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)

Révision #3
Créé 23 janvier 2026 18:08:34 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 24 janvier 2026 14:20:18 par Beliahl le gros matou