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.

Révision #5
Créé 29 janvier 2026 16:26:05 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 29 janvier 2026 17:28:17 par Beliahl le gros matou