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.

Révision #2
Créé 24 janvier 2026 11:03:54 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 24 janvier 2026 12:04:06 par Beliahl le gros matou