est à eux de négocier les contrats et de réussir à obtenir un paiement correct (souvenez-vous de l'éléphant). Evidemment, un prospecteur qui tombe sur une filiale frauduleuse à pour consigne de prévenir le QG et de « perturber » le système en place : pollution, sabotage ou assassinat sont de rigueur ; La dernière solution offre la possibilité de récupérer l'affaire.

Objectifs :

L'argent, et le développement de leurs activités, les grosses guildes ne peuvent pas s'emparer de leur commerce pour des raisons techniques évidentes (Barrière) et convient à la guilde de l'eau parfaitement !

Note de moi :

Ce petit texte est sans doute plein de faute, et je vous remercie de les avoir vu ! ;)
J'espère que vous jouerez avec cette guilde et que les créateurs plus classiques de guildes ne s'en offenseront pas.

Amicalement, geraud.faivre@laposte.net