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

---

Révision #10
Créé 24 janvier 2026 14:20:28 par Beliahl le gros matou
Mis à jour 29 janvier 2026 16:25:48 par Beliahl le gros matou