

Titre de noblesse

Bien que la plupart des pays aient leur propre système politique, le système terrien a heureusement été harmonisé en l'an 776 par La Guilde afin de simplifier la gestion et l'achat/vente de ces dernières. Depuis cette époque, la Guilde gère donc l'acquisition de terre dans tout les pays et assure une neutralité pour tout les cas où les terres sont laissées à eux même.

Le système en place actuellement permet l'acquisition de terre une fois par an, lors des « nettoyage de registre », où elles sont vendues aux enchères pour les membres du pays de la terre, ou occasionnellement lors de vente standard entre deux paires. Une fois la vente conclue par les deux parties et autorisé par un membre agréé de la Guilde, les terres sont données en gestion aux nouveaux propriétaires. Il peut à sa convenance investir des sommes en bâtiment ou installation civile et en retire des bénéfices via des taxes fixes collecter par la Guilde. Bien qu'il soit fortement recommandé d'investir pour faire prospérer la terre acquise, la plupart ne nécessite pas d'investissement pour continuer à vivre et il en revient donc au bon vouloir du seigneur.

À l'acquisition d'une première terre, le nouveau propriétaire se voit octroyer le titre de Seigneur et deviens, par ce fait, un membre de la noblesse de son pays. En plus d'augmenter son prestige et son influence au sein du pays, ce titre lui permet aussi, à l'occasion, de faire appelle à des ressources humaines auprès de son pays gratuitement.

En effet, compte tenu que le seigneur investit de sa fortune pour la prospérité du pays, les différents gouvernements permette à un seigneur de faire appelle à 3 « point » au courant d'une même année pour un garde du corps, un scribe, un prêtre ou toute autres ressources pouvant être fournie par le pays.

Plus la ressource est puissante, plus elle consommera de point et brimera donc le seigneur durant le reste de l'année. La demande pour ces derniers doit être remis à un marchand agréé de façon écrite en détaillant le type de ressources demandé et la période d'utilisation.

Exemple : Le privilège de « Convocation d'allié » du seigneur permet de demander un appui de 3 point PNJ. Ainsi, il a droit d'invoquer 1 PNJ niveau 1 trois fois dans l'année ou 1 PNJ niveau 3 une fois dans l'année etc... Il peut fournir lui-même la feuille de personnage ou nous demander ce qu'il désire et le nombre de point qu'il souhaite investir dans sa convocation. Le PNJ est la pour maximum un scénario.

De plus, les nobles ont la possibilité d'effectuer du commerce avec d'autre pays. Ce système de commerce est représenté en jeu par des cartes plastifiées affichant la ressource de votre pays.

Ces cartes ne peuvent, en aucun cas, être volées car celles-ci représentent des accords marchands, des charrettes chargée qui se baladent dans le monde entier. Fait important à noter, les cartes ne se conserve pas d'une activité à l'autre. Elles seront comptabilisées en **point de prestige (s'il y a lieu)** à la fin de chaque activité et le noble commencera la suivante avec les cartes de base liées à son titre.

Il y a trois façons différentes d'utiliser ces cartes

Les échanger contre d'autres ressources.

Pour chaque carte remise à la fin de l'activité et n'appartenant pas au pays d'origine du noble, un point de prestige lui sera accordé.

Les vendre auprès d'un marchand.

Ces cartes ont comme valeur marchande de base de 500 pièces d'or (25 ingrédients).

Acheter d'autre terre.

Lors de la mise à jour des registres, ces cartes peuvent être utilisées pour acheter de nouvelles terres. Elles auront alors une valeur marchande équivalente à 1000 pièces d'or spécialement pour les transactions immobilières.

Il existe différent titre de noblesse et il est possible de progresser dans la hiérarchie du pays en acquérant plusieurs terres adjacentes.

Voici la table de progression :

Titre	Nombre de terre adjacente	Point de ressources humaines	Carte de ressource au début de chaque activité
Seigneur	1	3	1
Baronnet	2	6	1
Baron	4	9	2
Vicomte	6	12	2
Comte	8	15	3
Marquis	12	18	3
Duc	16	21	4
Archiduc	20	24	4
Roi/empereur	Totalité du pays	27	6