Les phases d'actions

Vous trouverez dans ce volume tout ce qu'il faut savoir sur les actions de jeu

- Déroulé d'une action
- Liste des Actions
- Action Complexe

Déroulé d'une action

Résolution des actions

Pour toute action (économique, diplomatique, secrète, militaire hors bataille), le joueur effectue un **jet de 1D6 + la statistique appropriée**.
Le résultat final est comparé à la table suivante :

- **4 ou moins → Échec critique**
- **5–6 → Échec**
- **7–8 → Réussite**
- **9 ou plus → Réussite critique**

Interprétation des résultats

- **Échec critique** : l’action échoue lourdement et entraîne une conséquence négative significative (perte de moral, d’or, scandale, affaiblissement politique, etc.).
- **Échec** : l’action ne produit aucun effet notable, avec éventuellement une conséquence mineure.
- **Réussite** : l’action fonctionne comme prévu, sans bonus ni malus supplémentaires.
- **Réussite critique** : l’action fonctionne pleinement et génère un avantage supplémentaire (gain accru, bonus de moral, légitimité, information, opportunité RP).

Modificateurs contextuels

Le MJ peut appliquer des **modificateurs simples** au jet avant de déterminer le résultat :

- Situation favorable, préparation RP, aide d’un allié : **+1 (ou +2 sur jugement du MJ)**
- Situation défavorable, opposition passive : **−1**
- Action risquée, impopulaire ou mal préparée : **−2**

Ces modificateurs restent rares et légers afin de préserver la rapidité de résolution.

Liste des Actions

Action diplomatique

Cette action représente tout ce qui touche aux relations politiques entre maisons, factions ou institutions. Elle permet de créer des alliances, d'exercer des pressions, de négocier ou d'influencer les décisions du royaume. Elle est centrale pour ceux qui veulent gagner sans livrer bataille ou préparer le terrain avant un conflit.

Exemples :

Proposer une alliance ou un pacte de non-agression

Négocier une vassalisation (un joueur vassal passe sous le contrôle de son suzerain, une part de son gain financier lui est transféré et il ne peut se libérer de lui même que si sa PM est supérieure a son suzerain)

Reconnaître un prétendant au trône (par cette action, vous décidez officiellement de soutenir un autre joueur dans ses prétentions royale, formant de ce fait un parti dont vous serez l'un des partisans, si tous les joueurs de la partie sont éliminés ou font parti des partisans de votre candidat, il est couronné roi et remporte la game et il sera libre de vous récompenser (ou non))

Organiser un mariage politique (une alliance peut se briser mais si un mariage politique est signé, rompre une telle alliance serait très négatif pour le moral de votre maison)

Rompre officiellement un traité

Demander l'arbitrage du conseil (vous êtes enlisé dans une situation complexe ? le conseil présentera votre requête lors d'une session extraordinaire du prochain rassemblement de noble et il appartiendra a l'ensemble des joueurs de voter pour vous soutenir...ou pas)

Soutenir ou réprouver publiquement une revendication territoriale (si un seigneur soutient la revendication territoriale d'un autre, le seigneur attaquant gagnera un bonus de moral le temps de sa guerre (ce bonus est cumulable pour chaque seigneur affichant son soutien) il en va de même pour les joueurs réprouvant la revendication afin de donner un bonus au joueur défenseur) Isoler diplomatiquement un rival.(utiliser votre action diplomatique pour empêcher un autre joueur de faire usage de sa prochaine action diplomatique)

Provoquer un joueur en duel : Un joueur peut utiliser une action pour **défier un autre seigneur en duel**. Le duel est public et connu de l'ensemble du royaume. (cette action est expliquée en détails dans la page des actions complexe)

Action militaire

Cette action concerne l’usage direct ou indirect de la force armée. Elle sert à déplacer des troupes, attaquer, défendre, préparer une guerre ou sécuriser un territoire. Elle n’implique pas forcément une bataille immédiate, mais engage toujours une logique martiale.
Exemples :

Lancer ou rejoindre une bataille

Assiéger une place forte (votre armée ne pourra pas se dégager du siège sans pertes, prenez votre décision avec sagesse)

Lever de nouvelles troupes (votre score d'organisation vous donnera le nombre d'unités que vous pouvez recruter d'un coup)

Fortifier une frontière (le joueur qui fortifie sa frontière doit user d'or et de son action militaire, en échange un joueur attaquant verra sa progression ralentie pour traverser la dite frontière et si bataille il y'a dans la région, le joueur défenseur obtiendra un avantage lors de la première phase de bataille proportionnel a la fortification de sa frontière)

Déplacer une armée (sa vitesse dépendra de votre score d'organisation)

Réprimer une révolte locale (cette action ne lance pas de bataille, mais vous devrez jetez des dés et en cas de mauvais score, le moral de votre maison baissera)

Effectuer une démonstration de force (quoi de mieux qu'un bon vieux défilé militaire pour remonter le moral ? vous devez cependant bénéficier d'une armée inoccupée, ce bonus reste actif pendant 2 actions, mais n'est pas cumulatif)

Entraîner des unités pour améliorer leur grade (ca va aussi coûter des pépettes, mais impossible de monter au dessus du niveau élite par ce moyen là)

Établir un camp militaire permanent. (vous le construisez ou bon vous semble, il permets d'y stationner une armée afin de réduire la distance a parcourir en cas de conflit dans ce coin la, méfiance, les autres joueurs pourraient mal interpréter un tel mouvement a leur frontières)

Action économique

Cette action représente la gestion et le développement du domaine. Elle sert à renforcer la richesse, la stabilité et la capacité à soutenir une guerre ou une ambition politique sur le long terme. Elle est souvent moins spectaculaire, mais essentielle.
Exemples :

Investir dans l’agriculture ou l’artisanat (augmente le futur gain journalier de votre économie intérieure)
Développer un port ou une route commerciale (augmente le futur gain journalier de votre économie extérieure (boost les gains de traité commercial avec autre joueur))

Exploiter un gisement de minerai (augmente fortement le futur gain journalier de votre économie intérieure)

Augmenter les taxes (avec risque de mécontentement)

Financer des infrastructures militaires ou civiles (augmente votre score d'organisation)

Subventionner une guilde ou une compagnie marchande (vous permets de vampiriser une partie des gains de votre partenaire commercial pour en gagner le double (vous voler une pièce a l'autre, vous en gagnez 2)

Améliorer une place forte (extrêmement couteux, cela dis, une forteresse puissante peut briser une armée ennemie plus surement que la meilleure lame et quel prestige de posséder un château dit imprenable)

Acheter des mercenaires. (plus cher que les soldats classique, ils resteront temporairement mais ne dépendent pas de votre stats d'organisation pour le recrutement, peu importe le type d'unités, ils n'augmentent JAMAIS le moral)

Action secrète

Cette action regroupe tout ce qui se fait dans l'ombre, hors des canaux officiels. Elle permet de prendre l'avantage sans confrontation directe, de déstabiliser un adversaire ou d'obtenir des informations cruciales. Elle est risquée par nature et peut avoir de lourdes conséquences en cas d'échec.
Exemples :

Espionner un autre seigneur (vous permets d'obtenir au choix : position d'une armée, effectif approximatif d'une armée, score de défense d'une forteresse, score de fortification d'une frontière, une stat au choix d'un autre joueur)

Saboter une économie ou des fortifications (baisse de 1 niveau de défense pendant 2 actions ou baisse les gains journaliers d'un joueur pour la prochaine action)

Fomenter une révolte

Assassiner un joueur (si l'action réussis, le personnage du joueur visé meurs, il devra sauter sa prochaine action a cause de l'instabilité, son moral baissera et il devra faire un reroll. cependant, si vous échouez, tous saurons ce que vous avez fait, votre moral baissera et vous devrez payer des réparations officielles en or au joueur visé)

Propager des rumeurs (vous inventez une fausse rumeur et tenter un jet de dés, sur une réussite, cette rumeur sera écrite dans le channel des nouvelles mondiales, en cas d'échec vous perdez du moral et de l'argent)

Encourager la dissension (moyennant finance et un bon jet, vous pouvez faire baisser le moral

d'un joueur, provoquer l'absence temporaire d'une troupe ou rallier une troupe a votre cause)

Action Complexe

Cette page vous apporte des explications sur des actions compliqué afin que vous sachiez dans quel bourbier vous vous embarquez.

Les duels :

Il existe deux types de duels :
– **Duel au premier sang** : duel d'honneur ou d'intérêt, servant à gagner de l'or ou du prestige.
– **Duel à mort** : duel extrême visant à éliminer définitivement un adversaire.
Un joueur défié peut refuser le duel, mais subit alors une **forte perte de légitimité**, représentant la lâcheté perçue et la perte d'honneur. Refuser un duel n'est jamais neutre politiquement.

Résolution du duel

Chaque participant effectue **trois jets successifs** de **1D6 + sa Hardiesse**.
Chaque jet représente un échange du duel.
Pour chaque jet :

- le joueur ayant le résultat le plus élevé remporte l'échange et gagne **1 point de duel**
- en cas d'égalité, aucun point n'est attribué

Le premier joueur à obtenir **2 points de duel** remporte le duel.

Conséquences

- **Duel au premier sang** :
  Le perdant perd de la légitimité et verse l'or convenu au vainqueur.
  Le vainqueur gagne l'or et un prestige RP.
- **Duel à mort** :
  Le perdant meurt définitivement. Le joueur doit créer un nouveau personnage.
  Le vainqueur gagne une quantité importante de légitimité.

Une victoire **3–0** est considérée comme écrasante et peut entraîner des effets RP supplémentaires (intimidation, renommée).
Une victoire **2–1** est considérée comme disputée et peut laisser place à des rivalités ou blessures narratives.
En cas d'égalité parfaite après trois jets (situation rare), le duel est interrompu ou dégénère selon la décision du MJ.
Le MJ se réserve le droit de refuser un duel abusif ou hors contexte RP, notamment les duels à mort sans justification narrative sérieuse.