La Création de votre Dirigeant

Vous trouverez dans ce volume toutes les explications nécessaire a la création du dirigeant de votre maison

- Les Statistiques
- Traits Positifs
- Les Traits Négatif
- Les Suivants

Les Statistiques

Chaque personnage joueur possède 5 statistiques, notées de 0 à 4 (exceptionnellement 5 via lore, événement ou progression tardive).

1) Commandement
Capacité à diriger des armées et à imposer sa volonté sur le champ de bataille.
S’ajoute directement au score de bataille.
Utilisée pour certaines décisions militaires critiques.

2) Intendance
Gestion économique, fiscale et logistique du domaine.
Améliore l’efficacité des actions économiques.

3) Diplomatie
limiter les pénalités en cas de rupture de traité
les jets de diplomatie définisse l'ordre de parole aux conseils exceptionnels
un jet de diplomatie peut être utilisé pour retarder une déclaration ou un accord de 1 action de jeu (oui...même une déclaration de guerre)

4) Intrigue
Maîtrise de l’espionnage, des complots et des actions secrètes.
Intervient dans toutes les actions secrètes.
Défend aussi contre l’espionnage ennemi.

5) Hardiesse
Capacité de combat personnelle
Fixe votre qualité de duelliste
vous permets de vous sortir d'une bataille sans blessure et sans mourir

À la création, chaque joueur dispose d’un pool de 12 points à répartir entre les 5 stats.
Règles de répartition
Minimum : 1
Maximum à la création : 4

Exemples :
Seigneur de guerre : Commandement 4 / Hardiesse 3 / Intendance 2 / Diplomatie 2 / Intrigue 1
Maître comploteur : Intrigue 4 / Diplomatie 3 / Hardiesse 2 / Intendance 2 / Commandement 1
Administrateur : Intendance 4 / Diplomatie 3 / Hardiesse 2 / Commandement 2 / Intrigue 1

Jets de dés et utilisation

Quand une action implique fortement un personnage :
Le joueur lance 1D6 + la stat concernée.
Le résultat peut modifier les conséquences, pas forcément le succès brut (succès partiel, coût réduit, bonus RP, etc.).
Important :
Les stats ne remplacent pas les mécaniques globales (PM, moral, organisation), elles les amplifient ou les orientent.

Les stats n’augmentent pas souvent.
Une augmentation peut se faire via :
événements majeurs
10 succès dans une stat
succès RP importants

Traits Positifs

Les traits sont les éléments de personnalisation principaux de votre dirigeants, vous pouvez en choisir 3 positif et 1 négatifs afin de créer votre personnage ou ne prendre que 3 positifs aléatoirement.

Les Traits Positifs

Génie tactique : Votre dirigeant commence avec un point de commandement supplémentaire

Capitalisme médiéval : votre personnage commence avec un point d'intendance supplémentaire

Sans foi ni loi : +1 points d'intrigue

Respecté et écouté : +1 points de diplomatie

Chevalier : +1 points de Hardiesse

Impitoyable : En cas de victoire en bataille, le joueur peut détruire 1 pm adverse même si il n'est pas le commandant suprême

Architecte : Peut sacrifier une action pour accélérer d'une phase d'action la construction d'un bâtiment

Juste : sur un jet de diplomatie réussi, le joueur peut annuler une perte de moral (voire gagner du moral sur une réussite critique) (HORS BATAILLE)

Brave : Si le joueur a décidé de **"*Mener la charge*"**, il a le droit de relancer un de ses D6 une fois par bataille.

Vieux loup de guerre : une fois par bataille, après un jet de dés, tu peux ajouter +1 au score final de ton camp.

Le Mur d'acier : lors d’un siège, le joueur peut annuler 1 point d'assaut de l'ennemi. (débloque un surnom)

See you in hell : Si vous avais "Menez la charge" mais que votre équipe subis une défaite sur cette manche, vous pouvez tenter un duel contre un des commandants adverse de votre choix, il ne peux pas refuser. Cependant un échec serait dévastateur pour votre moral et surement pour votre vie (remporter ce duel ouvre lieu a un surnom)

Respecté par ses pairs : Tous les joueurs ayant participé a une bataille avec vous gagne un bonus de +1 moral jusqu’à la prochaine phase d'action

Fraude : Prendre ce traits vous permets de cacher l'une de vos stats, le reste du monde ne verra que le chiffre que vous ayez choisi (bien que ce chiffre soit complètement faux) même un espionnage de peux voir le pot aux roses (a moins d'une réussite critique)

La main de Midas : Lors d'une action d'intendance réussie, vous pouvez gagnez 100 pièces d'or bonus (une seule fois par phase d'action)

Faiseur de rois : soutenir un autre joueur lors d'un conseil de noble, créez un parti ou vous déclarer partisan d'un autre joueur vous donne un bonus de +2 de légitimité ainsi qu'a ce joueur.

Opportuniste : Une guerre sur deux déclarée par votre maison ne coûte pas de légitimité.

Maître de la main noire : Sur une action d'intrigue réussie, tu gagne une information sur ta cible

L'éminence grise : un échec d'intrigue n'est jamais public (sauf échec critique)

Réseau marchand : une fois par phase d'action, tu peux transformer une action diplomatique en action économique.

Économe : lors d'un échec (même critique) économique, aucune perte d'or n'est appliquée.

Commandant prudent : +1 commandement dans les batailles "défensives" (initié par un adversaire), vous ne pouvez pas "mener la charge"

Roi de la montagne : les unités malusés en montagne perdent 1PM de malus

Rancunier : Lors d'une bataille contre un adversaire que tu as déjà affronté, ton camp gagne +1 au score final lors de la première phase.

Allié de confiance : Si vous déclarer une alliance avec un autre joueur, vous gagnez 2 point de moral chacun

Plan de secours : lors d'un échec hors critique d'une action d'intrigue, vous pouvez supprimer les conséquences négatives de cet échec (une seule fois toutes les 3 phases d'action)

Pilleur de charnier : Une bataille remportée vous donne un gain immédiat de 200 PO

Sauveur : Vous pouvez rejoindre une bataille sans utiliser d'action, cependant vous arriverez seulement a la 2eme phase de la bataille

Terrible réputation : Lors de la déclaration d'une guerre, tout les joueurs impliqué contre vous perdent 1 point de moral

Faux ami : Lors d'une rupture d'alliance, tu ne perds aucune légitimité.

Seigneur du blocus : Lors d'un siège, si tu es assiégeant, la baisse de moral du défenseur est augmentée d'1.

Envers et contre tout : La première fois que ta maison tombe à 0 moral, elle reste à 1 à la place.

Fiscaliste habile : Lors d’une action économique réussie, tu peux choisir d’en réduire les gains pour gagner +1 légitimité, +1 d'organisation ou + 1 de moral à la place.

Économie de guerre : Tant que ta maison est en guerre, tes actions économiques rapportent +50 pièces d’or.

Maître des contrats : Lors d’un accord économique avec un autre joueur, l'autre joueur ne peut pas rompre l’accord sans perdre 2 points de légitimité

Tisseur de routes : Une fois par phase d’action, tu peux dépenser 300 pièces d’or pour doubler le déplacement d’une armée alliée.

Rentier avisé : Si tu termines une phase d’action sans dépenser d’or, tu gagnes 50 pièces d’or.

Comptable du diable : Une fois par phase d’action, tu peux annuler une perte d’or en échange d’une perte de 1 point de légitimité.

Main généreuse : Deux fois par phase d’action, tu peux donner 100 pièces d’or à un autre joueur pour gagner +1 moral.

Chef intraitable : Lorsqu’un allié rompt une alliance avec toi, il perd 2 point de moral.

Protecteur des frontières : Lors d’une bataille livrée sur ton territoire, ton camp gagne +1 au score final.

Loup Avide : Anéantir un joueur vous permets de voler toute sa richesse

Les Traits Négatif

Colérique : Après un échec, tu subis –1 au jet suivant de la même phase d’action.

Paranoïaque : Tu ne peux jamais bénéficier de bonus de moral provenant d’un autre joueur.

Dépensier : Lorsqu’une action nécessite de dépenser de l’or volontairement, le coût est augmenté de 50 pièces d’or.

Lâche : Tu ne peux jamais “Mener la charge”. Refuser un duel ne te coûte qu’1 légitimité au lieu du malus normal.

Sanguinaire : Après une victoire en bataille, tes alliés perdent 1 point de moral

Orgueilleux : Refuser un défi, une guerre ou une provocation te coûte 1 moral supplémentaire.

Nain : –1 Hardiesse

Naïf : Les intrigues contre toi gagnent +1 à leur jet.

Mal entouré : Les actions d’intrigue que tu mènes subissent un malus de –1.

Chevalier de tournoi : chacun de vos jets lors d'un duel a mort sont malusé d'un point

Stratège lent : Lors de la première phase d'une bataille , ton camp subit –1 au score final.

Sans créativité : Vous ne pouvez pas acheter d'actions supplémentaire en dépensant de la légitimité

Trop clément : Si vous êtes commandant suprême d'une armée, vous DEVEZ infligez les pertes des 2 premières phase de chaque batailles sur vos propres troupes

Fougue incontrôlée : Lors de “Mener la charge”, tu dois relancer un succès critique.

Manipulateur évident : Les échecs d’intrigue sont toujours publics, même hors critique.

Hanté par un rival : La première fois que tu affrontes un joueur précis (désigné à la création), tu subis –1 à tous tes jets.

Mauvais gestionnaire : Les actions économiques réussies te rapportent 50 pièces d’or de moins.

Réputation de tricheur : Les accords commerciaux coûtent 1 point de légitimité supplémentaire.

Tributaire d’un créancier : Un joueur choisi au hasard au commencement de la partie est votre

créancier, vous lui devez 1000 pièces d'or

Traître : Lorsqu’une alliance est rompue, tu perds 1 légitimité supplémentaire.

Clientélisme : Gagner de l’or via la diplomatie te fait perdre 1 légitimité.

Trésorerie fragile : Passer sous 200 pièces d’or entraîne une perte automatique de 1 moral.

Achat de titre : Vous déclarer candidat a la royauté vous coûte de l'or (450 pièces d'or) en plus de la légitimité

Concessions ruineuses : Toute alliance donne immédiatement 50 pièces d’or à l’autre joueur. (Ce gain ne peut pas faire partie de la négociation RP)

Serment ancien : Vous devez soutenir un joueur aléatoire lors des 2 premiers conseil de nobles, quoi qu’il arrive.

Dette de sang : 3 joueurs aléatoire peut vous provoquer en duel une fois dans la partie, vous ne pouvez pas refuser. (ils ne sont pas au courant)

Compte sur ses doigts : -1 d'intendance

Zozote : -1 de diplomatie

Bête : -1 de commandement

Dépendance commerciale : Perdre un allié économique entraîne une perte immédiate de 200 pièces d’or.

Les Suivants

Que serait un seigneur noble sans sa suite de conseillers et d'auxiliaires ?

Vous trouverez sur cette page la liste des suivants disponible.

Garde du corps : Empêche votre mort en mourant a votre place

Vieux Maître d'un ordre de chevalerie : Donne un bonus de +2 PM a tous vos cavaliers puis meure au combat

Navire exotique : triple le prochain revenu d'un de vos accords commerciaux (pour vous mais aussi pour l'autre joueur)

Espion de talent : Vous donne toutes les informations sur un seul joueurs (stats personnelle, stats de maison et armée)

Éclaireur cosaque : Double le déplacement d'une de vos armées pour son prochain mouvement