

# Formulaire de création de groupe et personnage

Les informations liées aux champs de réponse ci-dessous peuvent être trouvées dans les pages suivantes. Pour davantage de détails, consulter le livre de règles du second chapitre (<http://projet-enclave.com/tractations/systeme-de-tractation/>) ou communiquez avec l'Organisation de l'Enclave ([organisation@projet-enclave.com](mailto:organisation@projet-enclave.com))

<b>Nom du groupe/personnage*</b>	
<b>Palatinat visé**</b>	
<b>Comté visé**</b>	
<b>Points d'investissement totaux</b>	

\*Inscrire le nom de votre maison, famille, clan ou autre. Si vous êtes un personnage seul, inscrire le nom de votre personnage.

\*\*Si vous ne désirez pas débiter avec un fief, ne rien inscrire dans ces cases.

<b>Joueur 1</b>	
<b>Nom du joueur</b>	
<b>Points d'investissements*</b>	
<b>Nom du personnage</b>	
<b>Investissement souhaité**</b>	
<b>Coût***</b>	
<b>Total :</b>	

<b>Joueur 2</b>	
<b>Nom du joueur</b>	
<b>Points d'investissements*</b>	
<b>Nom du personnage</b>	
<b>Investissement souhaité</b>	
<b>Coût</b>	
<b>Total :</b>	

\*Points d'investissement personnels investis dans le groupe grâce à une retraite ou présence au premier chapitre.

\*\*Si un fief ou un comté est désiré, inscrire le nom de celui-ci au côté de l'investissement. Les comtés sont présentement génériquement divisés en cinq fiefs : Nord, Sud, Est, Ouest et Central

\*\*\*Coût en points d'investissement



# Explications

## Points d'expérience

Les anciens joueurs de l'*Enclave* opérant le passage du premier au deuxième chapitre pourront conserver ou transférer vers un nouveau personnage une partie des points d'expérience dont ils disposaient. De plus, ils obtiendront aussi des points d'investissement supplémentaires à engranger lors de la création de leur nouveau groupe\*\* (voir section suivante). Le tout se fera selon le ratio suivant :

Points d'expérience (premier chapitre)	Points d'expérience (deuxième chapitre)*	Points d'investissement
1 à 11	6	0
12	7	1
13	7	1
14	7	1
15	7	1
16	8	2
17	8	2
18	8	2
19	8	2
20	9	3
21	9	3
22	9	3
23	9	3
24	10	4
25	10	4
26	10	4
27	10	4
28	11	5
29	11	5
30	11	5
31	11	5
32	12	6
33	12	6
34	12	6
35	12	6

*\*Il est important de se rappeler que tous les nouveaux personnages débutent avec 6 points d'expérience dans le système du second chapitre.*

*\*\*Si un joueur détenant des points pour un nouveau groupe (section suivante) se retrouve seul ou hors d'un groupe au début du chapitre, il pourra dépenser ces quelques points isolément.*

## Nouveau groupe

À sa création, un nouveau personnage ne possède ni titre, ni fief, ni possession. Le nouveau personnage arrivant seul au palais princier devra donc se frayer un chemin vers le pouvoir par lui-même. Par contre, si des personnages sont créés en groupe, ceux-ci pourront bénéficier d'avantages de départ spécifiques à répartir entre eux. L'*Enclave* cherche fondamentalement à encourager les petits regroupements accueillant entre 3 et 6 personnages. Ce sont ces clans limités qui permettent un maximum de diversité d'intérêts, de négociations et d'échanges. Ainsi, en-dessous de 3 personnages et au-delà de 6, aucun avantage de départ ne sera octroyé.

Les groupes de 3 à 6 personnages disposeront de 20 points à investir chez le ou les personnages qu'ils désieront. S'ils le souhaitent, ils pourraient donc renforcer un seul d'entre eux, ou encore se répartir les avantages équitablement. Ils pourront ainsi choisir un fief (et comté) dans un même comté inoccupé sur la carte et demander à le posséder. Les avantages possibles et leurs coûts sont les suivants :

Avantage	Coût
Fief et titre de baron	2 points
Titre de comte	3 points*
Propriété stade 1	2 points**
Propriété stade 2	4 points***
Propriété stade 3	6 points
Possession	1 point
Camp militaire	1 point

\*Maximum 1 personnage. Le personnage doit détenir un fief et un titre de baron, de même que deux des autres membres de son regroupement qui lui prêteront serment de vassalité.

\*\*Tout fief acquis pour la première fois par un joueur dispose de trois propriétés aléatoires de stade 1 (excluant celles possiblement choisies grâce au tableau ci-dessus). Pour acheter une propriété, il faut détenir un fief préalablement.

\*\*\*Pour acheter une propriété de stade 2, la propriété de stade 1 la précédant doit avoir été achetée. La situation est la même pour la propriété de stade 3. Il en coûtera donc 12 points pour débiter avec une propriété de stade 3.

Afin de bénéficier de ces avantages, un groupe devra officialiser sa venue auprès de l'Organisation de l'*Enclave* avant son arrivée en jeu en précisant leurs demandes et leur historique de groupe.

## La carte

La carte du royaume d'Ébène est entièrement définie dans ses grandes délimitations. Ainsi, chaque palatinat comprend sept comtés, eux-mêmes subdivisés en cinq fiefs. Toutefois, dans chaque palatinat, l'un de ces comtés est réservé à la famille palatine et est inaccessible aux joueurs. De plus, dans diverses régions, des fiefs sont monopolisés par les quartiers généraux d'organisations majeures du royaume (ex : congrégations religieuses, guildes marchandes, etc.).

Afin de choisir judicieusement son fief et son comté, il est essentiel de bien étudier la géographie du pays. Ci-dessous, vous trouverez le lien menant vers la carte du royaume d'Ébène, ses palatinats et ses comtés. Dans les pages suivantes, vous pourrez trouver la liste des comtés associés à chaque numéro inscrit sur la carte ainsi que la liste des territoires inaccessibles.

Lien vers la carte : <http://projet-enclave.com/wp-content/uploads/2016/07/Carte-formulairev3.jpg>

<b>Avhor</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Rivebois
2	Norforte
3	Trenquiavelli
4	Vidalia
5	Caliamo
6	Vespéra
7	Vêpre (Occupé)

<b>Cassolmer</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Cellryn
2	Mille barons
3	Findest
4	Alwyrrh
5	Cassel (Occupé)
6	Cadeyrn
7	Elfeand

<b>Corrèse</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Cendres
2	Haute-Sève
3	Mordaigne
4	Semailles
5	Esfroy
6	Haute-Tour
7	Porte-Chêne (Occupé)

<b>Felbourg</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Vaunes
2	Banches (Occupé)
3	Salimes
4	Orferac
5	Jeranbourg
6	Chêne d'argent
7	Felbourg

<b>Laure</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Rivelm
2	Bleu comté
3	Hanem
4	Vallon
5	Vilem

6	Hessifiel
7	Gué-du-Roi (Occupé)

<b>Salvamer</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Hautes plaines
2	Côte-Rouge
3	Coraux
4	Salvar (Occupé)
5	Émeraude
6	Saulnières
7	Villeroç

<b>Sarrenhor</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Volund
2	Sannor
3	Ferres
4	Vors
5	Edar
6	Arar
7	Mond (Occupé)

<b>Pyrae</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Hara
2	Nui
3	Rouge-Fort
4	Nauri
5	Avicennes
6	Aliare
7	Pyrae (Occupé)

<b>Val-de-Ciel</b>	
<i># sur la carte</i>	<i>Nom du comté</i>
1	Franc comté
2	Duvel
3	Fondebleau
4	Haut-Dôme (Occupé)
5	Ascension
6	Gorgias
7	Céleste

## **Fiefs occupés par les grandes organisations**

Les fiefs occupés par les grandes organisations ébénaises ne peuvent pas être sélectionnés à la création du personnage ou du groupe. Ceux-ci hébergent les quartiers généraux de ces organisations. Ces fiefs ne peuvent pas être vassalisés initialement.

### **Politique**

- Noble Cercle -- Salvamer, Saulnières (Fief est)
- Noble Légion – Laure, Rivelm (Fief nord)

### **Commerciale**

- Guilde franche d'Ébène -- Felbourg, Felbourg (Fief central)
- Marine des Mérillons – Avhor, Trenquiavelli (Fief est)

### **Académique**

- Fulcieu – Felbourg, Felbourg (Fief sud)
- Rozella – Salvamer, Perles (Fief sud)
- Zanair – Corrèse, Haute Tour (Fief central)

### **Religieuse**

- Aurésiens – Pyrae, Nui (Fief central)
- Haut Pilier – Fondebleau, Val-de-Ciel (Fief est)
- Compagnie du Heaume – Val-de-Ciel, Duvel (Fief central)
- Oblats hospitaliers – Sarrenhor, Sannor, (Fief nord)
- Ordre de l'Illumination – Felbourg, Vaunes (Fief est)