Créer sa Maison Noble

Vous trouverez dans ce volume toutes les informations nécessaire a la création de votre maison noble

- Les Stats de la Maison
- Les Origines de votre maison
- Votre Région
- Particularités de votre Maison

Les Stats de la Maison

Chaque maison noble est définie par plusieurs statistiques représentant sa puissance, sa stabilité et sa capacité d’action dans le royaume.

La Richesse Elle correspond à la quantité d’or possédée par la maison ; elle sert à recruter des troupes, améliorer les domaines, financer des actions spéciales ou soutenir des alliés.

La Puissance militaire (PM) Elle représente la force armée de la maison ; elle dépend de la composition et de la qualité des unités et est utilisée en bataille en étant convertie en dés. (Dans une bataille, la pm donne un d6 par tranche de 10 points pour le score final)

Le Moral Il mesure la stabilité interne et la motivation de la population et des armées. Il commence autour d’une valeur moyenne (environ 10), évolue selon les succès ou échecs, influence directement les batailles en apportant des dés supplémentaires, et peut provoquer des troubles civils s’il tombe trop bas.

L’Organisation Il reflète la discipline administrative et militaire de la maison ; elle détermine la quantité de troupes pouvant être recrutées simultanément, la vitesse de déplacement des armées et la capacité à mener plusieurs opérations coordonnées.

La Légitimité Elle représente la reconnaissance politique et morale de la maison. C’est une ressource dépensable permettant d’influencer les assemblées, de mener des actions politiques majeures (vassalisation, conquête, élimination d’une maison adverse) ou d’obtenir ponctuellement une action supplémentaire lors d’une phase d’action.

Ces statistiques évoluent tout au long de la partie via les décisions des joueurs, les événements RP, les victoires ou défaites militaires et les choix politiques, définissant l’identité et la trajectoire unique de chaque maison dans la lutte pour le trône.

Les Origines de votre maison

Vassaux fidèles : (Le gros des nobles du royaume sont des vassaux fidèles, ils forment l'élite de cette société et obtiennent plusieurs bonus dans la plupart des domaines)

Guerriers anoblis :(Vos ancêtres se sont illustrés sur le champ de bataille au fil de l'épée et il est écrit dans votre ADN que la paix de défends par les armes (Les dirigeants de votre maison commence avec un point d'hardiesse en plus)

Marchand ayant acheter leur titre de noblesse :(Les rois précédents ont plusieurs fois subit des crises économique et votre famille a été la quand il le fallait pour boucher les trous de trésoreries, son altesse royale n'a eu d'autres choix que de récompenser les services rendus par un titre, mais le reste de la noblesse ne vous portent pas dans leurs cœur) (bonus de trésorerie, malus de légitimité)

Maison ancienne et respectée : (vous n'êtes ni les plus forts, ni les plus riche mais votre sang remonte aux fondations même du royaume. Il y'a toujours eu un membre de votre famille aux commandes de votre fief et il y' en aura toujours un)(bonus de légitimité)

Cité état intégrée au royaume : (Votre cité était plus démocratique que le royaume, mais face a votre puissance, la diplomatie fut plus rentable, vous avez été intégré en échange d'une plus grande autonomie et d'un respect de vos traditions séculaire, votre maison noble n'est pas héréditaire mais élective, votre successeur sera désigné par un vote après votre mort. bien entendu le peuple apprécie fortement ce respect de leur opinion) (bonus de moral)

Corsaire fortunés : (Le commerce maritime n'a aucun secret pour votre famille, vous avez fais fortune sur les mers et si personne ne voulait commercer, il suffisais de prendre de force les navires récalcitrant) (commence avec une petite flotte, bonus pour le commerce extérieur)

Mercenaires récompensés : (votre illustre ancêtre était le chef d'une compagnie de mercenaire légendaire, après d'innombrable bataille sauvant le royaume, le roi n'a eu d'autre choix que de lui offrir la noblesse tant recherchée. Les années ont eu beau passé, votre famille garde encore des bons contact avec de nombreux mercenaires du pays) (coût des mercenaire réduit)

Gardes royaux : (Vos ancêtres ont de tout temps protégé la dignité royale et son porteur, que vous importe de ceindre la couronne et de porter l'hermine ? Mais vous ferez tout pour que le nouveau souverain sois digne de sa charge)(une fois dans la partie, vous pouvez créer un parti pour soutenir un autre joueur dans sa revendication royale. Il est IMPOSSIBLE pour vous de

revendiquer le trône, mais tant que vous êtes dans un parti soutenant un candidat, vous obtenez un bonus de moral significatif)

Branche cadette : (Vous êtes une maison récente, née d'une maison plus puissante, ce ne sont que les compétences de votre dirigeant qui ont permis a cette autonomie) (vous obtenez 2 points supplémentaire a la création de personnage, vous pouvez également choisir un joueur et décider que vous êtes issu de sa maison a l'origine, vous aurez donc un lien de parenté) ATTENTION si votre personnage est tué, vous ne disposerez pas du bonus pour le reroll

Tribus ralliée : (Les vôtres sont originaires des terres les plus sauvages du royaume, après d'incessantes escarmouche, pillage et raid le roi de l'époque a préférer vous proposer de vous intégrer au pays. Même si vous avez pris les codes de votre patrie d'accueil, que votre noblesse est ancienne et que vous vivez dans des chateaux riche, votre peuple aura toujours le sang qui bout quand les tambours de guerre résonnent) (Vous obtenez un puissant bonus de moral tant que vous êtes en guerre, vous avez également accès a des unités spéciales, plus forte mais qui baisse le moral quand ils sont intégrés dans une armés étrangère. Cependant, votre peuple est moins riche que d'autres)

Votre Région

La géographie de votre fief est importante, elle vous donnera des bonus et définira votre position sur la carte du royaume.

- **Côtie**r (Avoir un fief côtier vous permets de faire du commerce avec chaque propriétaire d'un port ou même d'investir dans une flotte)
- **Montagnard** (Les forteresses montagnarde ont une défense plus élevées, il y'a également des chances que certaines ressources existent dans votre sous-sol)
- **Plaine fertile**
- **Forêt**

Particularités de votre Maison

Ce volume résume la liste de particularités que vous pouvez choisir a la création de votre maison. Vous ne pouvez en choisir que 2 et chacune d'entre elles apportent des bonus mais aussi des malus.

Chevalerie particulière : Votre maison est connue pour abriter un ordre de chevalerie fondé par l'un de vos estimés ancêtres. Ils se distinguent par le moyen RP a votre convenance (Monture spéciale comme par exemple des taureaux ou des cerfs, arme particulière, entrainement particulier) toujours est il que au cours de la partie, vous pouvez recruter 3 régiment de cavalier lourd de cet ordre. Il commence directement au rang vétéran et peuvent atteindre le rang légendaire via l'entrainement classique des troupes voire même être directement acheter au rang exceptionnel ou légendaire. En contrepartie, l'organisation de votre maison commence avec un malus,car vous avez toujours compter sur ces chevaliers pour faire régner l'ordre sur vos terres.

Mine d'or : Le sous sol de votre région regorge de filon d'or et votre famille l'a toujours exploiter afin de faire leur la richesse de votre terre. Cependant cet or attire les convoitise et votre population vous soupçonne de garder un gigantesque trésor dans votre salle des coffres. vous commencez avec un bâtiment "mine d'or" qui vous donne un gain de 150 or par phase d'action mais le moral de votre maison baisse d'un point a chaque phase d'action

Sang royal : Votre famille possède un lien de parenté avec le roi actuel, votre légitimité est plus haute et annoncer votre candidature pour la royauté ne coûte pas d'action, cependant votre PM de départ est plus basse.

Soutien populaire : votre population vous aime, le moral de votre maison est donc haut, cependant le reste de la noblesse voit ca d'un mauvais œil et votre légitimité est plus basse.