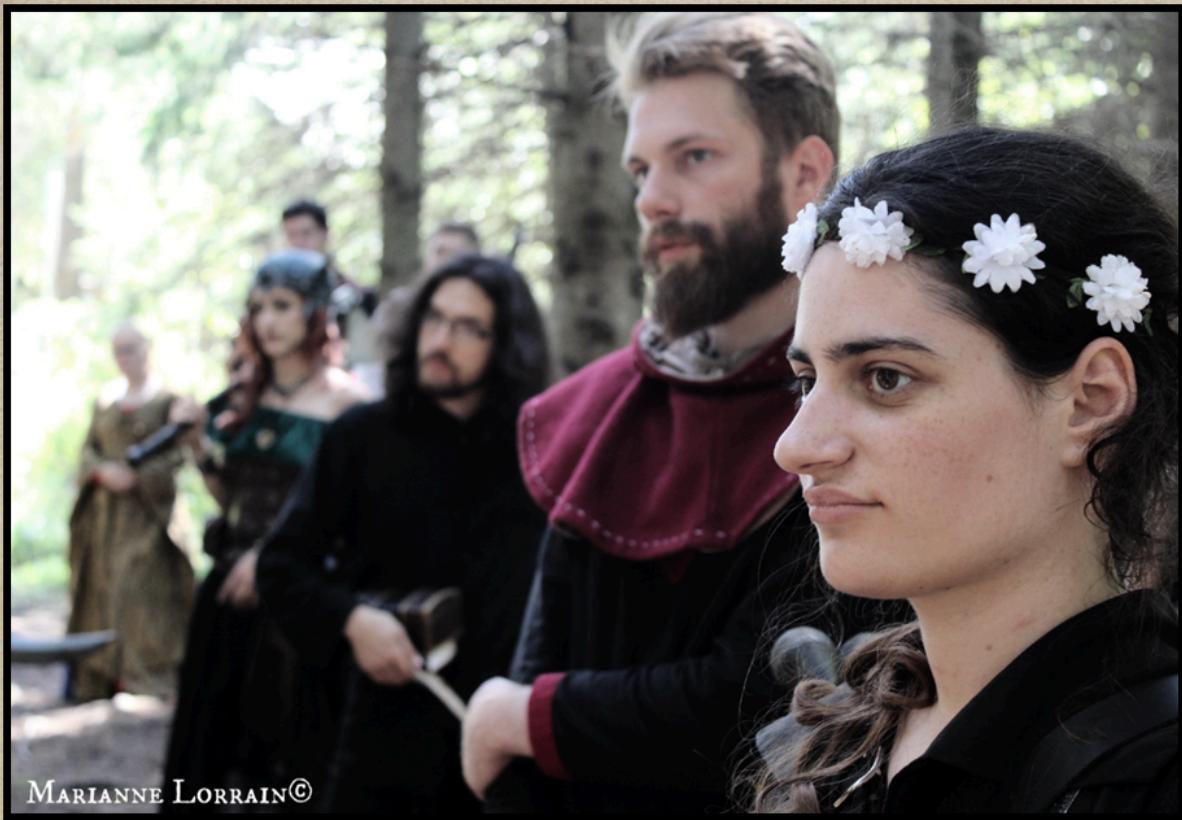




SYSTÈME DE JEU COMPLET



MARIANNE LORRAIN©

SYSTÈME DE JEU, SAISON 2024

L'ÉQUIPE D'ORGANISATION

LAURIANE DUGUAY

YVES PELLETIER

CHARLOTTE BASTIN

Synthèse et rédaction 2024 par Lauriane Duguay, Alex Cormier, Jasmine Roy et Thierry Dumais correction Jasmine Roy.

Base de l'univers tirée de «A Song of Ice and Fire» de George R.R. Martin

LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

En participant à un événement d'Au Nom du Roi, les joueurs s'engagent à avoir lu et à respecter les règlements suivants pour le bon déroulement de l'activité. Prétendre ignorer les règlements ne changera pas l'application des conséquences prévues à cet effet. La connaissance des règles est nécessaire pour la qualité de votre propre expérience, mais aussi celle des autres. Bien que chacun incarne un personnage dans un univers fictif, il ne faut pas oublier la personne en arrière de chacun : le respect est de mise.

PRÉPARATION À L'ÉVÉNEMENT

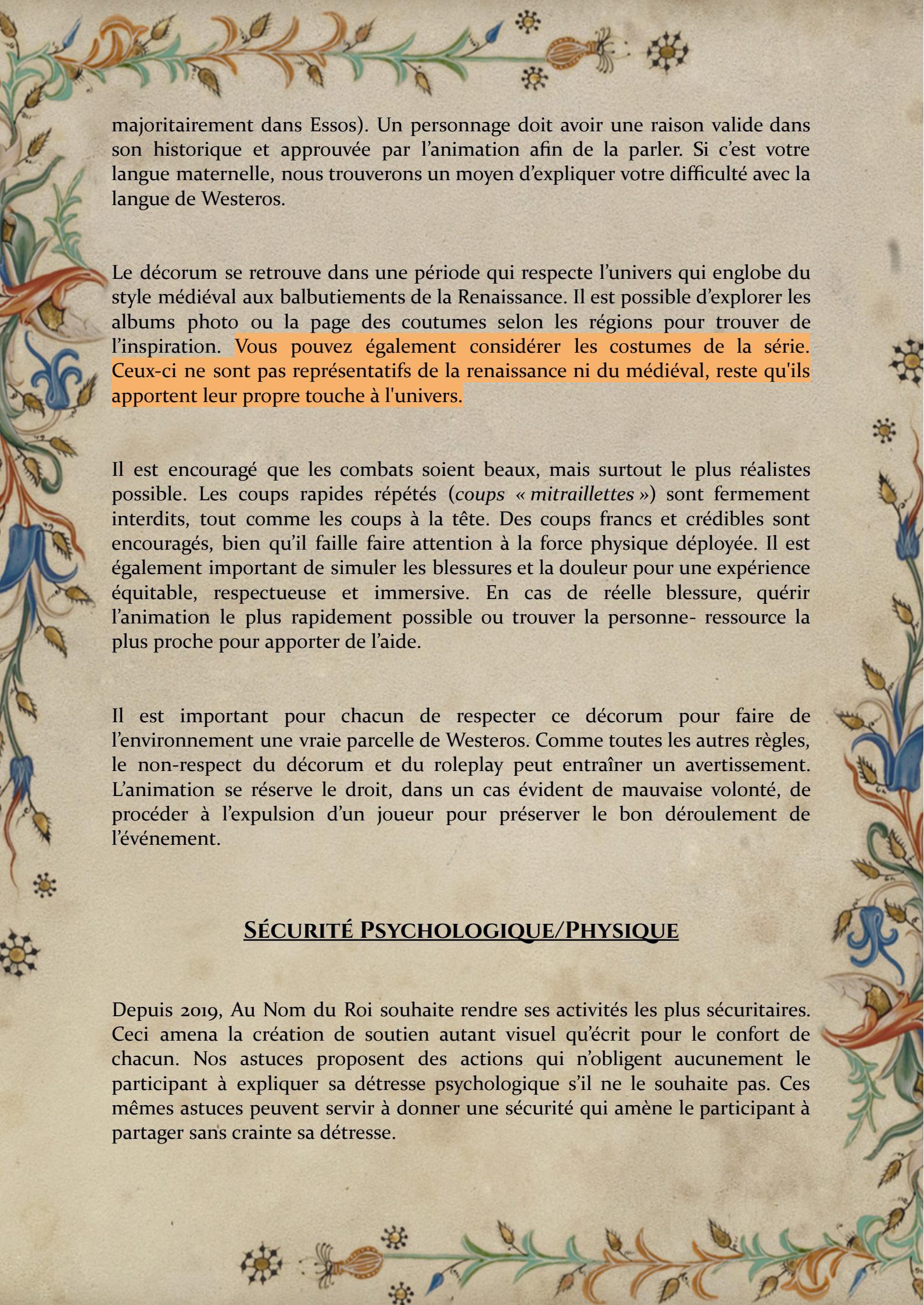
Avant de vous présenter sur le terrain, veuillez faire la lecture du Code de Conduite. En participant à un événement de Au Nom du Roi, vous acceptez automatiquement les termes de celui-ci.

LE JEU ET LE « ROLEPLAY »

Nous croyons que l'immersion et se laisser emporter dans l'univers est important. George R.R. Martin a créé l'univers de «A Song of Ice and Fire» avec une vision précise qui a été ramenée avec nos goûts et notre propre évolution. La base du système de jeu ne provient pas des livres originaux ni de la série télévisuelle, elle provient des livres de jeu de table comme : «A Song of Ice and Fire -Roleplaying- A Game of Thrones : Edition.» Fait par Robert J.Schwalb.

Pour entrer dans cet univers, chaque joueur choisit un concept de personnage, un rôle à remplir. Celui-ci doit être approuvé par l'équipe d'animation; à cet effet, il est nécessaire de lui transmettre un historique (*background*). Ce dernier peut avoir n'importe quelle longueur, tant qu'il contient les informations nécessaires. Dans les éléments clés de l'historique d'un personnage, on s'attend à retrouver sa famille ou son groupe (s'il en a), sa caste, sa religion et tout autre détail pertinent.

La langue française est considérée comme la langue commune dans tout Westeros, parlée et écrite. L'anglais sera considéré comme étant la langue de Braavos uniquement (non pas celle d'Essos au complet, mais est parlée



majoritairement dans Essos). Un personnage doit avoir une raison valide dans son historique et approuvée par l'animation afin de la parler. Si c'est votre langue maternelle, nous trouverons un moyen d'expliquer votre difficulté avec la langue de Westeros.

Le décorum se retrouve dans une période qui respecte l'univers qui englobe du style médiéval aux balbutiements de la Renaissance. Il est possible d'explorer les albums photo ou la page des coutumes selon les régions pour trouver de l'inspiration. Vous pouvez également considérer les costumes de la série. Ceux-ci ne sont pas représentatifs de la renaissance ni du médiéval, reste qu'ils apportent leur propre touche à l'univers.

Il est encouragé que les combats soient beaux, mais surtout le plus réalistes possible. Les coups rapides répétés (*coups « mitrailles »*) sont fermement interdits, tout comme les coups à la tête. Des coups francs et crédibles sont encouragés, bien qu'il faille faire attention à la force physique déployée. Il est également important de simuler les blessures et la douleur pour une expérience équitable, respectueuse et immersive. En cas de réelle blessure, quérir l'animation le plus rapidement possible ou trouver la personne- ressource la plus proche pour apporter de l'aide.

Il est important pour chacun de respecter ce décorum pour faire de l'environnement une vraie parcelle de Westeros. Comme toutes les autres règles, le non-respect du décorum et du roleplay peut entraîner un avertissement. L'animation se réserve le droit, dans un cas évident de mauvaise volonté, de procéder à l'expulsion d'un joueur pour préserver le bon déroulement de l'événement.

SÉCURITÉ PSYCHOLOGIQUE/PHYSIQUE

Depuis 2019, Au Nom du Roi souhaite rendre ses activités les plus sécuritaires. Ceci amena la création de soutien autant visuel qu'écrit pour le confort de chacun. Nos astuces proposent des actions qui n'obligent aucunement le participant à expliquer sa détresse psychologique s'il ne le souhaite pas. Ces mêmes astuces peuvent servir à donner une sécurité qui amène le participant à partager sans crainte sa détresse.

Médiatrice

L'Équipe d'Au Nom du Roi nomme parmi ses participants une personne qui peut servir d'intermédiaire entre le participant et l'équipe d'Organisation et animation. Le travail de médiatrice est de permettre à une personne de partager des informations entre ses participants et l'équipe. Comme nous savons qu'il n'est pas toujours confortable pour quelqu'un de parler directement avec l'équipe, la médiatrice est là pour cela. (Le féminin a été choisi considérant que la personne qui a ce poste pour le moment est féminin.)

Le ruban et le «glowstick» blanc

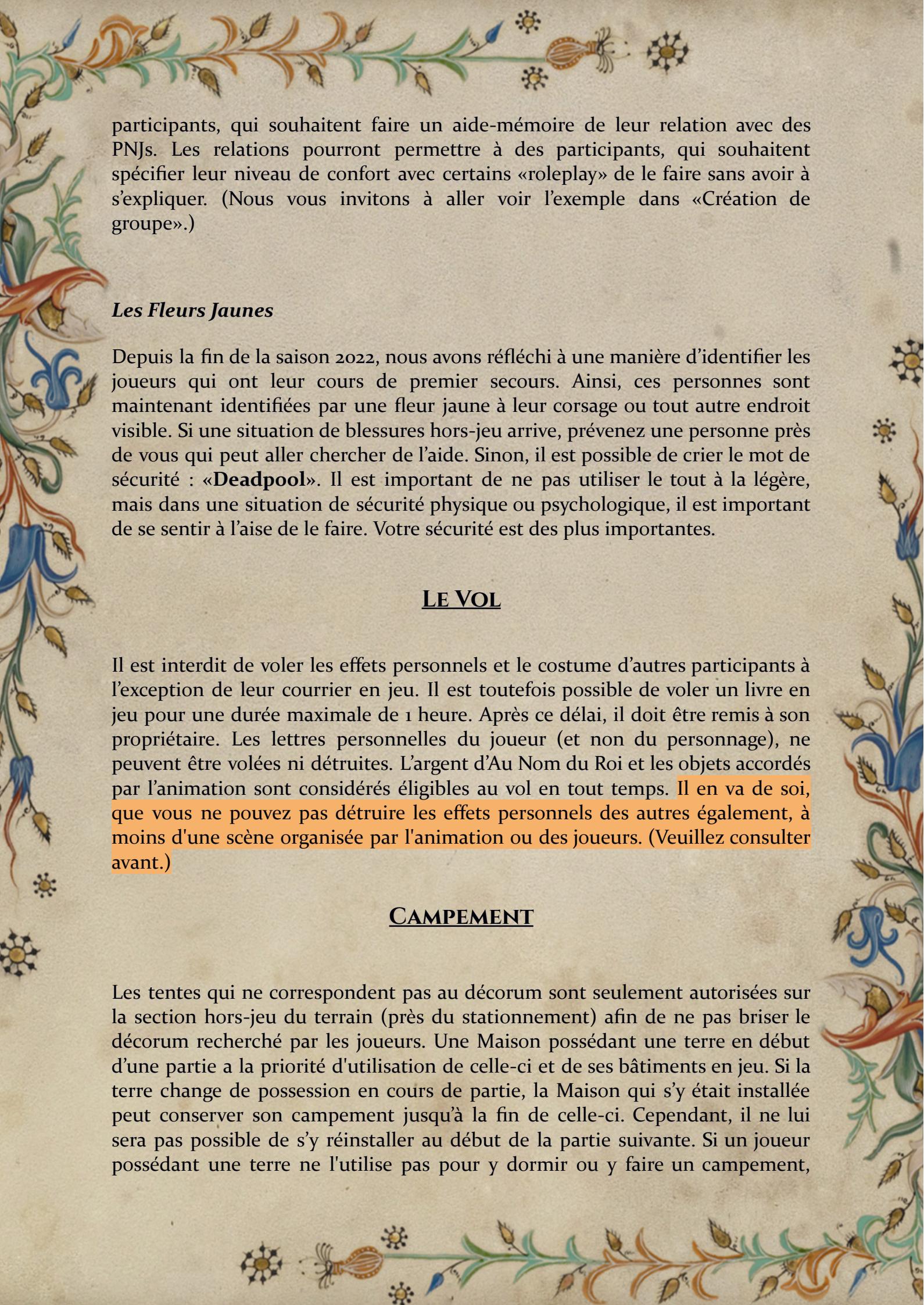
Parfois on ne se sent pas confortable de jouer certaines scènes. Il reste néanmoins que l'équipe ne peut pas empêcher les conséquences de vos actions en-jeu. Le ruban et le «glowstick» blanc représentent des sécurités pour éviter des scènes qui peuvent causer plus de traumatisme aux participants. Ceux-ci permettent de rappeler à l'animation et aux autres participants que vous ne voulez pas participer dans des scènes crues : scène de torture, être attaché, avoir les yeux bandés et guider ailleurs, interrogation de prisonniers avec propos violent etc. Les deux outils vont permettre de vous mettre de côté durant ses scènes et de vous décrire la scène au lieu de la vivre. Le ruban et le «glowstick» blanc ne sont pas des outils pour «fuir» une scène. Vous ne la vivez simplement pas comme les autres. Si vous faites des actions odieuses vous allez quand même vivre les conséquences de celle-ci. Simplement d'une manière moins directe pour le joueur.

L'auberge et l'aubergiste

À l'auberge principale, vous allez retrouver notre aubergiste. Celle-ci vous accueillera pour vous parler et vous donnez de l'eau ou quelconque breuvage disponible. Si celle-ci n'est pas là, nous avons une boîte en bois pour tout ce qui est hors-jeu. Laissez un message à l'intérieur et l'équipe regardera cette boîte à chaque fois qu'un animateur remonte à l'étage. Vous êtes le bienvenue à prendre place assise dans l'auberge également, nous prendrons le temps d'installer un espace pour que vous puissiez vous détendre.

Le système de relation

En 2023, nous instaurons le système de relation. Celui-ci va servir à l'animation tout comme aux participants. Ce nouveau tableau servira comme note pour les



participants, qui souhaitent faire un aide-mémoire de leur relation avec des PNJs. Les relations pourront permettre à des participants, qui souhaitent spécifier leur niveau de confort avec certains «roleplay» de le faire sans avoir à s'expliquer. (Nous vous invitons à aller voir l'exemple dans «Création de groupe».)

Les Fleurs Jaunes

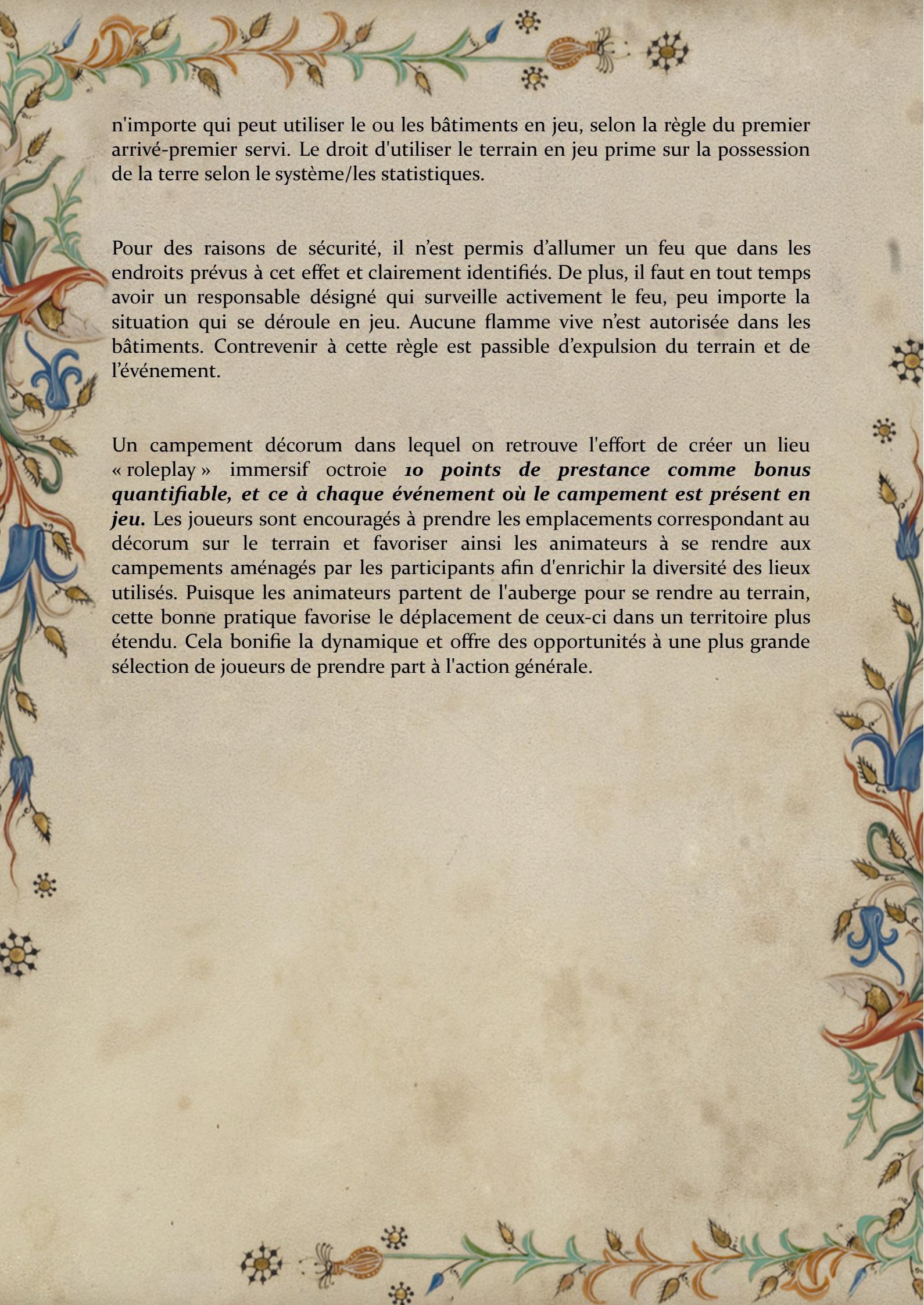
Depuis la fin de la saison 2022, nous avons réfléchi à une manière d'identifier les joueurs qui ont leur cours de premier secours. Ainsi, ces personnes sont maintenant identifiées par une fleur jaune à leur corsage ou tout autre endroit visible. Si une situation de blessures hors-jeu arrive, prévenez une personne près de vous qui peut aller chercher de l'aide. Sinon, il est possible de crier le mot de sécurité : «**Deadpool**». Il est important de ne pas utiliser le tout à la légère, mais dans une situation de sécurité physique ou psychologique, il est important de se sentir à l'aise de le faire. Votre sécurité est des plus importantes.

LE VOL

Il est interdit de voler les effets personnels et le costume d'autres participants à l'exception de leur courrier en jeu. Il est toutefois possible de voler un livre en jeu pour une durée maximale de 1 heure. Après ce délai, il doit être remis à son propriétaire. Les lettres personnelles du joueur (et non du personnage), ne peuvent être volées ni détruites. L'argent d'Au Nom du Roi et les objets accordés par l'animation sont considérés éligibles au vol en tout temps. Il en va de soi, que vous ne pouvez pas détruire les effets personnels des autres également, à moins d'une scène organisée par l'animation ou des joueurs. (Veuillez consulter avant.)

CAMPEMENT

Les tentes qui ne correspondent pas au déorum sont seulement autorisées sur la section hors-jeu du terrain (près du stationnement) afin de ne pas briser le déorum recherché par les joueurs. Une Maison possédant une terre en début d'une partie a la priorité d'utilisation de celle-ci et de ses bâtiments en jeu. Si la terre change de possession en cours de partie, la Maison qui s'y était installée peut conserver son campement jusqu'à la fin de celle-ci. Cependant, il ne lui sera pas possible de s'y réinstaller au début de la partie suivante. Si un joueur possédant une terre ne l'utilise pas pour y dormir ou y faire un campement,



n'importe qui peut utiliser le ou les bâtiments en jeu, selon la règle du premier arrivé-premier servi. Le droit d'utiliser le terrain en jeu prime sur la possession de la terre selon le système/les statistiques.

Pour des raisons de sécurité, il n'est permis d'allumer un feu que dans les endroits prévus à cet effet et clairement identifiés. De plus, il faut en tout temps avoir un responsable désigné qui surveille activement le feu, peu importe la situation qui se déroule en jeu. Aucune flamme vive n'est autorisée dans les bâtiments. Contrevenir à cette règle est possible d'expulsion du terrain et de l'événement.

Un campement déorum dans lequel on retrouve l'effort de créer un lieu « roleplay » immersif octroie **10 points de prestance comme bonus quantifiable, et ce à chaque événement où le campement est présent en jeu**. Les joueurs sont encouragés à prendre les emplacements correspondant au déorum sur le terrain et favoriser ainsi les animateurs à se rendre aux campements aménagés par les participants afin d'enrichir la diversité des lieux utilisés. Puisque les animateurs partent de l'auberge pour se rendre au terrain, cette bonne pratique favorise le déplacement de ceux-ci dans un territoire plus étendu. Cela bonifie la dynamique et offre des opportunités à une plus grande sélection de joueurs de prendre part à l'action générale.

EN-JEU

ENTREPÔT DU VAL DU ROI

Lorsque vous amenez des ressources au Val du Roi, vous pouvez déposer vos ressources dans un entrepôt réservé à votre famille. Pour assurer une plus grande protection des lieux, il est recommandé de mettre des gardes, puisqu'il n'est pas impossible de faire face à un pillage.

LES PILLAGES

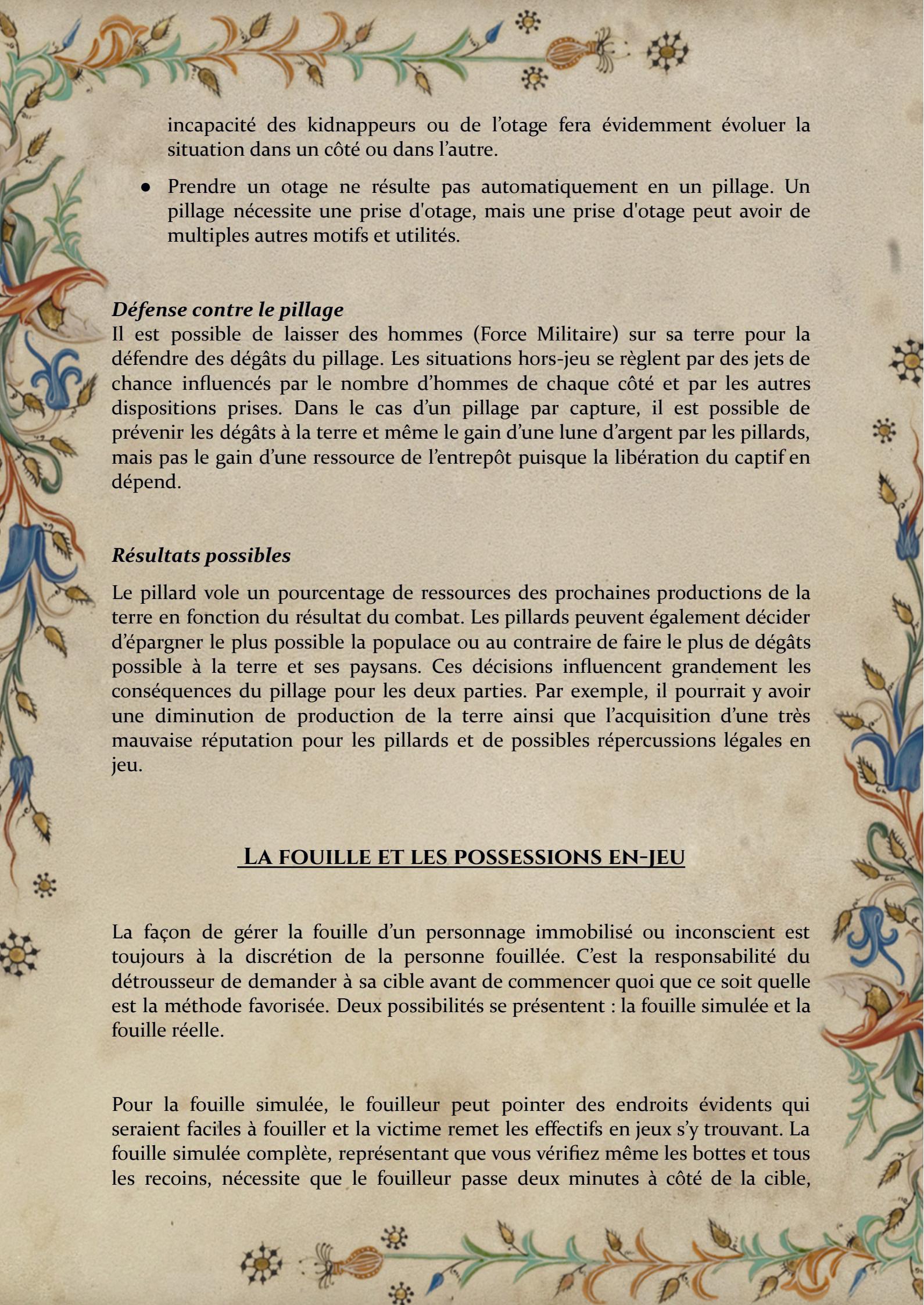
Pillages discrets

Ces demandes de pillages sont faites via la boîte noire, en donnant les directives exactes de la procédure du pillage. Le déroulement de celui-ci va se faire en fonction des ressources précisées de chaque côté et des patrouilles mises en place. Il peut y avoir, ou ne pas y avoir, un combat à faire selon le succès de la discréétion du pillage.

Pillage par capture

Il est possible de capturer un seigneur, une haute dame ou première dame, un trésorier ou un héritier pour piller l'entrepôt de leur terre. Pour procéder, il faut que la victime soit maintenue en captivité pendant 30 minutes pendant le pillage. Comme une terre est beaucoup plus vaste que le simple avant-poste représenté en jeu, le pillage de ressources en tant que tel n'a pas à être fait en jeu avec tout le vacarme que ça implique. Cependant, le groupe procédant à la capture doit avoir 5 Forces Militaires disponibles qui seront utilisées afin de ramener les ressources pillées.

- À la suite des trente minutes de captivité, le joueur victime doit confirmer le pillage à l'animation. Celle-ci remettra aux pillards une ressource contenue dans le coffre de l'entrepôt du groupe pillé, au choix du chef des pillards. L'animation remettra également une lune d'argent aux attaquants. Cette lune d'argent représente des richesses prises sur la terre d'exploitation.
- Un groupe découvert avec un otage verra fort possiblement sa procédure chamboulée, selon le dénouement de la prise d'otage (la mort ou



incapacité des kidnappeurs ou de l'otage fera évidemment évoluer la situation dans un côté ou dans l'autre.

- Prendre un otage ne résulte pas automatiquement en un pillage. Un pillage nécessite une prise d'otage, mais une prise d'otage peut avoir de multiples autres motifs et utilités.

Défense contre le pillage

Il est possible de laisser des hommes (Force Militaire) sur sa terre pour la défendre des dégâts du pillage. Les situations hors-jeu se règlent par des jets de chance influencés par le nombre d'hommes de chaque côté et par les autres dispositions prises. Dans le cas d'un pillage par capture, il est possible de prévenir les dégâts à la terre et même le gain d'une lune d'argent par les pillards, mais pas le gain d'une ressource de l'entrepôt puisque la libération du captif en dépend.

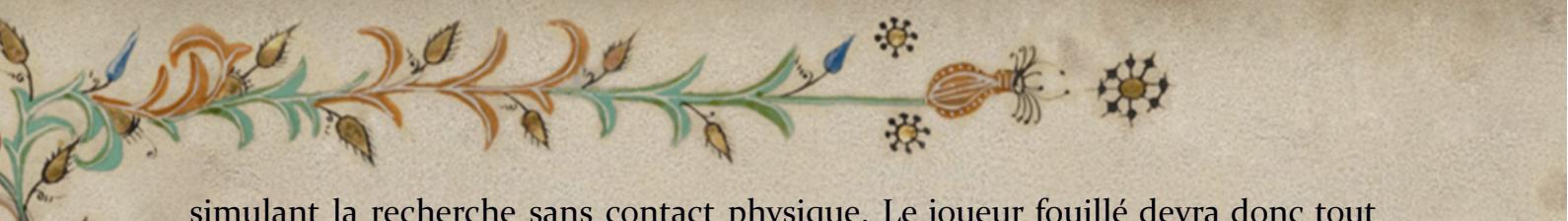
Résultats possibles

Le pillard vole un pourcentage de ressources des prochaines productions de la terre en fonction du résultat du combat. Les pillards peuvent également décider d'épargner le plus possible la populace ou au contraire de faire le plus de dégâts possible à la terre et ses paysans. Ces décisions influencent grandement les conséquences du pillage pour les deux parties. Par exemple, il pourrait y avoir une diminution de production de la terre ainsi que l'acquisition d'une très mauvaise réputation pour les pillards et de possibles répercussions légales en jeu.

LA FOUILLE ET LES POSSESSIONS EN-JEU

La façon de gérer la fouille d'un personnage immobilisé ou inconscient est toujours à la discrétion de la personne fouillée. C'est la responsabilité du détrousseur de demander à sa cible avant de commencer quoi que ce soit quelle est la méthode favorisée. Deux possibilités se présentent : la fouille simulée et la fouille réelle.

Pour la fouille simulée, le fouilleur peut pointer des endroits évidents qui seraient faciles à fouiller et la victime remet les effectifs en jeux s'y trouvant. La fouille simulée complète, représentant que vous vérifiez même les bottes et tous les recoins, nécessite que le fouilleur passe deux minutes à côté de la cible,



simulant la recherche sans contact physique. Le joueur fouillé devra donc tout remettre au fouilleur ses effets en jeu.

Si un joueur veut exiger des fouilles réelles, il doit mettre ses effets en-jeu (monnaie, ressources) dans une bourse qu'il peut cacher n'importe où sur lui, sauf dans les régions intimes (**entrejambe, poitrine, etc.**) **Il n'est jamais permis au détrousseur de fouiller ces régions, il n'y a aucune exception.** Toute monnaie doit être sur un joueur ou dans une section en jeu d'un campement en tout temps. Les ressources peuvent être sur un joueur (en jeu, il s'agit de bons de change) ou dans un entrepôt d'avant-poste familial. Il est interdit de cacher des objets éligibles au vol ailleurs que dans un entrepôt.

LE « TU VOIS QUE »

À Au Nom du Roi, la réalité de votre personnage correspond à celle qui vous entoure. Par exemple, dans le cas d'une blessure à un œil, il n'y a pas de « tu vois qu'il me manque un œil ». Les joueurs sont encouragés à se faire un maquillage/déguisement cohérent afin de représenter fidèlement l'état de leur personnage (blessures, maladies, autres conditions).

Néanmoins, pour faire honneur à l'univers et sa dynamique, les guerres déclarées font exceptions dans les cas suivant:

- Lorsqu'il est impossible de simuler des armées plus nombreuses que le nombre de joueurs présents.
- Lorsqu'il est impossible de rendre une vision possible de la situation. Exemple : « Pendant une bataille organisée simulant une guerre entre Rambton et Celtigar, à la suite de la victoire des Rambton, les Celtigar ont fui en direction de leur terre. Les Rambton ont quelques captifs ».

Pour la plupart des actions ou scènes qui sont plus complexes à réaliser, le système de manœuvres géopolitique pallie le manque.

Petit truc : Toujours traîner une fiole de faux sang avec soi; tout peut arriver en-jeu. Au besoin, l'animation a des personnes à sa disposition pouvant aider à simuler des blessures réalistes (maquillage, prothèse, etc.)

À NE PAS FAIRE EN-JEU

- Dire à un animateur : J'utilise mon influence pour te convaincre de quelque chose. Ça inclut tout commentaire d'utilisation de ressources pour cela.

UTILISABLE/À FAIRE EN JEU

- Les points de piété pour aider dans une situation en jeu. (blessure, retrouver etc.) Ces points composent la croyance et la dévotion à son ou ses dieux. *P.S. La foi des Septs représente plusieurs facettes, mais un seul dieu.*
- L'envoi de lettre au Val du Roi. ***Vous devez avoir un acolyte ou un maître dans votre famille pour envoyer des lettres.*** Si vous n'avez pas de maître ou d'acolyte vous allez devoir payer 2 étoiles de cuivre.

LOI DE L'AUBERGE

Il est interdit de fuir une situation potentiellement dangereuse pour votre personnage en sortant hors-jeu. Fuir hors-jeu inclus, mais ne se limite pas à : partir au stationnement, entrer au dortoir ou simplement se cacher aux toilettes. En cas de véritable urgence hors-jeu, les personnes concernées dans la scène doivent être informées de la situation. La personne devant quitter dispose alors de 5 minutes pour quitter et revenir afin de compléter la scène.

Durant la période nocturne (entre 1 h et 8 h), il n'y a normalement pas d'animation. Il est obligatoire de quitter l'auberge, pour permettre à l'équipe de pouvoir se reposer. Bien que l'équipe ait besoin de ces heures de repos et tente de les respecter dans ses scènes, il peut advenir que certaines animations dépassent ces heures alors qu'elles ont été amorcées plus tôt. La règle de non-fuite s'applique alors également pour ces scènes.

Il est à noter que certains abus antérieurs ont amené davantage de restrictions face au départ d'une scène sous le prétexte de la fatigue. Si des abus sont soupçonnés, les personnes concernées se verront averties.



Ces règles ne s'appliquent pas lorsque la situation hors-jeu présente un danger réel envers l'intégrité physique, psychologique ou morale d'une personne (coup de chaleur, blessure réelle, crise de panique, incapacité à être fonctionnel en général etc.)

LES BOÎTES EN BOIS

Les boîtes sont laissées au comptoir de l'auberge pour y déposer vos demandes en-jeu comme hors-jeu. C'est un outil pour transmettre des messages divers à l'animation, par exemple :

- Déclaration de guerre
- Rencontre avec un personnage
- Demande vis-à-vis d'une incohérence en jeu.
- Demande d'organisation d'événement en jeu.
- Messages à faire à l'animation : Situation hors-jeu non acceptable, besoin de ressources ou d'aide etc.

Les boîtes seront gravées et indiqueront ce qu'elles sont. Elles auront également un rappel de leur utilité au briefing.

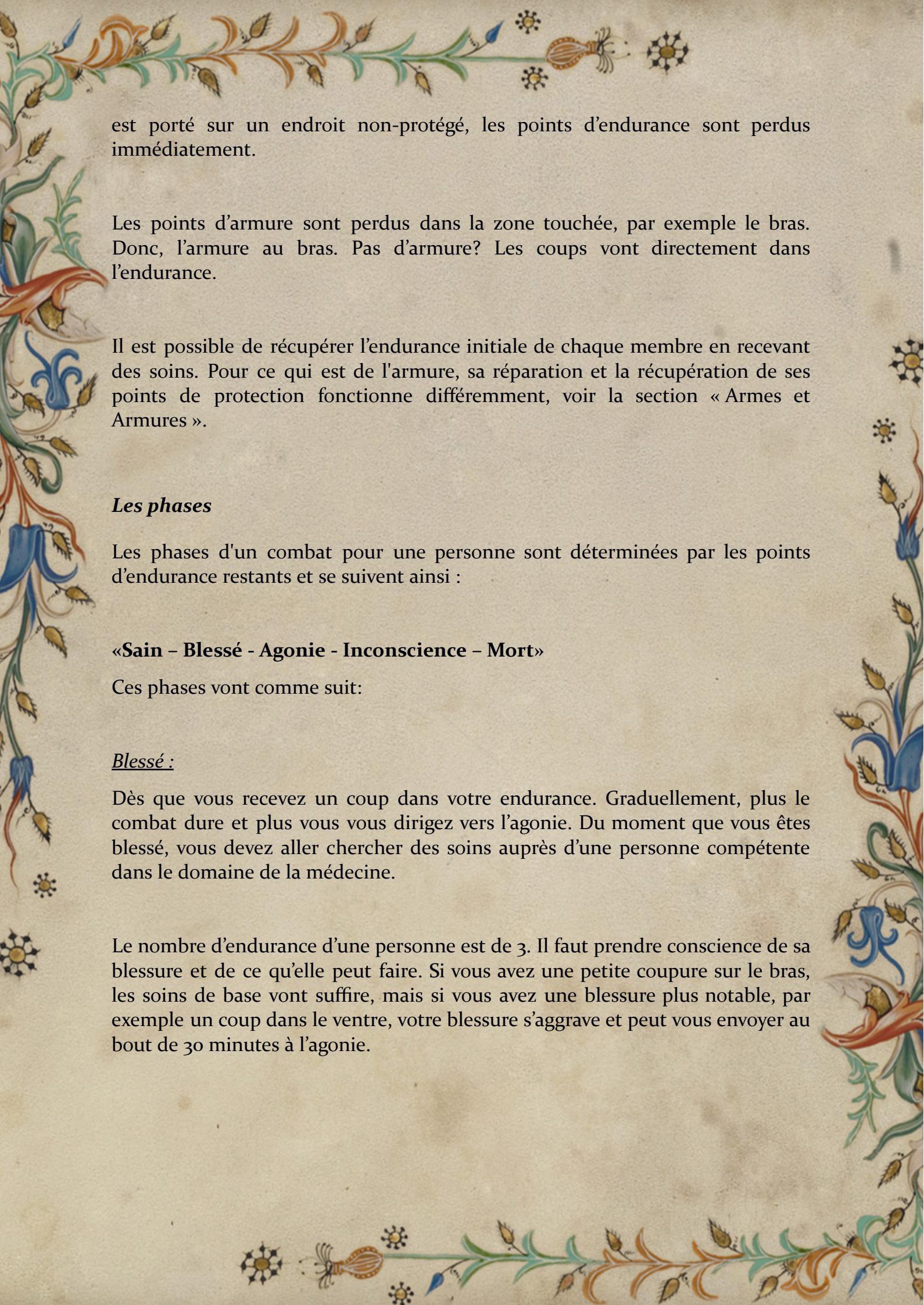
RÈGLES DE COMBAT

Points de vie/Endurance :

La priorité d'Au Nom du Roi est de miser sur un système simple sans statistiques complexes.

Le joueur possède 1 point d'endurance sur chacun de ses membres (bras, jambes et torse). Il est à noter que peu importe où le joueur est frappé, celui-ci recevra 1 point de dommage. Un coup porté sur une zone sans armure déduit 1 de point d'endurance sur le membre du joueur. **Les coups à la tête sont interdits** et ne sont donc pas comptés par les participants. (Voir la section Armes et Armures).

Lors de scènes importantes ou d'autres combats, les points d'armure sont perdus en premier uniquement lorsque le coup est porté sur l'armure. Si le coup



est porté sur un endroit non-protégé, les points d'endurance sont perdus immédiatement.

Les points d'armure sont perdus dans la zone touchée, par exemple le bras. Donc, l'armure au bras. Pas d'armure? Les coups vont directement dans l'endurance.

Il est possible de récupérer l'endurance initiale de chaque membre en recevant des soins. Pour ce qui est de l'armure, sa réparation et la récupération de ses points de protection fonctionne différemment, voir la section « Armes et Armures ».

Les phases

Les phases d'un combat pour une personne sont déterminées par les points d'endurance restants et se suivent ainsi :

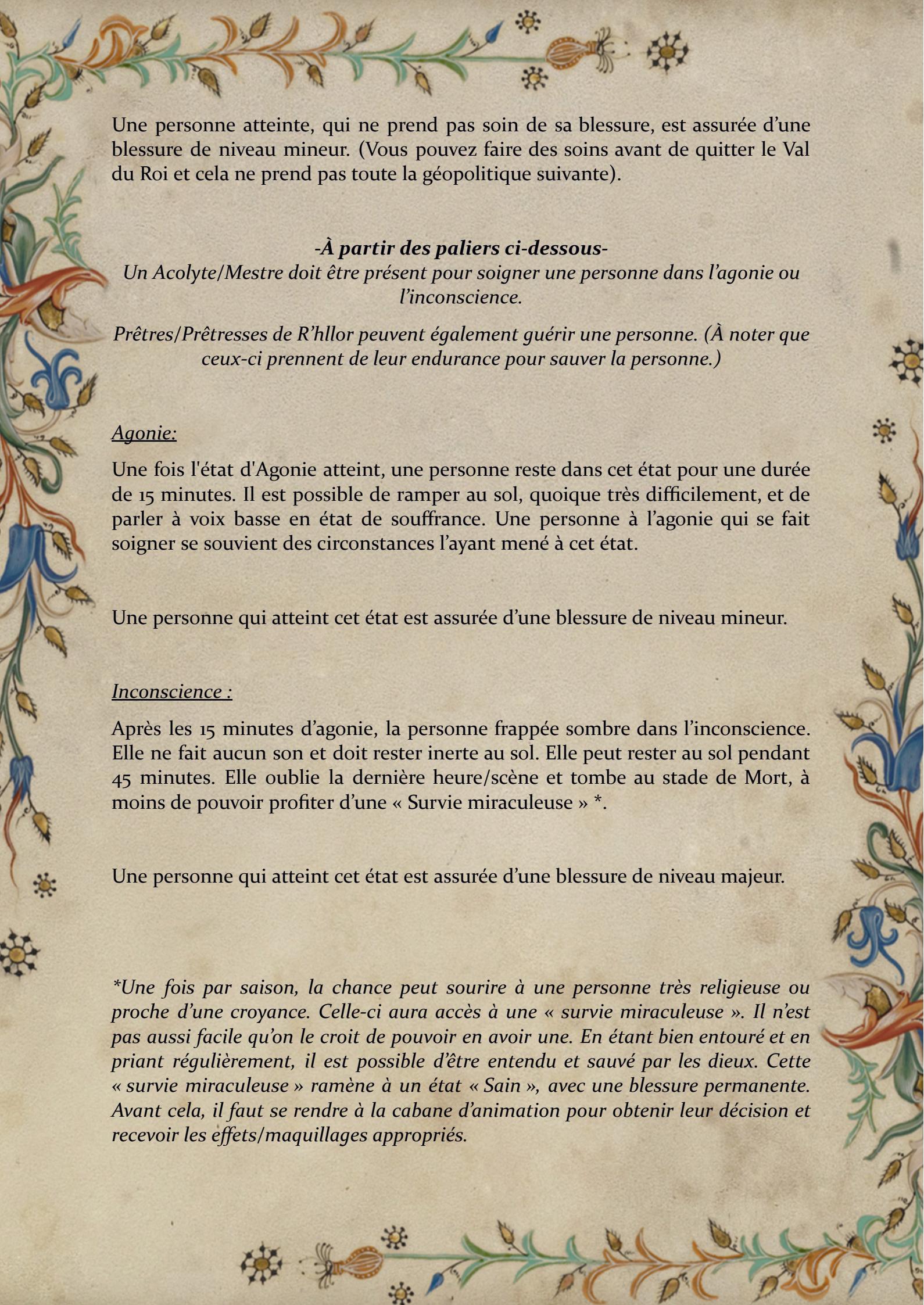
«Sain - Blessé - Agonie - Inconscience - Mort»

Ces phases vont comme suit:

Blessé :

Dès que vous recevez un coup dans votre endurance. Graduellement, plus le combat dure et plus vous vous dirigez vers l'agonie. Du moment que vous êtes blessé, vous devez aller chercher des soins auprès d'une personne compétente dans le domaine de la médecine.

Le nombre d'endurance d'une personne est de 3. Il faut prendre conscience de sa blessure et de ce qu'elle peut faire. Si vous avez une petite coupure sur le bras, les soins de base vont suffire, mais si vous avez une blessure plus notable, par exemple un coup dans le ventre, votre blessure s'aggrave et peut vous envoyer au bout de 30 minutes à l'agonie.



Une personne atteinte, qui ne prend pas soin de sa blessure, est assurée d'une blessure de niveau mineur. (Vous pouvez faire des soins avant de quitter le Val du Roi et cela ne prend pas toute la géopolitique suivante).

-À partir des paliers ci-dessous-

Un Acolyte/Mestre doit être présent pour soigner une personne dans l'agonie ou l'inconscience.

Prêtres/Prêtresses de R'hllor peuvent également guérir une personne. (À noter que ceux-ci prennent de leur endurance pour sauver la personne.)

Agonie:

Une fois l'état d'Agonie atteint, une personne reste dans cet état pour une durée de 15 minutes. Il est possible de ramper au sol, quoique très difficilement, et de parler à voix basse en état de souffrance. Une personne à l'agonie qui se fait soigner se souvient des circonstances l'ayant mené à cet état.

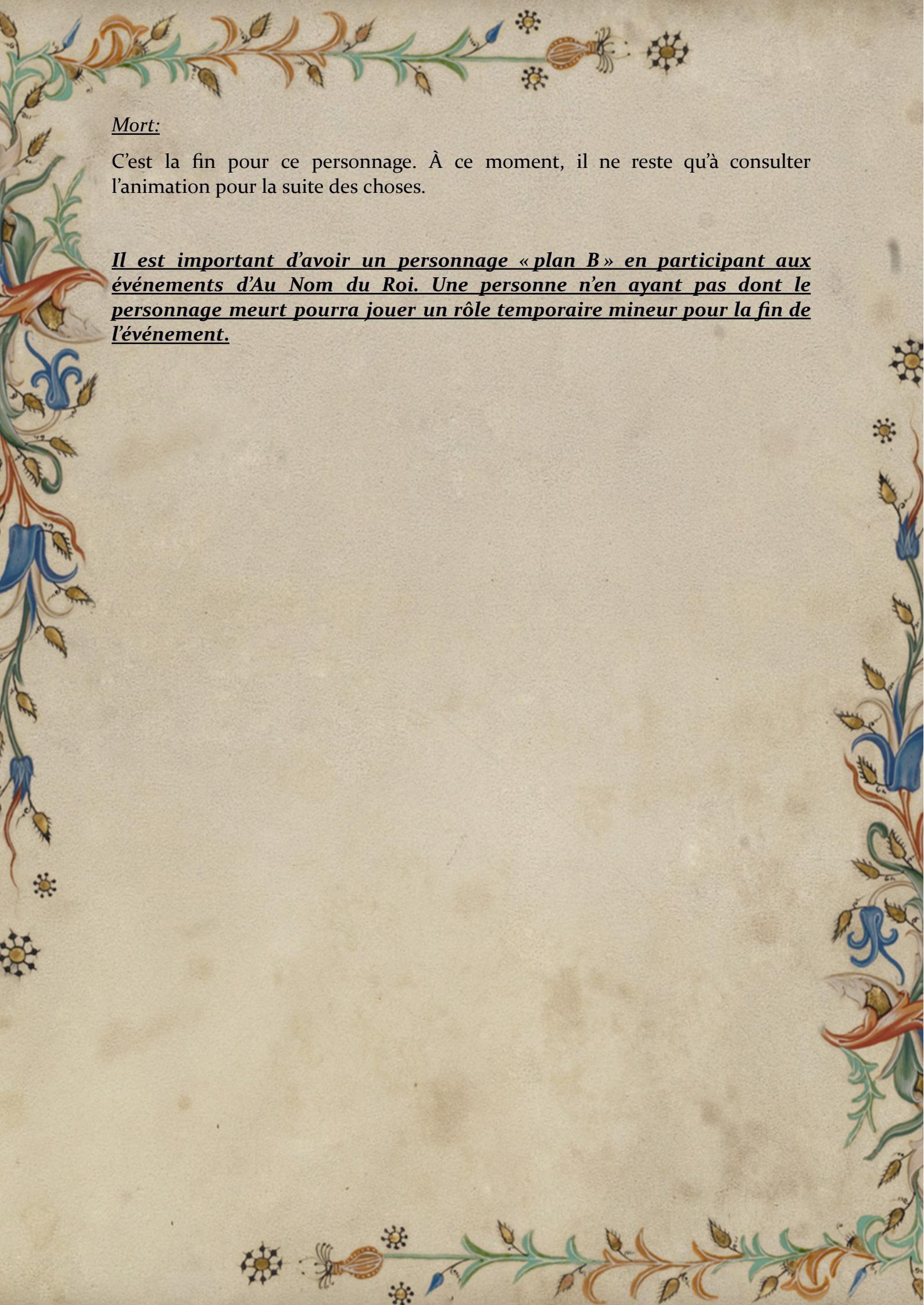
Une personne qui atteint cet état est assurée d'une blessure de niveau mineur.

Inconscience :

Après les 15 minutes d'agonie, la personne frappée sombre dans l'inconscience. Elle ne fait aucun son et doit rester inerte au sol. Elle peut rester au sol pendant 45 minutes. Elle oublie la dernière heure/scène et tombe au stade de Mort, à moins de pouvoir profiter d'une « Survie miraculeuse » *.

Une personne qui atteint cet état est assurée d'une blessure de niveau majeur.

**Une fois par saison, la chance peut sourire à une personne très religieuse ou proche d'une croyance. Celle-ci aura accès à une « survie miraculeuse ». Il n'est pas aussi facile qu'on le croit de pouvoir en avoir une. En étant bien entouré et en priant régulièrement, il est possible d'être entendu et sauvé par les dieux. Cette « survie miraculeuse » ramène à un état « Sain », avec une blessure permanente. Avant cela, il faut se rendre à la cabane d'animation pour obtenir leur décision et recevoir les effets/maquillages appropriés.*



Mort:

C'est la fin pour ce personnage. À ce moment, il ne reste qu'à consulter l'animation pour la suite des choses.

Il est important d'avoir un personnage « plan B » en participant aux événements d'Au Nom du Roi. Une personne n'en ayant pas dont le personnage meurt pourra jouer un rôle temporaire mineur pour la fin de l'événement.

BLESSURES

Que ce soit en mouvement géopolitique ou directement sur le terrain, tout personnage peut subir des blessures. La mort d'un personnage est possible, mais demande en contrepartie un investissement conséquent de la part de ses ennemis qui la souhaitent. Cette règle existe puisque la mort d'un personnage a un impact important sur ses proches, ses alliances, ses ennemis et les intrigues auxquelles il participe.

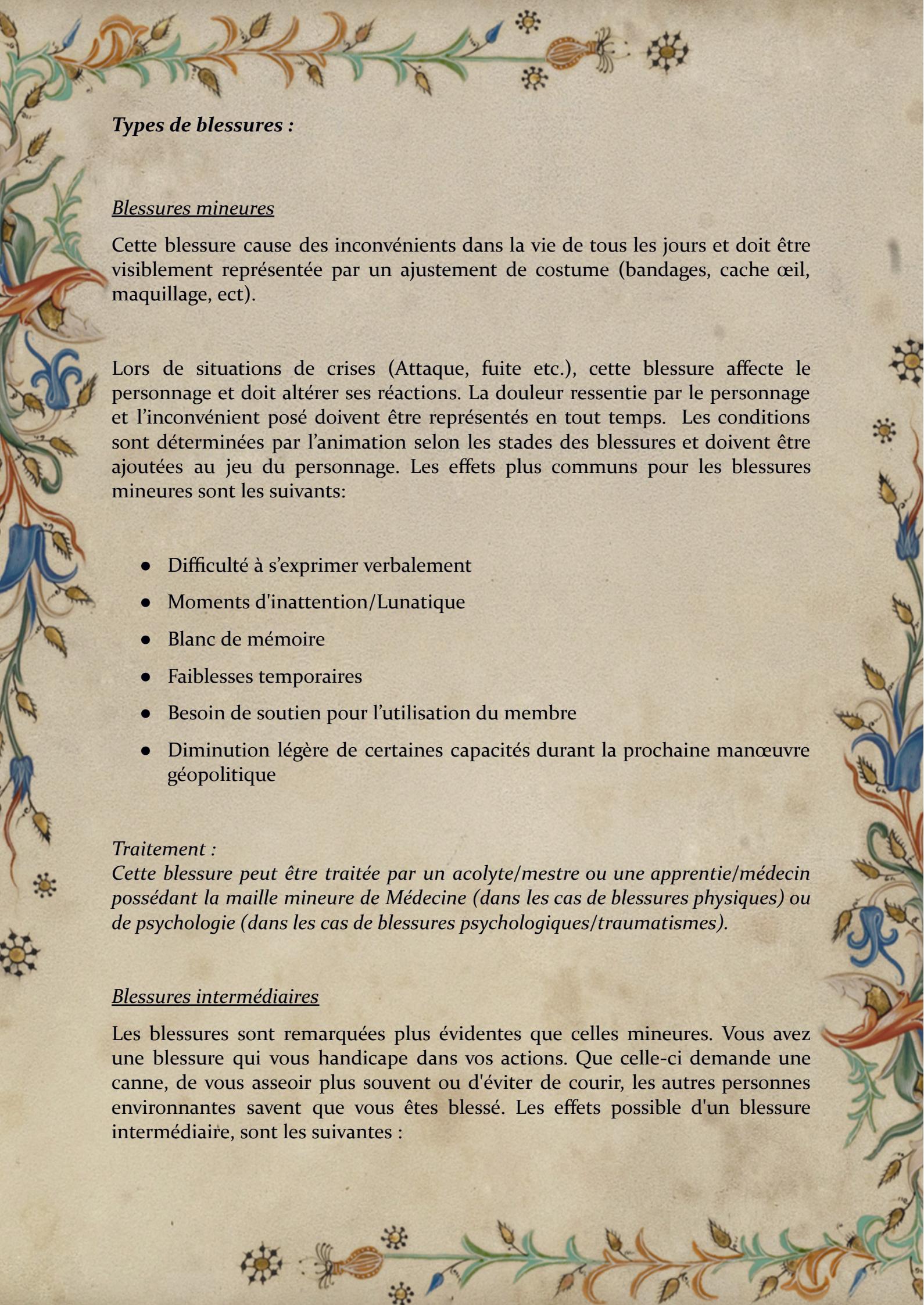
En plus de la perte de points de vie en combat, il y a plusieurs stades de blessures qui peuvent amener à la mort. Diverses circonstances pourront faire passer une blessure au palier supérieur directement. Les paliers suivent l'échelle suivante :

Échelle de blessures

Recevoir une nouvelle blessure lorsque déjà blessé augmente la blessure déjà existante. Agrandissements des plaies, infections, hémorragies et autres afflictions peuvent convenir à l'explication de l'aggravation de l'état d'un blessé.

Voici un schéma représentant les différents paliers de blessures.

- Sain
- Blessure mineure (douce)
- Blessure intermédiaire (handicapante)
- Blessure majeure (graves)
- Blessure permanente
- Mort



Types de blessures :

Blessures mineures

Cette blessure cause des inconvénients dans la vie de tous les jours et doit être visiblement représentée par un ajustement de costume (bandages, cache œil, maquillage, ect).

Lors de situations de crises (Attaque, fuite etc.), cette blessure affecte le personnage et doit altérer ses réactions. La douleur ressentie par le personnage et l'inconvénient posé doivent être représentés en tout temps. Les conditions sont déterminées par l'animation selon les stades des blessures et doivent être ajoutées au jeu du personnage. Les effets plus communs pour les blessures mineures sont les suivants:

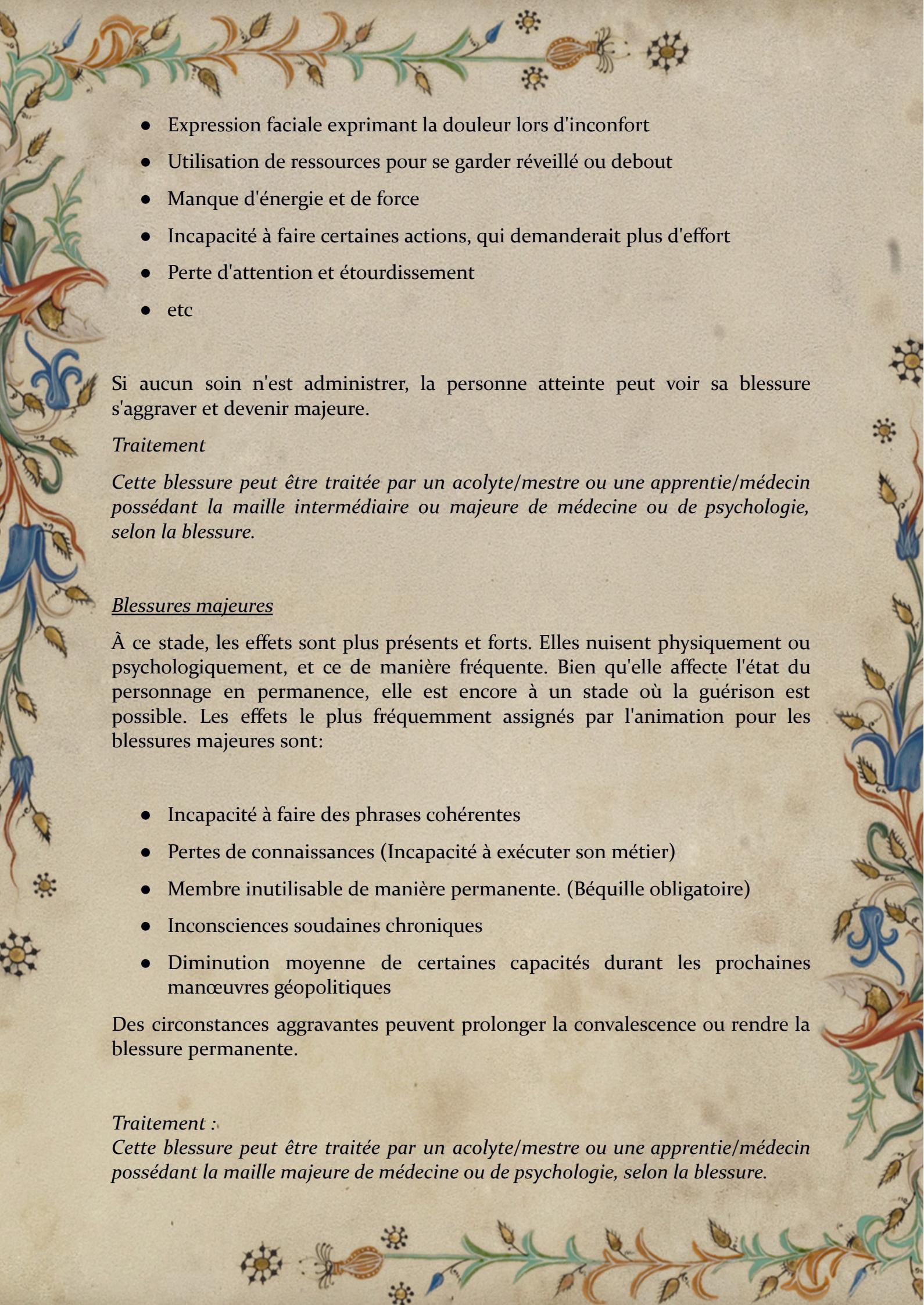
- Difficulté à s'exprimer verbalement
- Moments d'inattention/Lunatique
- Blanc de mémoire
- Faiblesses temporaires
- Besoin de soutien pour l'utilisation du membre
- Diminution légère de certaines capacités durant la prochaine manœuvre géopolitique

Traitements :

Cette blessure peut être traitée par un acolyte/mestre ou une apprentie/médecin possédant la maille mineure de Médecine (dans les cas de blessures physiques) ou de psychologie (dans les cas de blessures psychologiques/traumatismes).

Blessures intermédiaires

Les blessures sont remarquées plus évidentes que celles mineures. Vous avez une blessure qui vous handicape dans vos actions. Que celle-ci demande une canne, de vous asseoir plus souvent ou d'éviter de courir, les autres personnes environnantes savent que vous êtes blessé. Les effets possibles d'un blessure intermédiaire, sont les suivantes :

- 
- Expression faciale exprimant la douleur lors d'inconfort
 - Utilisation de ressources pour se garder réveillé ou debout
 - Manque d'énergie et de force
 - Incapacité à faire certaines actions, qui demanderait plus d'effort
 - Perte d'attention et étourdissement
 - etc

Si aucun soin n'est administrer, la personne atteinte peut voir sa blessure s'aggraver et devenir majeure.

*Traitemen*t

Cette blessure peut être traitée par un acolyte/mestre ou une apprentie/médecin possédant la maille intermédiaire ou majeure de médecine ou de psychologie, selon la blessure.

Blessures majeures

À ce stade, les effets sont plus présents et forts. Elles nuisent physiquement ou psychologiquement, et ce de manière fréquente. Bien qu'elle affecte l'état du personnage en permanence, elle est encore à un stade où la guérison est possible. Les effets le plus fréquemment assignés par l'animation pour les blessures majeures sont:

- Incapacité à faire des phrases cohérentes
- Pertes de connaissances (Incapacité à exécuter son métier)
- Membre inutilisable de manière permanente. (Béquille obligatoire)
- Inconsciences soudaines chroniques
- Diminution moyenne de certaines capacités durant les prochaines manœuvres géopolitiques

Des circonstances aggravantes peuvent prolonger la convalescence ou rendre la blessure permanente.

*Traitemen*t :

Cette blessure peut être traitée par un acolyte/mestre ou une apprentie/médecin possédant la maille majeure de médecine ou de psychologie, selon la blessure.

Blessure Permanente

Ce genre de blessure a les mêmes effets qu'une blessure majeure mais est irréversible. Ce genre de blessures arrive le plus fréquemment dans un événement marquant ayant le potentiel de définir l'avenir d'un personnage. La blessure/séquelle et son impact sont évidents : il est impossible de les cacher.

Ce type de blessure très rare met à l'épreuve le caractère d'un personnage et doit être vu comme une opportunité de lancer le personnage sur de nouvelles avenues, d'enrichir l'intensité de ses buts et liens ou même initier des remises en question en jeu.

Tirera-t-il une leçon de sa blessure? Va-t-il redéfinir certaines de ses valeurs? Sera-t-il humble dans sa malchance? Blâmera-t-il ses alliés? Se lancera-t-il dans une quête de vengeance contre les responsables? Trouve-t-il les circonstances de sa blessure injustes? Va-t-il devoir changer de carrière?

Dans tous les cas, une telle blessure et le vécu rattaché à son acquisition reste un bouleversement pour l'existence d'un personnage et doit être intégrée au jeu.

Traitement :

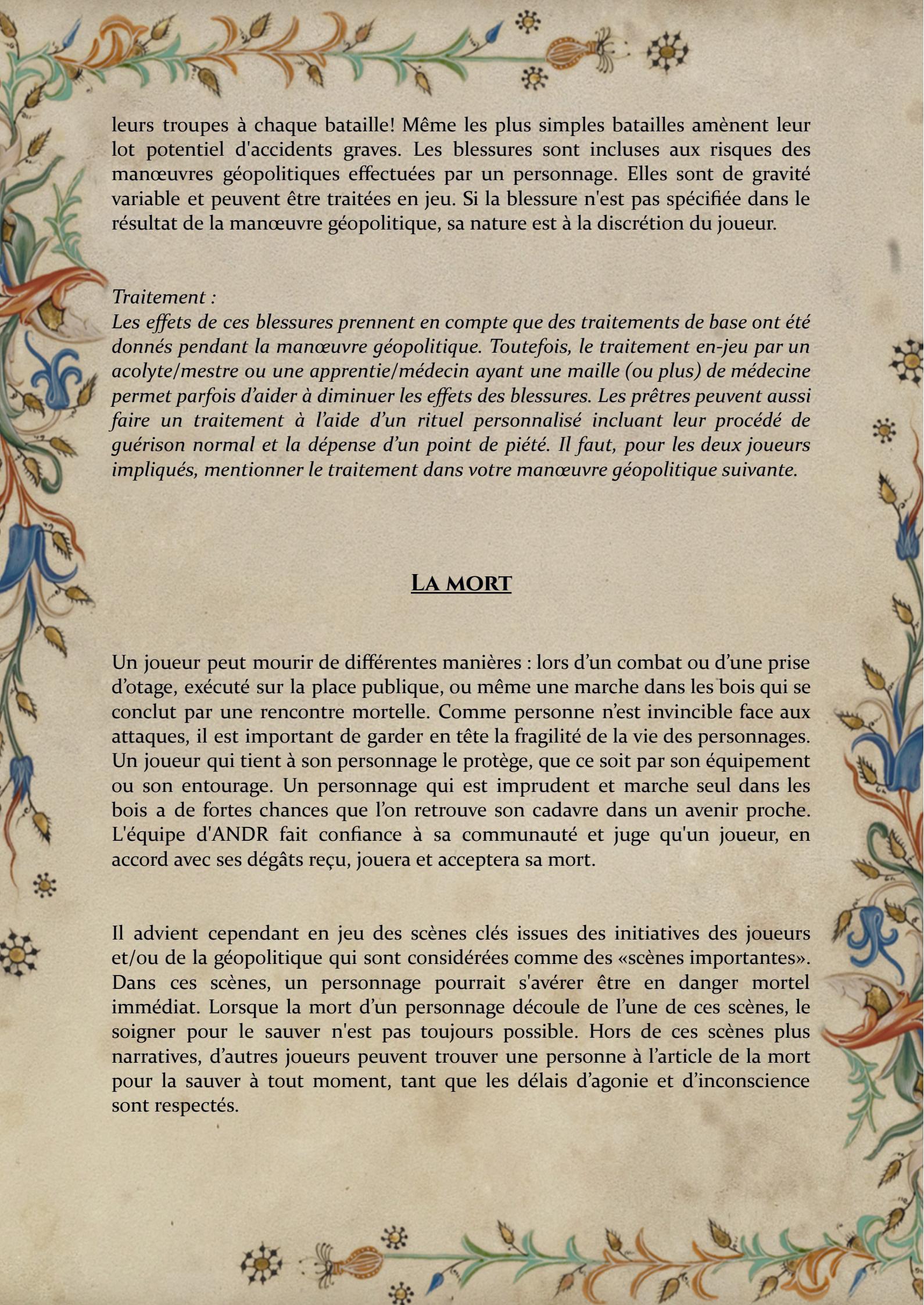
Rien n'est plus incertain que tenter de soigner une blessure permanente ; il n'y a aucune garantie de résultats. Les tentatives sont toujours traitées au cas par cas. Le traitement peut parfois réussir à diminuer temporairement les symptômes et pénalités, parfois non. Même s'il est théoriquement fonctionnel, le traitement doit également être répété à long terme.

N.B. Au Nom du Roi tente de garder l'aspect fantastique au minimum. Les actes de guérison incroyables (récupérer un œil perdu) ou de résurrection y sont impossibles.

** Des circonstances exceptionnelles peuvent parfois mener à une guérison partielle. Il s'agit néanmoins d'un travail difficile, de longue haleine et sans garantie, même face à l'acharnement.*

Blessure issues de la participation à une manœuvre géopolitique:

Un joueur décidant que son personnage participe à une manœuvre géopolitique incluant des combats accepte qu'il soit possible que son personnage subisse de graves conséquences (pouvant aller jusqu'à la mort lors de choix extrêmes). Il est sage de se rappeler que tous les seigneurs ne sont pas en première ligne de



leurs troupes à chaque bataille! Même les plus simples batailles amènent leur lot potentiel d'accidents graves. Les blessures sont incluses aux risques des manœuvres géopolitiques effectuées par un personnage. Elles sont de gravité variable et peuvent être traitées en jeu. Si la blessure n'est pas spécifiée dans le résultat de la manœuvre géopolitique, sa nature est à la discrétion du joueur.

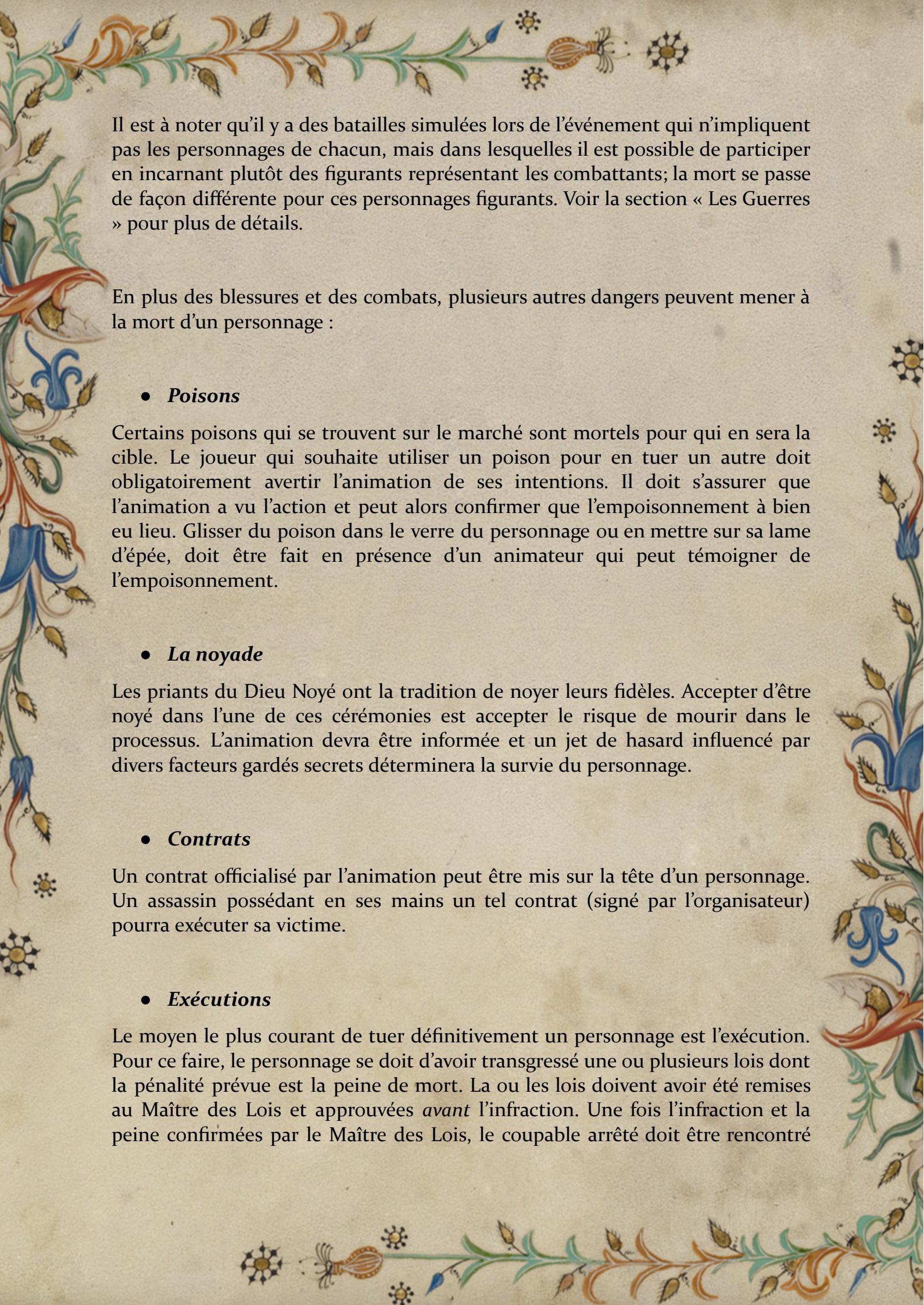
Traitements :

Les effets de ces blessures prennent en compte que des traitements de base ont été donnés pendant la manœuvre géopolitique. Toutefois, le traitement en-jeu par un acolyte/mestre ou une apprentie/médecin ayant une maille (ou plus) de médecine permet parfois d'aider à diminuer les effets des blessures. Les prêtres peuvent aussi faire un traitement à l'aide d'un rituel personnalisé incluant leur procédé de guérison normal et la dépense d'un point de piété. Il faut, pour les deux joueurs impliqués, mentionner le traitement dans votre manœuvre géopolitique suivante.

LA MORT

Un joueur peut mourir de différentes manières : lors d'un combat ou d'une prise d'otage, exécuté sur la place publique, ou même une marche dans les bois qui se conclut par une rencontre mortelle. Comme personne n'est invincible face aux attaques, il est important de garder en tête la fragilité de la vie des personnages. Un joueur qui tient à son personnage le protège, que ce soit par son équipement ou son entourage. Un personnage qui est imprudent et marche seul dans les bois a de fortes chances que l'on retrouve son cadavre dans un avenir proche. L'équipe d'ANDR fait confiance à sa communauté et juge qu'un joueur, en accord avec ses dégâts reçus, jouera et acceptera sa mort.

Il advient cependant en jeu des scènes clés issues des initiatives des joueurs et/ou de la géopolitique qui sont considérées comme des «scènes importantes». Dans ces scènes, un personnage pourrait s'avérer être en danger mortel immédiat. Lorsque la mort d'un personnage découle de l'une de ces scènes, le soigner pour le sauver n'est pas toujours possible. Hors de ces scènes plus narratives, d'autres joueurs peuvent trouver une personne à l'article de la mort pour la sauver à tout moment, tant que les délais d'agonie et d'inconscience sont respectés.



Il est à noter qu'il y a des batailles simulées lors de l'événement qui n'impliquent pas les personnages de chacun, mais dans lesquelles il est possible de participer en incarnant plutôt des figurants représentant les combattants; la mort se passe de façon différente pour ces personnages figurants. Voir la section « Les Guerres » pour plus de détails.

En plus des blessures et des combats, plusieurs autres dangers peuvent mener à la mort d'un personnage :

- **Poisons**

Certains poisons qui se trouvent sur le marché sont mortels pour qui en sera la cible. Le joueur qui souhaite utiliser un poison pour en tuer un autre doit obligatoirement avertir l'animation de ses intentions. Il doit s'assurer que l'animation a vu l'action et peut alors confirmer que l'empoisonnement a bien eu lieu. Glisser du poison dans le verre du personnage ou en mettre sur sa lame d'épée, doit être fait en présence d'un animateur qui peut témoigner de l'empoisonnement.

- **La noyade**

Les priants du Dieu Noyé ont la tradition de noyer leurs fidèles. Accepter d'être noyé dans l'une de ces cérémonies est accepter le risque de mourir dans le processus. L'animation devra être informée et un jet de hasard influencé par divers facteurs gardés secrets déterminera la survie du personnage.

- **Contrats**

Un contrat officialisé par l'animation peut être mis sur la tête d'un personnage. Un assassin possédant en ses mains un tel contrat (signé par l'organisateur) pourra exécuter sa victime.

- **Exécutions**

Le moyen le plus courant de tuer définitivement un personnage est l'exécution. Pour ce faire, le personnage se doit d'avoir transgressé une ou plusieurs lois dont la pénalité prévue est la peine de mort. La ou les lois doivent avoir été remises au Maître des Lois et approuvées *avant* l'infraction. Une fois l'infraction et la peine confirmées par le Maître des Lois, le coupable arrêté doit être rencontré



par un représentant de la Garde de nuit. Si la personne refuse de servir la garde de la nuit, un bourreau peut alors exécuter le coupable.

• *Duels*

Des joueurs peuvent, d'un commun accord, se lancer dans un duel à mort. L'accord doit être confirmé avec l'animation et est irrévocable une fois le duel commencé. Pour éviter les abus et les « assassinats » faciles, la mort n'est possible que si les termes du duel sont respectés. Le tout doit obligatoirement se faire avec un animateur témoin pour trancher en cas de litiges hors-jeu.

ARMES ET ARMURES :

Armures

En l'absence d'un forgeron actif en jeu, il sera possible de réparer une armure via l'auberge ou notre forge « maison » (dans le village). Une fois l'équipement réparé, un messager ou le forgeron en informeront le propriétaire et l'équipement pourra être récupéré à l'endroit où il a été laissé. *L'auberge est l'option de secours lorsque le forgeron ne peut être trouvé. Ce dernier peut être un joueur ou une autre tierce personne précisée au briefing.*

Réparer une armure est nécessaire lors d'une utilisation. Le tout peut prendre de 20 minutes à 2 heures dépendamment de l'utilisation.

Les points de protection octroyés par l'équipement suivent les valeurs suivantes.

Cuir

- 1 point d'armure où elle couvre

Métal

- 2 points d'armure où elle couvre

N.B. : Les casques sont des points d'armure magique qui se compte sur le torse.

Armes

Toutes les armes font un point de dégâts

LES GUERRES

Les grands seigneurs ont souvent une soif de pouvoir et de conquête: Prendre la terre d'autrui est une opportunité de montrer sa puissance martiale. Il est possible de faire une guerre à multiples affrontements ; celle-ci fonctionne par vagues. Normalement composée d'environ trois vagues de combats, les deux premières ne comprennent souvent que des combats plus génériques. La dernière implique souvent une « scène importante », où l'un ou plusieurs des personnages de la ou des familles peut se faire prendre en otage, blesser ou même tuer.

L'équipe d'animation divise et répartit les joueurs pour balancer les armées en jeu et faire en sorte que le tout soit représentatif et équivalent aux combattants détenus statistiquement par chaque partie impliquée. Le tout est coordonné sur le moment par les animateurs qui feront la gestion de la guerre durant sa progression.

Magistrat de guerre

Le magistrat de guerre est une personne chargée de maintenir le compte des soldats qui retournent au combat. Un magistrat ne peut pas être déplacé, ou tué. Il n'est là qu'à titre indicatif de la prise d'un lieu, sauf si contre-indiqué dans une bataille scénarisée.

Détermination de la victoire

Le nombre de retour de troupes (communément appelé *respawn*) a un grand impact dans la détermination finale du résultat d'une guerre. Il est possible que le résultat entraîne des changements scénaristiques globaux tel que dans le cas d'une guerre fictive ailleurs dans le continent. Lorsque le vainqueur est prononcé, le vaincu se retrouve avec des conséquences et des pertes selon les enjeux de la guerre déclarée.

Prise d'une terre au Val du Roi par la guerre

Il y a plusieurs raisons d'envier une terre d'exploitation au Val du Roi ; elles permettent de recevoir plus de ressources et un bonus surprise. Cette acquisition demande toutefois de la détermination. Le Val du Roi est à la base un lieu de paix. Normalement, les seigneurs et les dames du Val du Roi ne sont pas supposés se battre pour obtenir quelque chose. La soif de conquête étant impossible à étancher complètement, il reste possible d'obtenir une terre au Val du Roi par la force. Il faut :

Gagner une bataille pour prendre contrôle de la terre. Suivant la victoire, le groupe perdant à deux lunes pour soit reprendre sa terre par les armes ou faire valoir sa prestance devant le conseil restreint et la mairie. S'il n'arrive pas à faire cela, à la troisième lune suivant sa perte, il a perdu complètement la terre. Il va de soi que les gagnants peuvent également, lors des deux lunes, prouver qu'il mérite plus la terre que les derniers occupants.

Si le tout se passe sur une terre vassal, le tout est de la juridiction du Haut-Seigneur du Val du Roi.

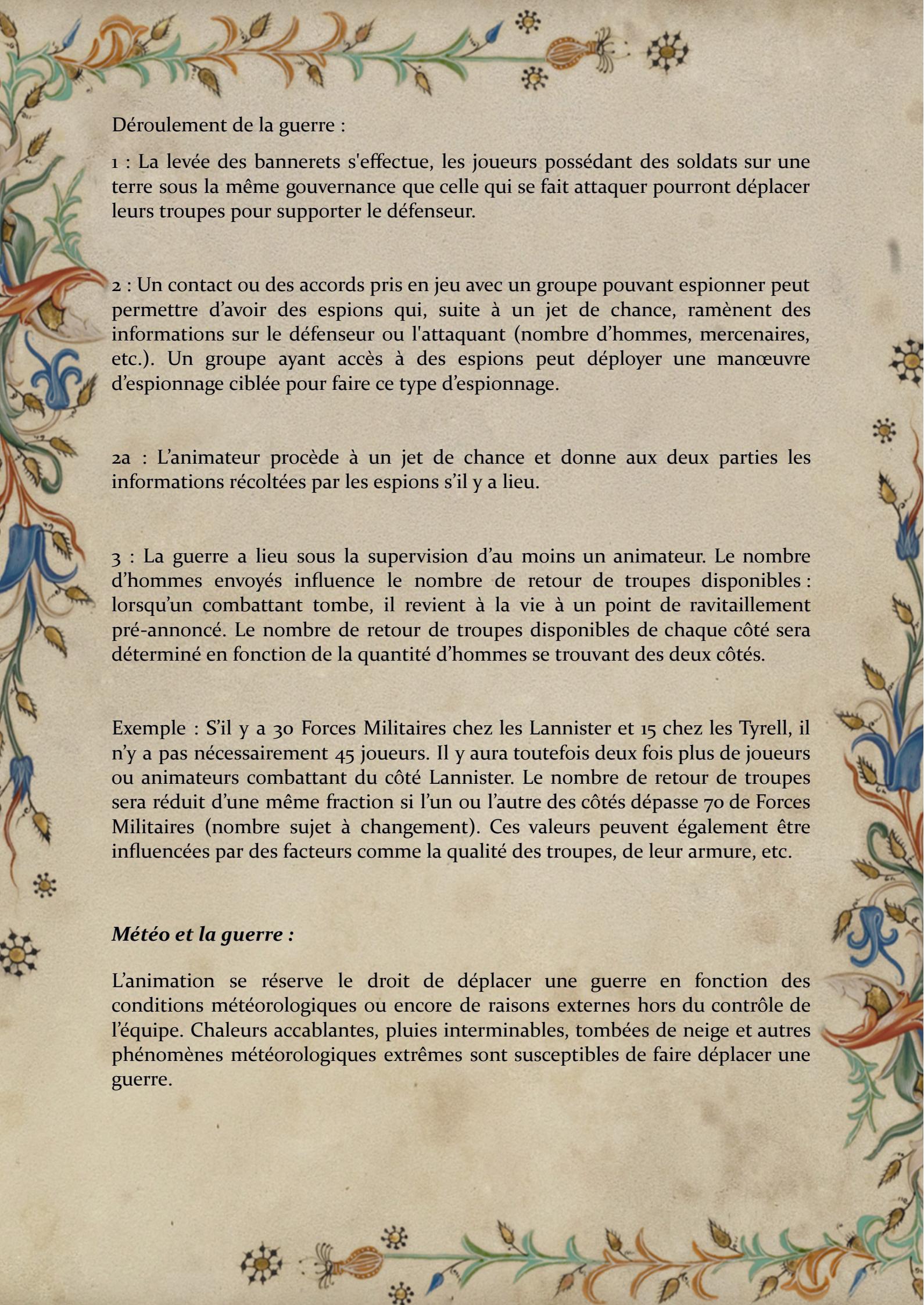
N.B. : Il est possible pour le conseil restreint et la mairie de s'opposer à la prise de possession de la terre.

Procédures de déclaration guerre

Pour déclarer une guerre, l'attaquant communique sa déclaration de guerre à la maison régissant la terre visée ainsi qu'une copie au Maître des Lois (boîte noire ou directement). Cela correspond aux lois en-jeu établies pour les guerres.

Par décret royal, une seule déclaration de guerre est acceptée par partie pour chacune des terres. Également, seules les guerres ayant lieu à la lumière du jour sont acceptées.

Tous les joueurs auront jusqu'à l'heure indiquée de la guerre pour mettre le nombre de troupes supportant un parti ou l'autre dans la boîte noire. À l'heure indiquée, deux animateurs seront disponibles pour commencer les combats au lieu de la bataille indiqué (généralement le chemin principal).



Déroulement de la guerre :

1 : La levée des bannerets s'effectue, les joueurs possédant des soldats sur une terre sous la même gouvernance que celle qui se fait attaquer pourront déplacer leurs troupes pour supporter le défenseur.

2 : Un contact ou des accords pris en jeu avec un groupe pouvant espionner peut permettre d'avoir des espions qui, suite à un jet de chance, ramènent des informations sur le défenseur ou l'attaquant (nombre d'hommes, mercenaires, etc.). Un groupe ayant accès à des espions peut déployer une manœuvre d'espionnage ciblée pour faire ce type d'espionnage.

2a : L'animateur procède à un jet de chance et donne aux deux parties les informations récoltées par les espions s'il y a lieu.

3 : La guerre a lieu sous la supervision d'au moins un animateur. Le nombre d'hommes envoyés influence le nombre de retour de troupes disponibles : lorsqu'un combattant tombe, il revient à la vie à un point de ravitaillement pré-annoncé. Le nombre de retour de troupes disponibles de chaque côté sera déterminé en fonction de la quantité d'hommes se trouvant des deux côtés.

Exemple : S'il y a 30 Forces Militaires chez les Lannister et 15 chez les Tyrell, il n'y a pas nécessairement 45 joueurs. Il y aura toutefois deux fois plus de joueurs ou animateurs combattant du côté Lannister. Le nombre de retour de troupes sera réduit d'une même fraction si l'un ou l'autre des côtés dépasse 70 de Forces Militaires (nombre sujet à changement). Ces valeurs peuvent également être influencées par des facteurs comme la qualité des troupes, de leur armure, etc.

Météo et la guerre :

L'animation se réserve le droit de déplacer une guerre en fonction des conditions météorologiques ou encore de raisons externes hors du contrôle de l'équipe. Chaleurs accablantes, pluies interminables, tombées de neige et autres phénomènes météorologiques extrêmes sont susceptibles de faire déplacer une guerre.

La sécurité dans les guerres:

Malgré l'exaltation que peuvent apporter les combats, il est important que la sécurité et l'intégrité physique et psychologique des participants soit la priorité de chacun, afin de garder les événements d'ANDR sans danger pour tous.

ÉVÉNEMENTS VARIÉS

Les événements possibles peuvent se produire en-jeu ou hors-jeu. Dans tous les cas, il est d'obligation du joueur ou du groupe d'en informer l'équipe d'animation/organisation. En organisant des événements comme ceux-là, vous participez à l'environnement et à la dynamique de la lune suivante. Vous pourrez encourager une direction que l'événement va prendre. Toujours tenir en compte qu'il y a des événements pré-établis comme : Le Tournoi de la Rose.

Événements en-jeu

Types :

- Un mariage
- Un tournoi
- Une fêtes (concours festifs, foires, carnaval, etc.)
- Un grand spectacle artistique
- Un bal
- Une cérémonie religieuse majeure
- Un événement mondain ou encore marchand
- Autres.

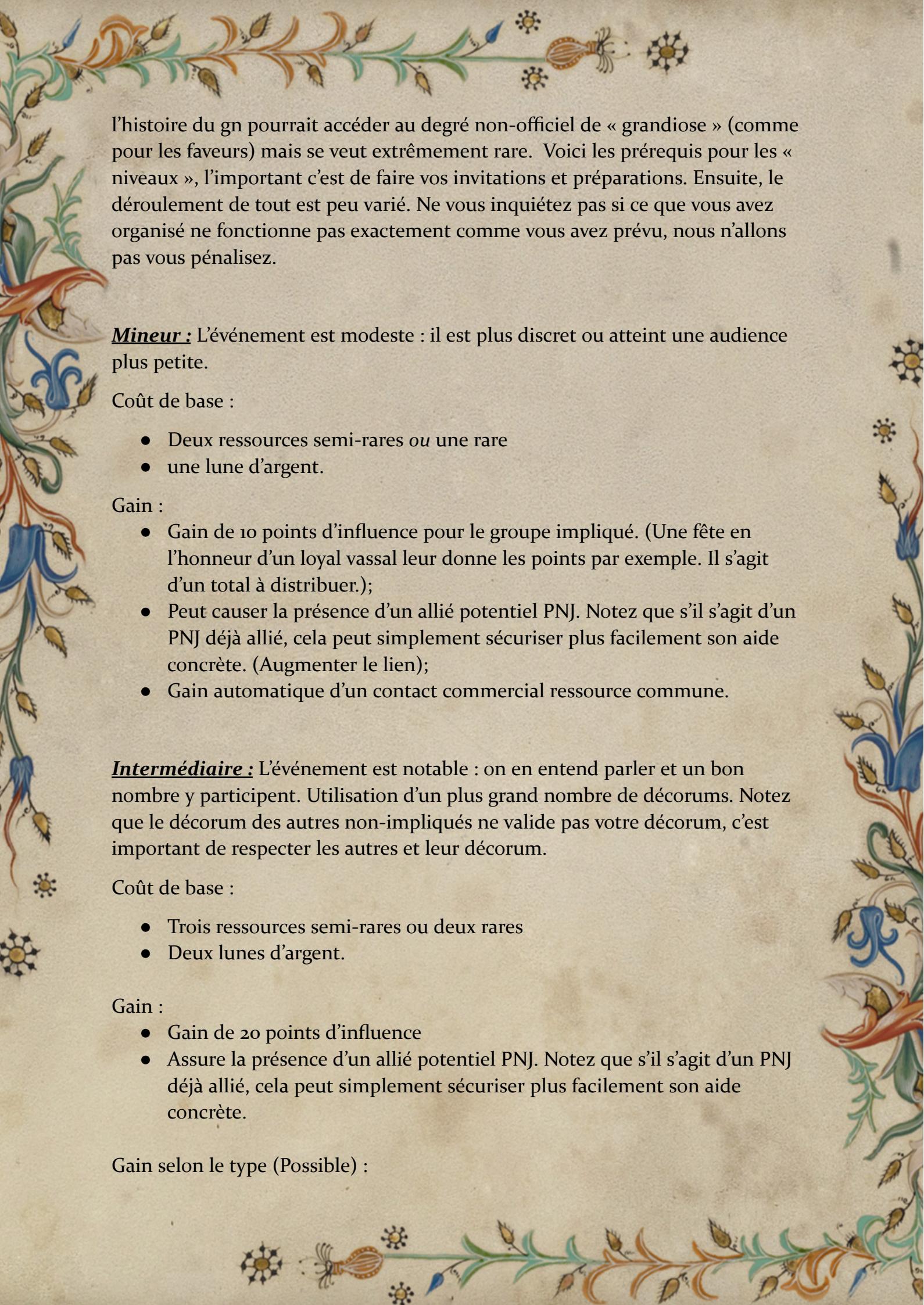
Vous devez mentionner le « type » d'événement prévu pour la prochaine lune dans votre géopolitique.

But :

Les buts sont infinis, mais l'important c'est de mentionner votre raison pour l'organisation de cet événement. Par exemple : Resserrer des alliances, augmenter le prestige de votre groupe ou de vous-mêmes, vous faire connaître des autres etc.

Niveaux et coût/statistique de gain

Les événements sont classifiés selon trois degrés d'ampleur : mineur, intermédiaire et majeur. Un événement spectaculaire et mémorable dans



l'histoire du gn pourrait accéder au degré non-officiel de « grandiose » (comme pour les faveurs) mais se veut extrêmement rare. Voici les prérequis pour les « niveaux », l'important c'est de faire vos invitations et préparations. Ensuite, le déroulement de tout est peu varié. Ne vous inquiétez pas si ce que vous avez organisé ne fonctionne pas exactement comme vous avez prévu, nous n'allons pas vous pénalisez.

Mineur : L'événement est modeste : il est plus discret ou atteint une audience plus petite.

Coût de base :

- Deux ressources semi-rares ou une rare
- une lune d'argent.

Gain :

- Gain de 10 points d'influence pour le groupe impliqué. (Une fête en l'honneur d'un loyal vassal leur donne les points par exemple. Il s'agit d'un total à distribuer.);
- Peut causer la présence d'un allié potentiel PNJ. Notez que s'il s'agit d'un PNJ déjà allié, cela peut simplement sécuriser plus facilement son aide concrète. (Augmenter le lien);
- Gain automatique d'un contact commercial ressource commune.

Intermédiaire : L'événement est notable : on en entend parler et un bon nombre y participent. Utilisation d'un plus grand nombre de décorums. Notez que le détour des autres non-impliqués ne valide pas votre détour, c'est important de respecter les autres et leur détour.

Coût de base :

- Trois ressources semi-rares ou deux rares
- Deux lunes d'argent.

Gain :

- Gain de 20 points d'influence
- Assure la présence d'un allié potentiel PNJ. Notez que s'il s'agit d'un PNJ déjà allié, cela peut simplement sécuriser plus facilement son aide concrète.

Gain selon le type (Possible) :

- Gain automatique d'un contact commercial de base.
- Gain de faveur d'un groupe ou de loyauté.
- Sécuriser la demande d'une faveur mineure gratuitement de la part d'un groupe.
- Apporte des gains de ressources pouvant aller jusqu'à dépasser les dépenses.

Majeur : Davantage peut être payé pour tenter d'atteindre grandiose mais rien n'est garanti. L'événement est un incontournable : on en entend parler partout et la plupart y participent.

Coût de base :

- Quatre ressources semi-rares ou trois rares
- Quatre lunes d'argent.

Gain :

- Gain de 30 points d'influence.
- Assure la présence d'un allié potentiel PNJ. Notez que s'il s'agit d'un PNJ déjà allié, cela peut simplement sécuriser plus facilement son aide concrète. Ce PNJ sera soit de très haute stature, soit très utile, soit très dévoué à la cause.

Gain selon le type (Possible) :

- Gain automatique d'un contact commercial intermédiaire, potentiellement avancé (jet de chance + évaluation à posteriori d'à quel point l'événement a créé du jeu)
- Gain significatif de faveur envers un groupe.
- Sécuriser la demande d'une faveur intermédiaire (potentiellement avancée) gratuitement de la part d'un groupe.
- Augmenter la loyauté des troupes ou du peuple.
- Apporte des gains monétaires ou de ressources pouvant aller jusqu'à dépasser largement les dépenses et potentiellement inclure des ressources exceptionnelles.

Envoyer un courriel via l'adresse suivante, andr.grandeurnature@gmail.com, en même temps que la remise géopolitique. Ce courriel se doit d'inclure le type d'événement prévu et niveau visé, le but recherché ainsi que les courtes précisions supplémentaires s'il y a lieu. Une manœuvre géopolitique peut supporter la préparation d'un événement, auquel cas il ne faut que la



mentionner dans les manœuvres. Nous indiquerons ce qu'il vous faut payable avant la prochaine Lune à votre inscription.

Événements hors-jeu

Les événements hors-jeu fonctionnent avec pratiquement le même système, avec quelques légère modification, qui rend le tout plus logique compte tenu que le tout se déroule hors du contexte de jeu. Vous pouvez quand même prendre le système de récompense du «en-jeu» pour le «hors-jeu». Les exigences de performance sont par contre augmenter et demande à ce que l'événement soit bien organiser. L'impact de quelques choses en géopolitique va toujours être un peu moins que quelque chose en jeu puisque vous n'êtes pas exposé au même risque.

Tournoi de grande réputation

Rien n'est plus remarquer que l'organisation d'un tournoi de renom. Tout le monde connaît le tournoi de la rose, le tournoi le plus réputé des Sept Royaume. Une mini version se déroule au Val du Roi à chaque année. Vous allez pouvoir via des niveaux et des coûts organiser des grands tournois. Ceux-ci pourraient être reconnus par les autres environnants.

Grandeur de tournoi et coût

Un tournoi local :

Seule votre famille est impliquée dans les dépenses de ce tournoi. L'organisateur de l'événement initial gagne automatique 10 d'influence.

- Coûte : 3 ressources communes et 2 lunes.
- Peut accueillir jusqu'à 100 chevaliers. (Chevalier est relatif ici, vous pouvez le faire avec des non-chevalier, c'est simplement moins bien reconnue. *Les hommes du nord n'ont jamais de chevalier, leur tournoi reste reconnu, mais il est rare qu'il en produise et s'il participe à un tournoi, les tournois restent reconnus.*
- Gain de 10 d'influences pour le gagnant dans chaque catégorie.
- Chaque catégorie rapporte la cagnotte au gagnant par compétition. (La cagnotte est transformé pour rester réaliste avec le jeu d'Au Nom du Roi)
- Option de compétition :
 - La joute

- Une grande mêlée
- Archerie
- Tournoi de gentilhomme
- Lancer de haches

Pour chaque ajout de compétition, celui qui organise le tournoi doit payer 2 ressources communes de plus.

Un tournoi Régional :

Vous et les familles de votre région sont impliqués dans les dépenses de l'événement. L'organisateur de l'événement initial gagne automatique 30 d'influence.

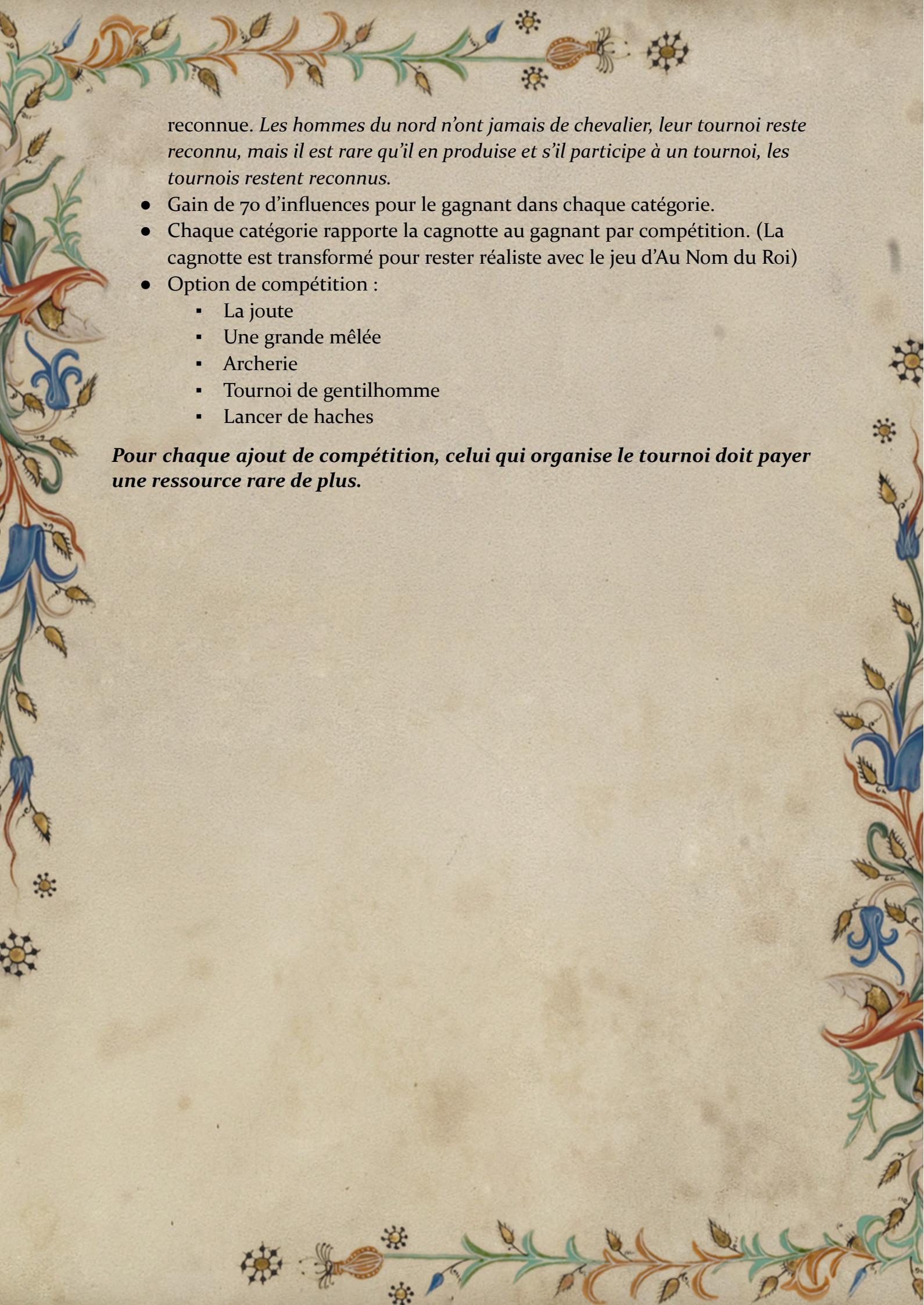
- Coûte : 2 ressources semi-rares et 5 lunes
- Peut accueillir jusqu'à 500 chevaliers. (Chevalier est relatif ici, vous pouvez le faire avec des non-chevalier, c'est simplement moins bien reconnue. *Les hommes du nord n'ont jamais de chevalier, leur tournoi reste reconnu, mais il est rare qu'il en produise et s'il participe à un tournoi, les tournois restent reconnus.*
- Gain de 30 d'influences pour le gagnant dans chaque catégorie.
- Chaque catégorie rapporte la cagnotte au gagnant par compétition. (La cagnotte est transformé pour rester réaliste avec le jeu d'Au Nom du Roi)
- Option de compétition :
 - La joute
 - Une grande mêlée
 - Archerie
 - Tournoi de gentilhomme
 - Lancer de haches

Pour chaque ajout de compétition, celui qui organise le tournoi doit payer une ressource semi-rare de plus.

Un Grand tournoi :

Implique l'ensemble du continent. Ainsi, il vous faut l'accord du roi (ou un régent dans le cas, de la mort de celui-ci), pour organiser le tournoi. Tout le monde une fois l'accord passer doit payer les ressources pour l'événement.

- Coûte : 2 ressources semi-rares, 2 ressources rares et 7 lunes
- Peut accueillir jusqu'à 10 000 chevaliers. (Chevalier est relatif ici, vous pouvez le faire avec des non-chevalier, c'est simplement moins bien



reconnue. *Les hommes du nord n'ont jamais de chevalier, leur tournoi reste reconnu, mais il est rare qu'il en produise et s'il participe à un tournoi, les tournois restent reconnus.*

- Gain de 70 d'influences pour le gagnant dans chaque catégorie.
- Chaque catégorie rapporte la cagnotte au gagnant par compétition. (La cagnotte est transformé pour rester réaliste avec le jeu d'Au Nom du Roi)
- Option de compétition :
 - La joute
 - Une grande mêlée
 - Archerie
 - Tournoi de gentilhomme
 - Lancer de haches

Pour chaque ajout de compétition, celui qui organise le tournoi doit payer une ressource rare de plus.

GÉOPOLITIQUES ET HASARD

JETS DE CHANCE

Rien n'est totalement arbitraire à Au Nom du Roi. Lorsqu'un événement se passe hors-jeu, un jet de dé va altérer le déroulement de celui-ci. Le résultat du jet se trouve entre 1 et 100 : 1 à 5 étant un échec phénoménal et 95-100 un succès majeur. Il est possible que des conditions particulières favorables ou défavorables modifient les jets de dés, tels que les mots-clés, le contexte, les dépenses d'influence, les explications militaires et méthodes d'utilisation des troupes, ou encore la piété. Ainsi, le tout ne se détermine pas seulement par le jet en question. Les dés influencent une situation, mais ne sont pas les principaux facteurs de la décision finale: ils sont là pour enrichir les décisions et amener le facteur du hasard dans le jeu. Une bonne stratégie et des idées bien réfléchies seront plus pertinentes et favorables au résultat des manœuvres géopolitiques.

L'INFLUENCE

L'influence que vous avez peut-être utilisée de plusieurs façons. Celle-ci est un grand support pour votre géopolitique. L'utilisation de celle-ci dans vos manœuvres peut déterminer le niveau de la réussite. Donner 20 d'influence peut vous sortir d'un échec critique. ***Il y a un maximum de 100 d'influence qui peut être mis dans une manœuvre.***

COMMENT FAIRE UNE GÉOPOLITIQUE

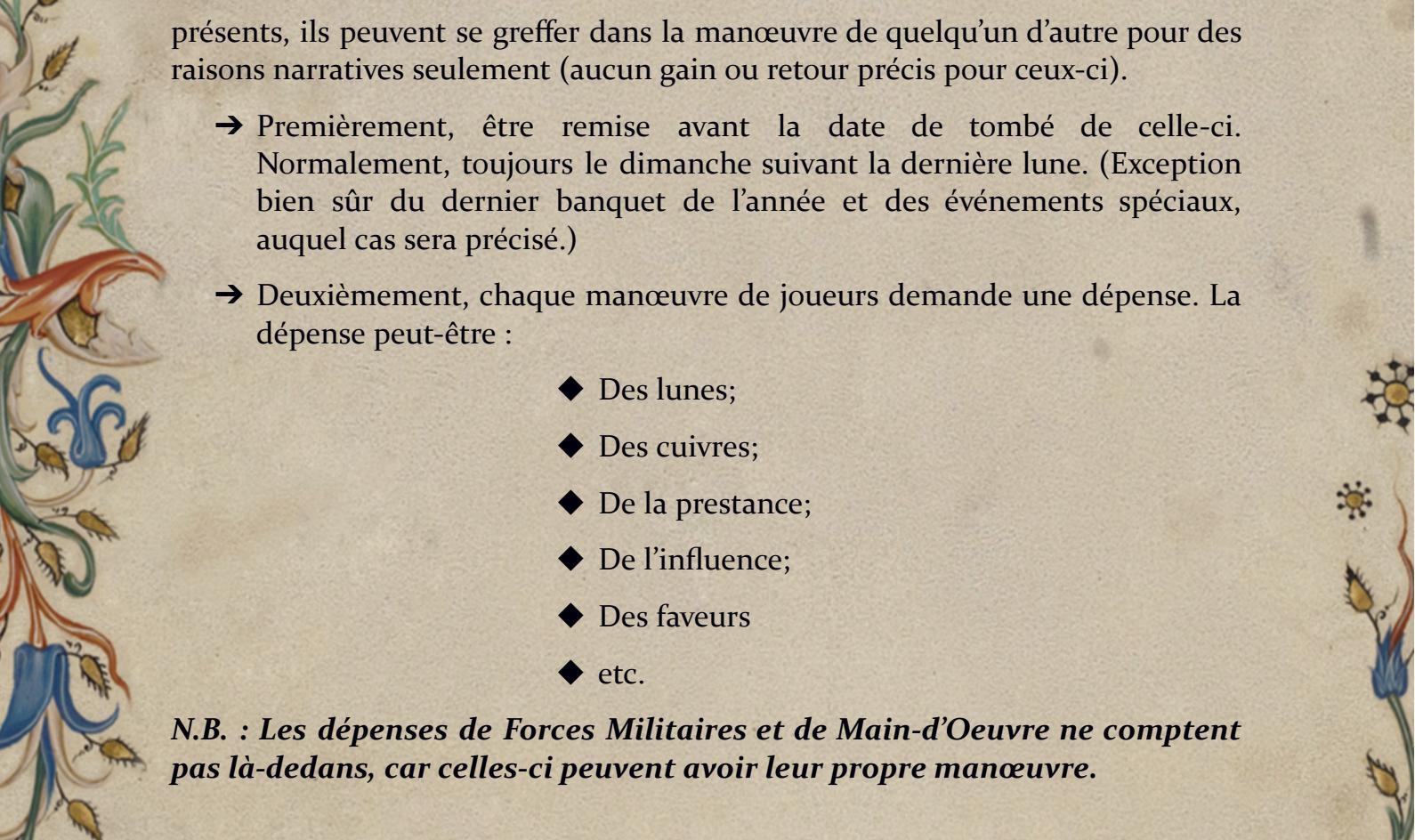
Des manœuvres géopolitiques se font suivant une lune ou un banquet. Celles-ci comportent ce que vous et les personnes de votre groupe font durant le mois. (Ou les prochains mois.) Pour qu'une manœuvre soit répondu elle doit répondre à certains critères. Pour avoir accès à une manœuvre, il faut être présent lors de la lune précédant la géopolitique. Si un membre ou plusieurs n'étaient point



présents, ils peuvent se greffer dans la manœuvre de quelqu'un d'autre pour des raisons narratives seulement (aucun gain ou retour précis pour ceux-ci).

- Premièrement, être remise avant la date de tombé de celle-ci. Normalement, toujours le dimanche suivant la dernière lune. (Exception bien sûr du dernier banquet de l'année et des événements spéciaux, auquel cas sera précisé.)
- Deuxièmement, chaque manœuvre de joueurs demande une dépense. La dépense peut-être :
 - ◆ Des lunes;
 - ◆ Des cuivres;
 - ◆ De la prestance;
 - ◆ De l'influence;
 - ◆ Des faveurs
 - ◆ etc.

N.B. : Les dépenses de Forces Militaires et de Main-d'Oeuvre ne comptent pas là-dedans, car celles-ci peuvent avoir leur propre manœuvre.

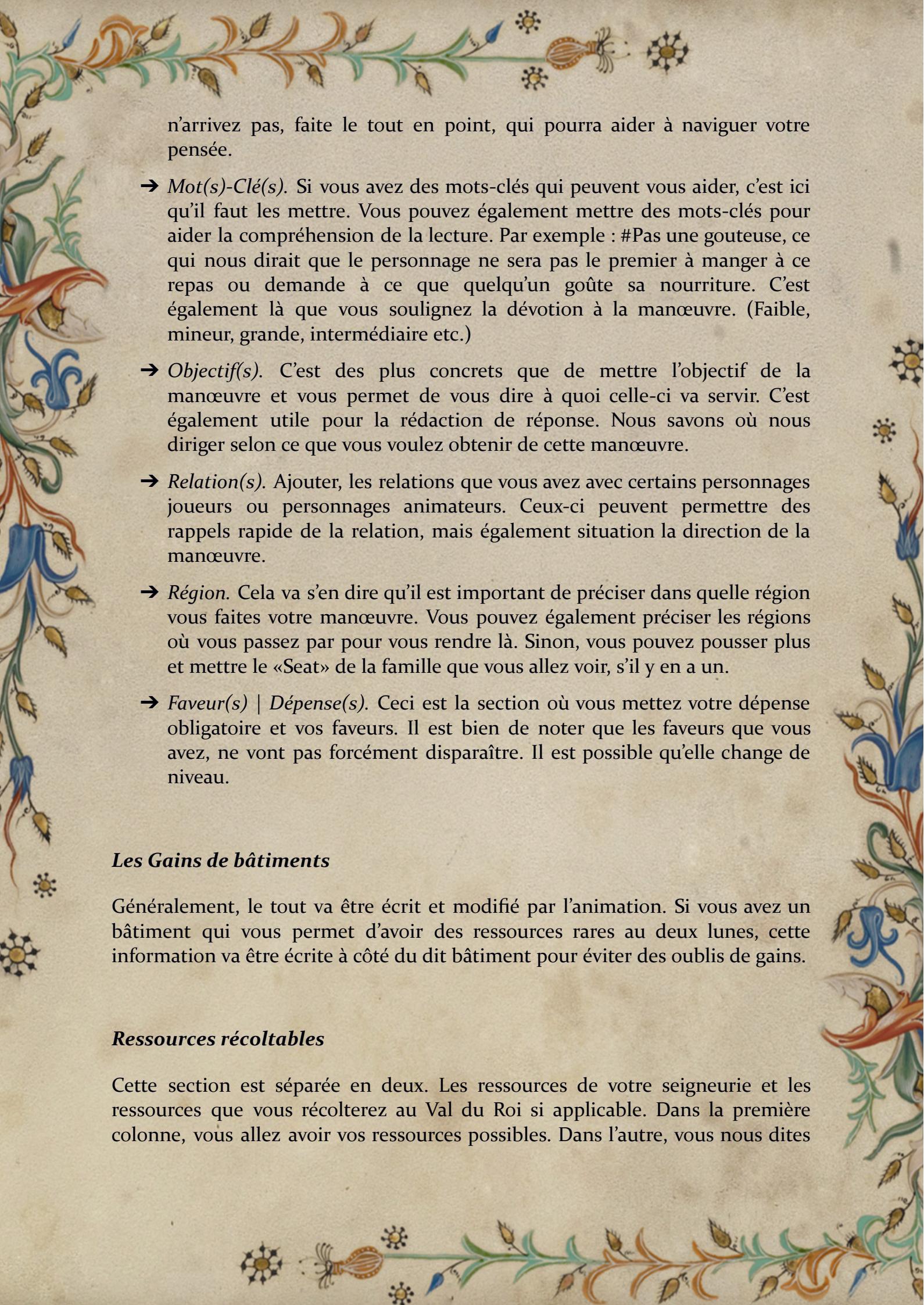


S'il n'y a pas de dépenses qui accompagnent la manœuvre, celle-ci ne sera pas traitée. Il faut également considérer que certaines manœuvres ne donneront pas de récompense immédiate. Auxquels cas, il est également possible qu'un ($\frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{3}$ affiche suivant la manœuvre. Le tout indique une manœuvre qui demandera plusieurs reprises avant d'être accompli.)

Les éléments contenue dans votre rédaction :

- Indication si la manœuvre est une manœuvre *complexe* [*Une seule manœuvre complexe par géopolitique*] ou non ;
- *Un titre*. Celui-ci présente ce en quoi la manœuvre va consister ;
- *Personnage(s) impliqué(es) | joueur (s) autre groupe impliqué*. Il est important de mentionner qui participe à votre effort. Il est bon de noter que si vous faites une manœuvre à plusieurs de différents groupes, avoir simplement une manœuvre pour tous au lieu de séparer, est préférable. À moins que vous ayez une contribution secrète que les autres ne doivent pas savoir.
- *Description*. C'est ici que vous allez décrire tout ce que vous allez faire. Faites attention de ne pas étirer votre description inutilement. Si vous





n'arrivez pas, fait le tout en point, qui pourra aider à naviguer votre pensée.

- **Mot(s)-Clé(s).** Si vous avez des mots-clés qui peuvent vous aider, c'est ici qu'il faut les mettre. Vous pouvez également mettre des mots-clés pour aider la compréhension de la lecture. Par exemple : #Pas une gouteuse, ce qui nous dirait que le personnage ne sera pas le premier à manger à ce repas ou demande à ce que quelqu'un goûte sa nourriture. C'est également là que vous soulignez la dévotion à la manœuvre. (Faible, mineur, grande, intermédiaire etc.)
- **Objectif(s).** C'est des plus concrets que de mettre l'objectif de la manœuvre et vous permet de vous dire à quoi celle-ci va servir. C'est également utile pour la rédaction de réponse. Nous savons où nous diriger selon ce que vous voulez obtenir de cette manœuvre.
- **Relation(s).** Ajouter, les relations que vous avez avec certains personnages joueurs ou personnages animateurs. Ceux-ci peuvent permettre des rappels rapide de la relation, mais également situation la direction de la manœuvre.
- **Région.** Cela va s'en dire qu'il est important de préciser dans quelle région vous faites votre manœuvre. Vous pouvez également préciser les régions où vous passez par pour vous rendre là. Sinon, vous pouvez pousser plus et mettre le «Seat» de la famille que vous allez voir, s'il y en a un.
- **Faveur(s) | Dépense(s).** Ceci est la section où vous mettez votre dépense obligatoire et vos faveurs. Il est bien de noter que les faveurs que vous avez, ne vont pas forcément disparaître. Il est possible qu'elle change de niveau.

Les Gains de bâtiments

Généralement, le tout va être écrit et modifié par l'animation. Si vous avez un bâtiment qui vous permet d'avoir des ressources rares au deux lunes, cette information va être écrite à côté du dit bâtiment pour éviter des oubli de gains.

Ressources récoltables

Cette section est séparée en deux. Les ressources de votre seigneurie et les ressources que vous récolterez au Val du Roi si applicable. Dans la première colonne, vous allez avoir vos ressources possibles. Dans l'autre, vous nous dites



les ressources et le nombre que vous souhaitez selon ce que vous êtes capable de produire avec votre main-d'œuvre ou ME.

Modifications/Bonus Applicables

Tous autres bonus ou modifications que vous avez qui influencent en bien ou en mal vos manœuvres géopolitiques. C'est souvent dans cette colonne que nous allons mettre vos aspects ou malus.

Rumeurs

Certains groupes ont accès à répandre ou recevoir des rumeurs. Il reste quand même qu'il est toujours possible de vouloir répandre une rumeur avec un coût d'influence ou de prestance. La première colonne sert à séparer les deux types de rumeurs (vous pouvez en avoir ou en faire plus qu'une de chacune, selon les groupes.) La deuxième y mettre ce que vous voulez répandre ou ce que vous cherchez à recevoir comme rumeur. (Il est important de mettre soit : Une région, une famille/groupes etc ou une personne.) Plus vous payez pour la rumeur à recevoir, plus celle-ci peut être croustillante. Ce qui amène à finalement, le paiement. Indiquer la dépense que vous faites pour avoir ou répandre une rumeur.

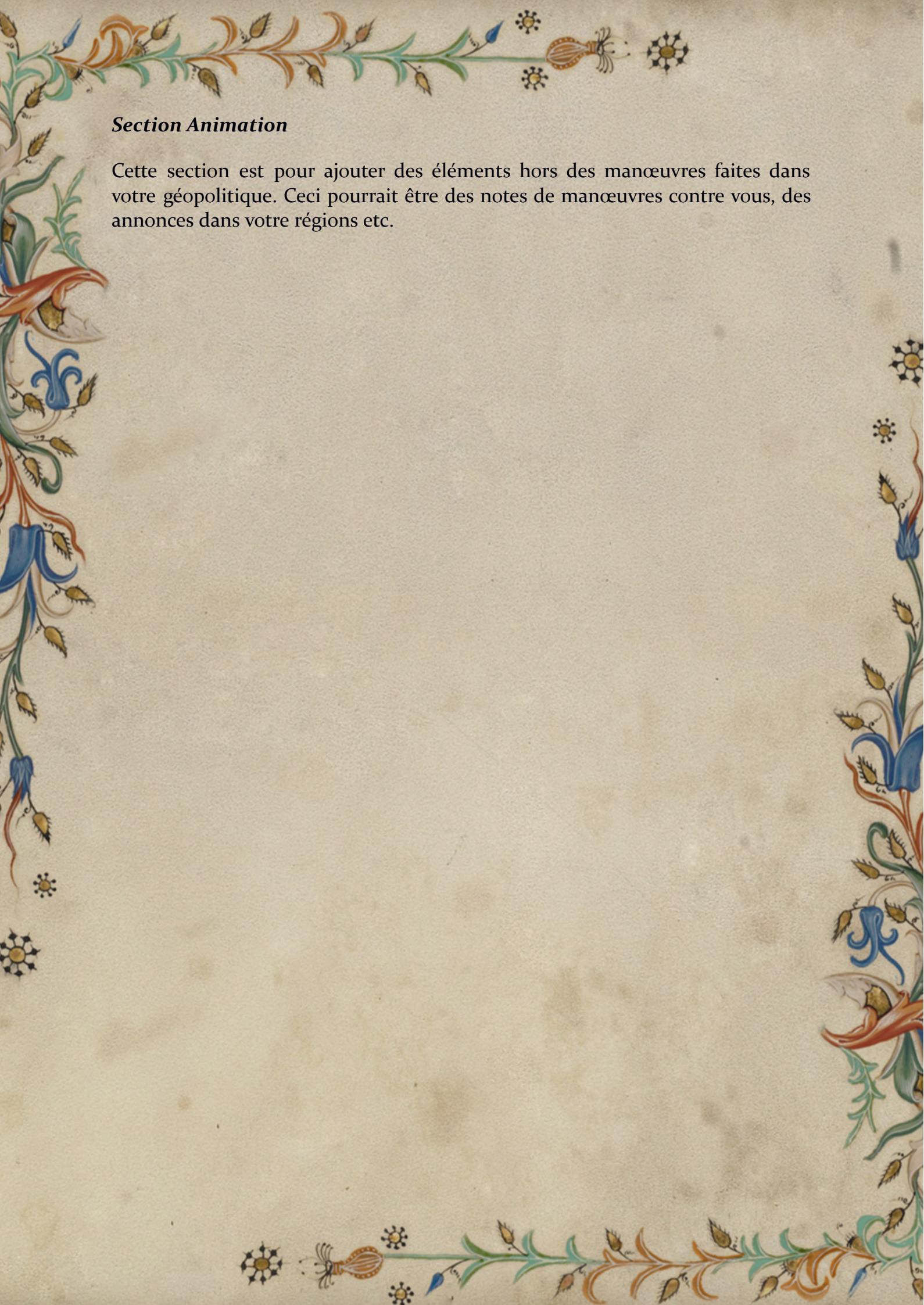
Récapitulatif des Manœuvres

Dans ce tableau, vous allez faire un récapitulatif des dépenses que vous avez faites. Également, il est important de mettre les revenus de brut sans les gains ajoutés par l'animation lors de la rédaction. (De toute façon, vous ne savez pas ce que ça va être.) Vous mettez également les forces militaires et les main-d'œuvre utilisée.

Missives

Auparavant, les missives étaient envoyées séparées des manœuvres. Le souci avec cela, c'est le risque d'oubli. C'est pourquoi vous devez maintenant mettre vos manœuvres avec vos géopolitiques. Bien sûr, si vous souhaitez en envoyer à d'autres joueurs avec un plus beau style de papier, vous pouvez le faire quand même.





Section Animation

Cette section est pour ajouter des éléments hors des manœuvres faites dans votre géopolitique. Ceci pourrait être des notes de manœuvres contre vous, des annonces dans votre régions etc.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Il est maintenant temps de créer un personnage qui va venir s'intégrer à la belle famille d'Au Nom du Roi. Quelle maison? Quelle religion? Quelle caste? Ce document présente toutes les étapes de création d'un personnage.

Pour quiconque n'est pas familier avec l'univers dans lequel Au Nom du Roi se déroule, le premier pas devrait être de visiter le site suivant : https://awoiaf.westeros.org/index.php/Houses_of_Westeros. Il amène directement vers la liste des familles qui existent dans le lore de «A Song of Ice and Fire». Le document « Coutumes régionales » permet ensuite de se mettre à jour sur les événements qui se sont produits au cours des années et de la progression du grandeur nature.

À noter que nous ne suivons pas la progression de la série de livres ni de la série télévisuelle. Toutes les informations contenues sur le site mentionné plus haut concernant des événements ayant eu lieu après la « Rébellion de Robert Baratheon » ne font pas partie de la réalité d'Au Nom du Roi.

La plupart des familles sont jouables en jeu. Malheureusement, quelques exceptions existent : certaines d'entre elles sont éteintes ou en exil et ne peuvent donc pas être jouées. La liste des familles disponible est mise à jour sur le site internet : andrgrandenature.wixsite.com/2019

Il n'est pas possible de jouer un personnage issu des livres ou de la série télévisuelle.

Il n'est normalement pas possible d'être un descendant direct d'un seigneur ou d'une dame d'influence ou toute autre personne reconnue (dans les séries ou les jeux). L'animation se réserve le droit de refuser tout concept de personne qui contrevient selon elle à cette règle. Certains concepts peuvent être acceptés, mais pour se faire, ils doivent correspondre aux demandes de l'animation

Il est possible et même encouragé de jouer une famille créée de toutes pièces, qui n'existe pas dans les séries. En inventant sa propre maison, il est possible de



créer soi-même la renommée de la famille, ses liens avec les autres familles et ses propres cultures et légendes.

Un personnage à Au Nom du Roi se distingue par deux caractéristiques différentes : son rang social et sa caste.

FICHE PERSONNELLE

En 2023 arrivent finalement les fiches personnelles tant demandées. Celles-ci vont servir principalement à tous les participants qui viennent seuls, et séparer ce qui appartient aux groupes versus aux personnages. La feuille vierge est disponible dans les documents téléchargeables sur le site internet : andrgrandenature.wixsite.com/2019

LE RANG SOCIAL EN WESTEROS

Le Peuple

Les joueurs ne sont pas obligés d'être de naissance noble : ne pas avoir de nom de famille est très commun en Westeros pour les gens du peuple. Le petit peuple a beaucoup moins de droits et aucun prestige social. Il n'a en contrepartie aucune responsabilité politique particulière et constitue la base de toute société, ce que certaines familles nobles encouragent. En général, le seigneur n'interagit avec le peuple que par le biais de doléances, fêtes ou démonstrations mondaines.

Raccontars : Un personnage faisant partie du peuple obtient une rumeur en début de partie, et ce peu importe sa caste (il faut le mentionner durant l'ouverture de fiche).

Les bâtard.es

Les bâtards sont des enfants illégitimes, ils ont au moins un parent noble qui les a reconnus comme étant leurs. Il est plus difficile pour eux de gagner en prestance, mais il leur est parfois possible d'améliorer leur sort puisqu'ils ont un



lien de sang avec la noblesse. Leur situation va dans les deux sens; ils attirent l'attention plus difficilement, que ce soit à leur avantage ou désavantage. Ils n'ont généralement pas de responsabilités politiques. Les bâtards sont souvent mal vus par la noblesse, exception faite de la noblesse de Dorne. Voici les noms traditionnels des bâtards de grandes familles selon la région dans laquelle ils ont été élevés :

- Flowers: The Reach
- Hill: The Westerlands
- Pyke: Iron Islands
- Rivers: The Riverlands
- Sand: Dorne
- Snow: The North
- Stone: The Vale of Arryn
- Storm: The Stormlands
- Waters: The Crownlands

Prestance : Si votre personnage est un bâtard, vous pouvez accumuler de la prestance lorsque vous vous faites particulièrement remarquer, et ce peu importe votre caste ou vos titres. Cette prestance est associée à votre personnage et non à un groupe et vous pouvez l'accumuler sans limite sous forme de cartons. Vous pouvez l'utiliser pour vous ou la donner à une organisation en prenant part à une manœuvre nécessitant de l'influence. Le bâtard gagne de la prestance plus difficilement et peut l'utiliser pour les tâches nécessitant l'intervention de gens du peuple.

Les Nobles

Les nobles disposent d'opportunités politiques variées mais également de beaucoup plus de responsabilités. Ils ont le devoir de bien représenter leur Maison et leur suzerain. Ils attirent plus l'attention par leurs actions, à leur avantage ou désavantage. Les nobles doivent faire approuver tout mariage par leur famille responsable suzeraine (animation). Même les mariages déjà faits avant la première partie de jeu de nouveaux joueurs doivent être approuvés avant d'entrer en jeu. Un noble nuisant énormément à l'image de sa Maison suzeraine s'expose à des conséquences appropriées en fonction du déshonneur subi.





Prestance : Si votre personnage fait partie de la noblesse, peu importe votre caste ou vos titres vous pouvez gagner ou perdre de la prestance lorsque vous vous faites particulièrement remarquer. Cette influence est associée à votre personnage et non à un groupe, vous pouvez l'accumuler sans limite et l'utiliser pour vous ou la donner à une organisation en prenant part à une manœuvre nécessitant de l'influence.

Visiteurs

Les cultures sur les autres continents sont bien différentes de celles de Westeros. Tout personnage provenant de l'extérieur de Westeros se verra attribuer l'une de ces catégories par l'animation, qui équivaldra approximativement à ce que l'historique de ce personnage pourrait lui permettre.

LES CASTES

Les castes correspondent à notre système de « classes » que les joueurs peuvent incarner. Une caste n'est pas permanente, un joueur a l'occasion de la modifier lors de l'inscription à un événement s'il s'agit d'un changement pertinent. Chaque caste accorde un bénéfice différent au joueur. Un personnage ne possède qu'une seule caste mais peut obtenir plusieurs titres à travers le jeu s'il en remplit les prérequis.

Les castes suivantes se doivent d'avoir un recueil de contrats : Artisan.e, marchand.e, ménestrel/barde/amuseur public et mercenaire. On doit y retrouver : la marche à suivre pour faire un contrat, les montants des produits offerts et dans certains cas, les ressources nécessaires etc. Ce qu'il doit ou peut comprendre, à modifier avec certaines castes :

- Quelle lune et quelle année
- L'artisan
- Quel bâtiment
- Pour qui
- Paiement à l'artisan (Selon l'artisan)
- qui fournit quoi (ressources/Main-d'oeuvre)

- Plan si besoin (Fait par l'artisan ou un autre.)
- où
- bonus recherché
- délais de construction
- signature
- 3 copies (artisan, commanditaire et animation). Seule celle de l'animation est obligatoire.

Artisan.e

Un membre de cette caste travaille manuellement et ont des connaissances qui leur permettent d'imaginer des plans de bases (plans mineurs). Il équivaut à 5 de ME (en manœuvre géopolitique). Il peut apprendre des nouvelles techniques d'artisanat avec le temps. Il est apte à réparer les outils ou les armes brisées, ce qui apporte des applications intéressantes en géopolitique. Plus il développe des connaissances, plus ses plans peuvent être élevés (Majeur). Si on lui fournit un bâtiment d'importance dans son domaine, il pourra créer encore plus, encore mieux.

L'artisan se choisit une spécialisation où il est meilleur. Il peut faire les autres types de bâtiment, mais en étant meilleur dans un domaine, il donne une meilleure qualité de batiments.

Pour être capable de faire un bâtiment grandiose, l'artisan doit avoir fait cinq plans de bâtiments majeurs. Ceci prouve sa capacité pour faire des grands bâtiments déjà.

Les plans: Un artisan se doit de faire un plan de ses bâtiments, machine de guerre etc. Le plan se doit d'être soit un dessin avec un légère description ou si vous n'êtes pas une personne à l'aise avec le concept de dessiner, vous pouvez simplement décrire le bâtiment. (Il vous est possible de prendre des images sur internet lorsque vous faites des plans pour montrer une image concrète de votre œuvre.)

Avantages : Un.e artisan.e peut demander un contact pour former de la Main-d'œuvre spécialisée. L'artisan.e peut partir avec la moitié de la main-d'œuvre dans une autre région pour donner de l'aide lors de constructions. Le déplacement de main-d'œuvre pour les maisons requiert d'avoir un.e artisan.e dans son groupe, qui doit avoir été présent.e à l'événement de la lune précédent le prêt de la



main-d'œuvre, faisant partie de la manœuvre. L'artisan.e n'est pas obligé.e d'aider la main-d'œuvre une fois rendu à destination et peut plutôt continuer ses projets personnels.

Homme ou Femme d'arme

Les membres de cette caste ont reçu un entraînement au combat, que ce soit en tant que soldat ou dû à un entraînement accordé par un statut de noble. Quiconque pratique le combat et n'a pas entrepris une autre carrière est un homme ou une femme d'arme. Cette personne gagne en prestance en remportant des duels, des tournois ou des guerres.

Avantages : l'homme ou la femme d'arme a 5 Forces Militaires personnelles, qui lui sont disponibles. Les troupes peuvent être prêtés à un groupe dans des manœuvres géopolitiques ou des guerres.

Pour regagner ses troupes, les règles sont les mêmes que pour un groupe :

Regain : au coût de 20 de Prestance (Influence papier) et 1 ressource de fer, vous pouvez regagner 5 Forces Militaires qui ont été décimés.

Duel d'honneur

Le duel d'honneur est considéré courtois dans la plupart des cas. Bien qu'il s'agisse souvent de duel entre les champions choisis par deux nobles, certains le font d'eux même. Ce duel sert à régler des différends ou encore simplement à se prouver publiquement. Il doit être précédé d'un discours expliquant le contexte ayant mené au duel. L'équipe d'animation se réserve le droit de juger si un duel a lieu dans un contexte inapproprié et d'annuler l'effet statistique du duel. Il est mal vu pour un chevalier de refuser un duel d'honneur proposé pour une raison jugée raisonnable (perte de prestance ou autres conséquences).

Chaque endosseur du duel doit confirmer hors-jeu, à l'animation, qu'il accepte le duel d'honneur. L'endosseur peut miser des points d'influence de sa maison ou de prestance sur le champion choisi pour le représenter, jusqu'à concurrence de 30 Influence/Prestance. Il n'est pas nécessaire d'avoir le titre « champion », pour être choisi comme champion lors d'un duel d'honneur.

Pour que l'avantage statistique soit attribué, le duel doit comporter une audience et un membre de l'équipe d'animation en tant que témoin approuvant le contexte du duel. Exceptionnellement, un animateur peut accepter la mise de plus de 30 points d'influence ou de prestance si le contexte le justifie. Le



gagnant fait remporter la mise d'influence à son endosseur et gagne 5 points de prestance s'il peut gagner de l'influence de façon martiale (Homme d'arme, mercenaire, courtisan).

N.B. Les duels d'honneur peuvent être à la touche, au premier sang, au premier blessé ou à la mort.

Marchand.e

Un membre de cette caste achète et vend des biens et des ressources du Val du Roi comme de l'extérieur. Il aide à remplir le coffre de son groupe et participe à des échanges avec des seigneurs ou des dames pour vendre ou acheter des produits. Plus il est doué dans son domaine, plus sa réputation le précède. Trouver des contacts peut s'avérer plus facile pour lui et il peut acquérir des connaissances qui vont l'amener à voyager partout et avoir des ressources inconnues du commun des mortels.

Avantage : un contact marchand personnel mineur venant de n'importe quelle organisation ou maison du jeu, sous approbation de sa validité par l'animation. Il est possible de commander des ressources à son contact sans utiliser une manœuvre géopolitique. Un membre de cette caste obtient 4 étoiles de cuivre en début de partie.

Ménestrel, Barde, Amuseur public

Les artistes sont les bienvenus à Au nom du Roi. Il est possible de jouer d'un instrument, chanter des ballades, jongler, conter des légendes perdues ou encore pratiquer toute autre forme d'art. L'artiste pourra se faire engager par des Maisons, la Couronne ou encore par le Mur pour son talent. Traditionnellement, les artistes reçoivent la protection du seigneur des terres où ils se trouvent, et ce même s'ils n'y sont pas engagés par ce seigneur.

Avantage : un ménestrel peut user de son talent afin d'embellir ou salir la réputation d'une personne ou organisation. Les talents des artistes se doivent d'être réellement démontrés à la Cour de l'Amour. Si c'est produit en géopolitique, il devra avoir le support de seigneur ou de dame pour la confirmation de son talent.

Un ménestrel commence avec 5 points de prestance lors de sa première visite au Val du Roi. Ceci ne s'applique pas à un personnage déjà existant changeant de caste.



Paysan

Un membre de cette caste est une personne qui ne fait pas partie d'une Maison, ni d'aucune caste en particulier : un simple gueux. Il doit choisir une des deux capacités suivantes en fonction de son concept de personnage (métier) :

- Ouvrier
- Petit peuple

Avantage (Ouvrier): Ce paysan, s'il s'installe sur une terre, peut travailler pour la personne qui contrôle ce territoire. Le paysan doit communiquer à l'animation où il travaille avant la date limite de remise des manœuvres géopolitiques. Un paysan équivaut à 5 Mains-d'œuvre supplémentaires pour son employeur. L'étiquette en-jeu prescrit que le paysan recevra rémunération pour son labeur s'il n'est pas sous serment de vassalité. Ne pas payer ses paysans peut entraîner de fâcheuses conséquences

Avantage (Petit peuple) : Le personnage gueux dont le concept est plus axé sur l'aspect social peut obtenir une rumeur supplémentaire en début de partie. Les rumeurs sont rarement exactes, mais possèdent généralement une partie d'informations vérifiables pouvant se rendre utiles. Ex. : racontars de couche pour une « bonne femme » ou encore de taverne pour un aubergiste.

La Garde de la Nuit

Les vœux de la Garde de la Nuit

« Night gathers, and now my watch begins. It shall not end until my death. I shall take no wife, hold no lands, father no children. I shall wear no crowns and win no glory. I shall live and die at my post. I am the sword in the darkness. I am the watcher on the walls. I am the fire that burns against the cold, the light that brings the dawn, the horn that wakes the sleepers, the shield that guards the realms of men. I pledge my life and honor to the Night's Watch, for this night and all the nights to come. »

Traduction provenant du site : lagardedenuit.com



« La nuit se regroupe, et voici que débute ma garde. Jusqu'à ma mort, je la monterai. Je ne prendrai femme, ne tiendrai terre, n'engendrerai. Je ne porterai pas de couronne, n'acquerrai de gloire. Je vivrai et mourrai à mon poste. Je suis l'épée dans les ténèbres. Je suis le veilleur aux remparts. Je suis le feu qui flambe contre le froid, la lumière qui rallume l'aube, le cor qui secoue les dormeurs, le bouclier protecteur des royaumes humains. Je vous mon existence et mon honneur à la Garde de Nuit, je les lui vous pour cette nuit-ci comme pour toutes les nuits à venir. »

Comment faire partie de la légendaire «Garde de la Nuit»?

- Il y a deux méthodes, la première commencer le jeu dans cette caste. La deuxième méthode est de la rejoindre par action en-jeu, ce qui veut dire faire des actions scrupuleuses qui vous valent d'être envoyé au Mur pour servir dans la Garde de la Nuit.

Qu'est-ce que l'animation a besoin pour ce type de caste?

- Un historique qui détaille les éléments précis de votre présence dans la Garde de la Nuit. Le ou les crimes que vous avez commis et dans quelle région. Il est possible de venir d'une région et d'avoir fait le crime ailleurs.

Dans la Garde de la Nuit, tout est «mérité». Ce qui veut dire que votre personnage doit accomplir des bonnes actions pour se voir monter dans la branche hiérarchique. Votre vie d'avant vous sera utile comme point de départ dans la Garde de la Nuit. Si vous y êtes entré sans connaissance de combat, il faudra l'acquérir. Prouvez votre valeur.

Depuis maintenant plusieurs années, la Garde de la Nuit accepte les femmes dans ce qu'on appelle la «Sisterhood of the Watch». Elle occupe un château principalement, la «Queensgate», nommée en l'honneur de la Reine Targaryen, Alysanne. Une dame qui se retrouve à la Garde de la Nuit est exactement comme ses frères et sœurs d'armes. Selon ses mérites, elle pourra obtenir un meilleur statut.

Au Val du Roi, vous avez un avant-poste, «White Crow's Nest.» Cet endroit fait partie de l'avant-poste du Val du Roi. Ce qui veut dire qu'il est à distance de marche lors de votre présence durant les lunes.

Le commandant de la Garde de la Nuit actuel est Jorah Mormont. Déserter son poste équivaut à avoir une prime sur sa tête que nous appelons «Scène



Importante». (Si un animateur demande à un joueur de vous tuer, il peut le faire sans avoir besoin de vous donner les dégâts égaux à votre résistance.

Le participant, qui prend cette caste, se verra avoir une fiche personnelle adaptée à son rang, sa réputation etc. au fil du temps. Sa fiche personnelle devra contenir toutes les informations nécessaires à son historique et ses objectifs.

Quelques particularités de la Garde de la Nuit :

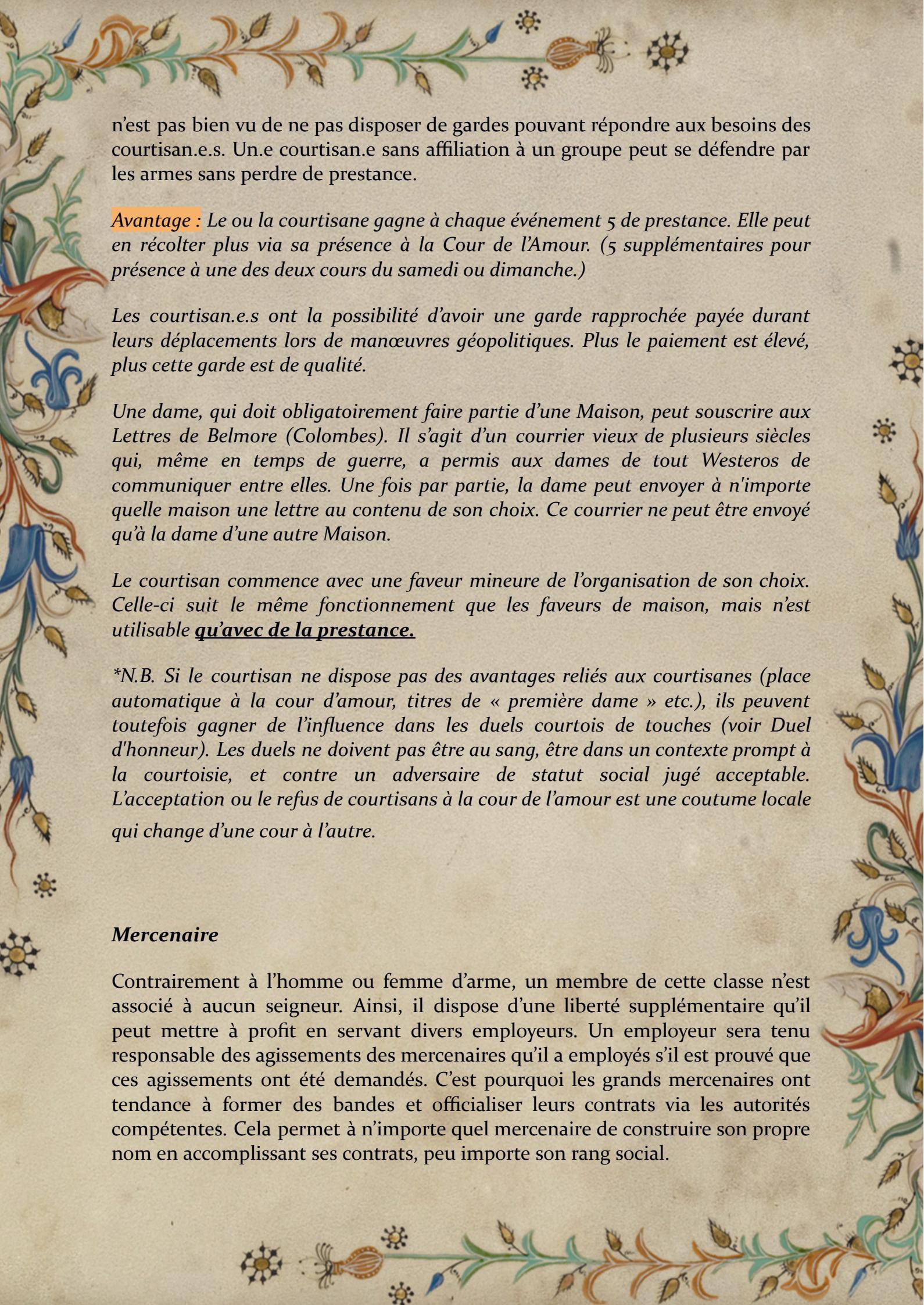
- Quand une maison en jeu déclare une sentence, mais que celle-ci ne dispose pas de bourreau au moment de la sentence, le membre de la Garde de la Nuit le devient d'office.
- Le transport des criminels est leur méthode pour rapporter de l'argent. Une partie se doit d'être donnée à la Garde de la Nuit et une part revient au joueur. (Si les prisonniers proviennent de région dans le Sud, le joueur devra faire un arrêt avec ceux-ci au Val du Roi, avant de les ramener dans le Nord.
- Les entraînements de combat peuvent être demandés à des combattants en jeu. Plus vous montrez votre bon vouloir à apprendre

mieux vous allez paraître.

- Les bonnes actions peuvent vous rapporter de la prestance.
- Le membre de la Garde de la Nuit doit se considérer comme une partie neutre. Ce que nous voulons dire, c'est qu'en cas de négociations qui ne présentent pas de solution, le membre de la Garde de la Nuit peut aider à trancher pour le bien de la couronne. Il n'agit pas pour la couronne, mais doit présenter sa valeur à la respecter.

Courtisan.e

Un membre de cette classe a choisi les voies de la cour pour se tailler une place dans la société. Ambassadeur, diplomate ou membre régulier des cours nobles, cette caste peut servir pour tout personnage qui souhaite écrire son nom dans l'histoire par sa réputation, ses contacts, ses discours, etc. Notez que les courtisan.e.s peuvent porter l'arme, mais qu'il est généralement mieux vu qu'elle soit esthétiquement belle et discrète. Il est mal vu qu'un.e courtisan.e doive en résoudre aux armes pour se protéger. Ils sont la face publique de leur groupe, c'est pourquoi leur groupe peut perdre de l'influence dans une telle situation. Il



n'est pas bien vu de ne pas disposer de gardes pouvant répondre aux besoins des courtisan.e.s. Un.e courtisan.e sans affiliation à un groupe peut se défendre par les armes sans perdre de prestance.

Avantage : *Le ou la courtisane gagne à chaque événement 5 de prestance. Elle peut en récolter plus via sa présence à la Cour de l'Amour. (5 supplémentaires pour présence à une des deux cours du samedi ou dimanche.)*

Les courtisan.e.s ont la possibilité d'avoir une garde rapprochée payée durant leurs déplacements lors de manœuvres géopolitiques. Plus le paiement est élevé, plus cette garde est de qualité.

Une dame, qui doit obligatoirement faire partie d'une Maison, peut souscrire aux Lettres de Belmore (Colombes). Il s'agit d'un courrier vieux de plusieurs siècles qui, même en temps de guerre, a permis aux dames de tout Westeros de communiquer entre elles. Une fois par partie, la dame peut envoyer à n'importe quelle maison une lettre au contenu de son choix. Ce courrier ne peut être envoyé qu'à la dame d'une autre Maison.

*Le courtisan commence avec une faveur mineure de l'organisation de son choix. Celle-ci suit le même fonctionnement que les faveurs de maison, mais n'est utilisable **qu'avec de la prestance**.*

**N.B. Si le courtisan ne dispose pas des avantages reliés aux courtisanes (place automatique à la cour d'amour, titres de « première dame » etc.), ils peuvent toutefois gagner de l'influence dans les duels courtois de touches (voir Duel d'honneur). Les duels ne doivent pas être au sang, être dans un contexte prompt à la courtoisie, et contre un adversaire de statut social jugé acceptable. L'acceptation ou le refus de courtisans à la cour de l'amour est une coutume locale qui change d'une cour à l'autre.*

Mercenaire

Contrairement à l'homme ou femme d'arme, un membre de cette classe n'est associé à aucun seigneur. Ainsi, il dispose d'une liberté supplémentaire qu'il peut mettre à profit en servant divers employeurs. Un employeur sera tenu responsable des agissements des mercenaires qu'il a employés s'il est prouvé que ces agissements ont été demandés. C'est pourquoi les grands mercenaires ont tendance à former des bandes et officialiser leurs contrats via les autorités compétentes. Cela permet à n'importe quel mercenaire de construire son propre nom en accomplissant ses contrats, peu importe son rang social.



D'autres mercenaires n'ont que faire de leur réputation et font simplement profiter de leur neutralité politique pour s'en mettre plein les poches. Notez qu'un personnage de cette caste a reçu, *a priori*, un apprentissage militaire. Les fosses communes sont remplies de roturiers qui ont décidé du jour au lendemain de devenir mercenaire sans jamais avoir tenu une épée.

Avantage : Le mercenaire a dans son entourage 5 Forces militaires personnelles, qui lui sont disponibles. Les hommes peuvent être prêtés (ou loués) à un groupe dans des situations géopolitiques ou de guerre.

Pour regagner ses hommes, les règles sont les mêmes que pour un groupe :

Regain : au coût de 20 de Prestance (Influence papier) et 1 ressource de fer, vous pouvez regagner 5 Forces militaires qui ont été décimés.

Le mercenaire peut gagner de la prestance en complétant des contrats. Il peut également en perdre en brisant des contrats. Les gains ou pertes n'ont lieu que pour des contrats reconnus publiquement. Ex. : briser les jambes de quelqu'un en public pour un contrat en donne, mais aucun gain n'est obtenu en lui brisant les jambes dans l'anonymat de la nuit en se gardant d'en parler à quiconque. Un mercenaire peut gagner de la prestance peu importe son rang social, elle n'est pas automatiquement remise à son chef.

Espion

Les espions sont partout :

- le page d'un seigneur local
- la dame de compagnie d'une dame réputée
- la prostituée d'un bordel miteux mais bondé
- et encore plus.

Ce sont des gens qui mènent une double vie au profit d'employeurs parfois variés et mais toujours privés.

Quand on parle de double vie, certains n'en n'ont pas. Vous aurez deux options lors de la création, ou vous êtes une paysanne les samedis et une noble les mercredis ou vous êtes toujours une noble, mais qui porte des déguisements pour ne pas se faire repérer. Les deux options sont viables et elles ont chacune leur particularité d'action. Si vous n'êtes pas certain de quel jeu vous convient le mieux, vous pouvez demander à l'organisation sans problème.



Avantage : Peu importe la manœuvre géopolitique de l'espion, ce dernier obtient toujours une rumeur par événement ayant souche dans la région dans laquelle il a effectué cette manœuvre.

S'il passe dans deux régions durant son voyage, un jet de chance sera fait pour voir s'il attrape au passage une information intéressante en discutant avec la population locale. Il ne faut pas oublier de le mentionner dans la géopolitique avec le mot-clé : Écouter les locaux.

L'espion est plus habile à tenter d'instaurer une double-vie dans un endroit et avec un rôle à spécifier à l'animation via une manœuvre géopolitique nommée à cet effet. Le degré de spécificité de la double vie recherchée influencera les chances de réussite, ainsi que les efforts déployés pour la manœuvre et le contexte. Ex. : n'importe quel poste à X château, garde n'importe où dans tel royaume, etc. Une double-vie peut être instaurée pendant plusieurs manœuvres géopolitiques pour augmenter les chances de réussite. Outre permettre de cibler davantage les rumeurs obtenues, une double vie instaurée avec succès possède maintes utilités laissées à la discrétion des joueurs.

Spécificité : L'espion n'obtient aucun avantage « statistique » de son rang social puisque sa profession occupe l'ensemble de son temps. Ex. : Un gueux n'obtient pas de rumeur. Un noble ne gagne pas d'influence, mais peut toujours en perdre.

L'avantage du noble est uniquement légal et social.

Un espion capturé et reconnu officiellement comme espion perd ses avantages de caste. S'il survit, il peut réorienter sa carrière en changeant de caste ou simplement regagner ses avantages de caste lorsqu'il aura réussi à instaurer une nouvelle double-vie. L'espion ne commence avec aucune double-vie instaurée.

Un ou une espion.ne NPC : celui-ci ou celle-ci, géré.e par l'animation, sera ajouté dans la fiche de groupe ou du joueur qui le ou les gère. Le ou les joueurs sont responsables de donner les détails de comment il utilise leur espion :

- Catalina espionne de la maison Parmatit est envoyée telle une infiltrée pour faire du repérage à l'avance d'un lieu. Si elle se fait prendre, l'espionne se tue. Si elle découvre un autre espion, elle tente de le capturer.

Ces indications vont nous permettre de gérer les situations géopolitiques sans devoir demander aux joueurs et ainsi, potentiellement, donner un aperçu sur comment la manœuvre se déroule.



Section Prêtrise

Pour chaque type de religieux, des bases seront définies. Comme ce sont des bases, un joueur peut avec le temps acquérir des capacités liées à sa propre dévotion religieuse. Le joueur aura également dans sa fiche personnelle son degré de connexion avec son ou ses dieux. Nous savons que certains ne souhaitent pas jouer avec la «fantaisie» de la religion. Nous allons adapter vos compétences en conséquence. Chaque religieux peut organiser des messes, qui pourront soit permettre de convertir les personnages ou leur donner un point de piété pour leur participation. (*Un point de piété par événement peut être gagné par une participation à une messe de ta religion.*)

Avantage : Chaque groupe religieux obtient un point de piété à sa création pour un maximum de un. Les religieux peuvent choisir de donner un point de piété pour aider à sauver quelqu'un. Selon la dévotion du joueur avec sa religion, le point de piété pourrait jouer sur sa survie.

- *Un joueur peut prier ses dieux devant un religieux pour obtenir de l'aide dans une entreprise future. (Maximum d'une fois par événement, cela donne un autre point de piété.)*
- *Les points de piété acquis durant la lune doivent être utilisés dans la lune ou dans la manœuvre suivante.*

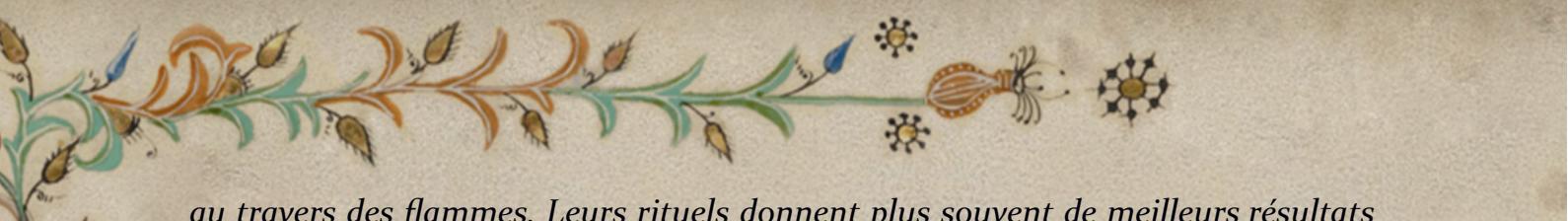
Prêtre et prêtresse rouge

Les prêtres et prêtresses rouges proviennent d'un ordre religieux priant R'hllor, le Seigneur de la Lumière. Les prêtres et prêtresses rouges sont pour la plupart des gens venus de l'extérieur des terres de Westeros. Ils sont donc rarement affiliés à une Maison. Il y a un petit temple dédié au Seigneur de la Lumière à Oldtown, mais le Dieu Rouge est généralement mal vu à Westeros, bien qu'un peu moins à Dorne. Ces prêtres portent évidemment le rouge en général. Contrairement aux Septons, les Prêtres rouges peuvent se battre et porter une armure. Avoir un prêtre rouge dans ses rangs n'est pas sans risque, ils peuvent donc nuire à l'influence d'une maison s'ils s'y trouvent affiliés. Pour plus d'information, consultez le document « Religions ».

Bien que d'autres capacités de prêtre rouges existent, tous peuvent utiliser les deux suivantes :

•Lecture des flammes

Les prêtres et prêtresses rouges peuvent percevoir les visions envoyées par R'hllor



au travers des flammes. Leurs rituels donnent plus souvent de meilleurs résultats lorsqu'il y a un sacrifice quelconque.

•Guérison

Les prêtres et prêtresses de R'hllor peuvent aider à soigner des blessures, mais doivent en contrepartie donner de leur résistance. Les blessures mineures ne demandent pas de sacrifice, mais le joueur ne peut pas abuser dans son nombre de soins mineurs. Le soignant doit prier R'hllor au-dessus de la personne blessée pour que celle-ci reçoive la guérison des flammes, pour une durée raisonnable. Lors de soin, qui demande plus d'attention, le prêtre ou la prêtresse de R'hllor se doit de donner de son endurance pour aider la personne blessée. Celui-ci et celle-ci sont à risque de tomber dans l'inconscience et la mort s'ils ne font pas attention aux soins qu'ils donnent.

Septon et Septa

La personne qui désire jouer le rôle d'un septon ou d'une septa doit se familiariser avec la religion des Sept. Ils en sont les prêtres et prêtresses. Les septons et septas font partie de l'ordre qui se rassemble dans des septuaires, mais ils peuvent tout de même se joindre à une Maison. Grâce à leurs prières aux Sept, ils reçoivent le pouvoir de guérir. Les septons et septas ont pour tâches de célébrer l'union des mariages, de bénir les nouveaux chevaliers souhaitant être oint des Sept, de baptiser les enfants, etc. Les Sept ne sont en réalité que les sept faces d'une même divinité selon le dogme officiel de la religion. Même si pour la plupart des fidèles chacun des Sept est individualisé (on parle couramment des dieux au pluriel pour désigner les Sept), il n'y a pour les érudits et membres du clergé qu'un dieu tout-puissant sous sept formes. Cette séparation des différents attributs de cette divinité en autant de sous-divinités est cependant plus facile à expliquer aux fidèles, c'est pourquoi on parle des «Sept qui ne font qu'Un». Pour plus d'information, consultez le document « Religions ».

- *Guérison : Un Septon ou une Septa peut guérir une blessure mineure. Pour ce faire, le soignant doit prier les 7 au-dessus de la personne blessée pour que celle-ci reçoive la guérison divine, pour une durée raisonnable. Plus la blessure est grave, plus l'aide d'un mestre sera demandée.*
- *Un exemple de prière : « Gente Mère, ô fontaine de miséricorde, préserve nos fils de la guerre, nous t'en conjurons, suspends les épées et suspends les flèches, permets qu'ils connaissent un jour meilleur. Gente Mère, ô force des femmes, soutiens nos filles dans ce combat, daignes apaiser la rage et calmer la furie, enseignez-nous les voies de la bonté. »*

- *Les prières* : Lors d'une prière avec les *Sept*, le *septon* ou la *septa* peuvent influencer les entreprises d'un groupe positivement. Celle-ci se doit d'être écrite et une copie remise à l'animation. La prière doit ensuite être exprimée avec le groupe. (Maximum de deux par événement, sur le terrain.)
 - *La Jouvencelle* : Aide au gain d'influence durant les visites de cour de l'amour.
 - *La Mère* : Aide dans les jets de dés de grossesses.
 - *L'Aïeul* : Aide à l'accomplissement d'entreprise politique par la sagesse.
 - *Le Père* : Aide dans le jugement de situation, peut aider à prévenir les situations risquant de mal finir.
 - *Le Ferrant* : Aide le lien entre le peuple et les nobles, aide à la réception d'action de construction ou de récolte.
 - *Le Guerrier* : Aide aux entreprises militaires et toutes actions, qui se résultent en combat.
 - *L'Étranger* : Permet un réconfort lors d'entreprise dont le résultat est totalement inconnu.

Prêtre et prêtresse du dieu noyé

Les prêtres et prêtresses du dieu noyé ont la mauvaise réputation de «noyé» leur futur seigneur, et ainsi causer peut-être la mort de plusieurs nobles. Mais cette religion ne renferme pas le message de la mort. Principale religion des familles des îles de Fers, la pratique consiste souvent à des cérémonies incluant l'eau saline de la mer.

- *Guérison* : Un prêtre ou une prêtresse peut guérir une blessure mineure. Pour ce faire, le soignant doit prier le dieu noyé pour une durée raisonnable au-dessus de la personne blessée pour que celle-ci reçoive les soins du dieu noyé. Il doit également placer de l'eau salée sur la blessure. Plus la blessure est grave, plus l'aide d'un mestre sera demandée.
- *Noyade* : Le prêtre ou la prêtresse peut noyer les croyants pour deux raisons: permettre à celui-ci de rejoindre leur religion ou de permettre un état second au priant, ce qui peut l'amener à avoir des visions. (Pour des raisons logiques hors du jeu, nous ne souhaitons pas d'incident de vraie noyade. Vous pouvez plonger la tête un moment dans l'eau puis remonter et jouer la scène d'une «longue plongée».

Section Acolyte et Mestre

Pour devenir Mestre, il faut d'abord commencer comme Acolyte.

La Citadelle reconnaît à Au Nom du Roi, depuis un certain temps, que les femmes ont autant la capacité d'être des acolytes et des mestres que les hommes.

Une personne noble ou aspirant à la noblesse accepte, en se lançant sur ce parcours, de perdre tout nom, terme ou titre de noblesse possible.

Chaque Acolyte commence avec la maille de Fer Noir, qui représente la connaissance des corbeaux et la maille d'argent mineure, qui représente la connaissance de la médecine.

Pour devenir un maître reconnu par la Citadelle, il faut avoir acquis cinq mailles. Augmenter la qualité d'une maille compte comme une nouvelle maille. Suite à cela, l'acolyte doit se présenter à la Citadelle pour faire ses vœux.

À noter :

- Il est possible d'avoir plusieurs acolytes dans une Maison, mais un seul avec le titre de Mestre.

Métaux de la chaîne de maître et signification

Chacun des métaux des mailles qui constituent la chaîne d'un maître représente un savoir distinct. Un acolyte construira ses mailles lorsqu'il aura en sa possession un document portant sur l'un des domaines de connaissances ci-dessous. Il pourra alors transcrire ces connaissances dans un grimoire. Une fois la connaissance transcrit dans un grimoire, le document est détruit (remis à l'animation). L'acolyte ou le maître peut également procéder à des recherches en-jeu, ainsi que des écrits résumant ses découvertes. Ces écrits devront être approuvés par un animateur responsable des maîtres. Ce dernier communiquera au joueur les résultats de ses avancées et, s'il y a lieu, quelle maille le joueur est en mesure de forger. Chaque maille représente une connaissance applicable au jeu.

Métaux des mailles et domaines:

• **|Le fer noir|** représente la connaissance des corbeaux.

3 Capacité à utiliser des corbeaux. L'envoi de message est dans leur responsabilité. Sans acolyte ou mestre, la famille se doit de payer un montant de 2 cuivres pour l'envoi d'une lettre.

- **Le laiton** représente la connaissance de l'agriculture.
- **Le bronze** représente la connaissance de l'astronomie.
- **Le cuivre** représente la connaissance de l'histoire.
- **L'or** représente le savoir du compte et de la monnaie.
- **Le fer** représente la connaissance des arts de la guerre.
- **Le plomb** représente la connaissance des arbres, des plantes.
- **L'étain gris** représente la connaissance de la géologie.
- **Le platine** représente la connaissance de la calligraphie.
- **L'or vert** représente la connaissance de la psychologie.
- **L'or rouge** représente la connaissance de la philosophie.
- **L'alliage d'or et d'argent** représente la connaissance de la politique.
- **L'argent** représente la connaissance de la médecine.
- **L'acier pâle** représente l'art de la forge.
- **L'étain blanc** représente la connaissance de l'architecture.
- **L'acier valyrien** signifie que le mestre a étudié les mystères supérieurs, c'est-à-dire la magie. Seul un mestre sur cent possède ce maillon.

Un acolyte peut gagner plusieurs anneaux d'un même métal s'il excelle dans ce domaine. Il aura alors plus de connaissances dans le dit domaine.

Obtention de mailles de mestre

Seul l'imagination et la cohérence avec l'univers de jeu limitent les sujets d'étude pour l'obtention de mailles. Il existe principalement deux méthodes pour leur obtention : les parchemins et les études. Les mailles sont regroupées selon le



degré de difficulté de leurs notions et la puissance de leurs effets. On retrouve donc des mailles mineures, intermédiaires et majeures dans toutes les catégories. Tout acolyte commence avec une maille mineure représentant sa connaissance des corbeaux à des fins de communication régulière.

Le but d'un personnage de cette caste est de devenir une personne de connaissance. Pour prouver son savoir et ses acquis, des preuves papier sont demandées (il faut remettre un document à l'animation). Ces preuves incluent les recherches ou les acquis via des informations transmises en allant à la Citadelle.

Le document nécessaire est désigné par le terme « parchemin ». Celui-ci doit avoir entre une et trois pages. Il doit être assez détaillé pour que la personne responsable des joueurs de la caste soit capable de le comprendre et de constater la cohérence des connaissances avec l'univers du jeu. Plus le niveau de recherche est avancé, plus le document doit être étayé. Le produit final pourrait avoir plus de 10 à 20 pages écrites au cours de plusieurs lunes de recherches.

Les mailles ont également des composantes nécessaires en-jeu :

- *Maille mineure* : -
- *Maille intermédiaire* : Matériel spécifique / personne-ressource spécialiste
- *Maille majeure* : Composante de maille intermédiaire + Accès à des installations dédiées

Les mailles ne donnent pas de bonus avant d'atteindre intermédiaire.

Méthodes d'études communes

- Manœuvre géopolitique de recherche : Une manœuvre géopolitique entièrement dédiée aux études contribuera de façon variable aux points de recherche en fonction de l'effort, de la pertinence, de la chance, des coûts et de la difficulté de la manœuvre selon sa description.
- Expérimentation en jeu : Les expérimentations en jeu contribuent en fonction de l'effort et l'investissement roleplay ainsi que de leur pertinence et crédibilité.

Matériel spécifique en jeu

L'utilisation ou l'étude de matériel pertinent réellement obtenu en jeu peut contribuer au gain de points de recherche, notamment (mais non exclusivement) durant les expérimentations. Ex. : analyser un gueux infecté par une maladie, effectuer des tests sur du sang empoisonné.

Accès à des installations dédiées

L'accès à des installations favorisant l'apprentissage du sujet étudié contribue au gain de points de recherche. Notez que les bâtiments doivent être spécifiquement dédiés au type de sujet étudié pour remplir l'aspect prérequis des mailles avancées.

Personne-ressource spécialiste

Il s'agit de discussions et d'interactions en jeu avec un spécialiste du sujet étudié, mais aussi de passer une manœuvre géopolitique entière sous le mentorat actif du spécialiste. Un spécialiste est une référence reconnue dans son domaine, pas nécessairement un maître. Bien souvent, les maîtres sont plutôt généralistes.

Écrits

Il s'agit d'écrits communiqués à la Citadelle ou directement à un mentor autorisé. Ces écrits doivent faire quelques pages et traiter du sujet d'étude selon les connaissances du personnage et de l'époque. **Ainsi, rien ne sert de recopier des connaissances du 21e siècle pour avoir absolument raison.** Il faut simplement prioriser la cohérence et la cohésion des théories. Les points de recherche sont attribués en fonction de la qualité de l'écriture, de l'effort, de la pertinence et cohérence, mais aussi de la qualité de la thèse : à quel point elle est convaincante dans son contexte, bien écrite, etc.

CRÉATION DE GROUPE

Qu'est-ce qu'un groupe? Ce peut être : Une famille/maison, une bande de mercenaire ou une compagnie. Créer un groupe demande de penser à son historique, son idéologie, sa religion (elle doit être cohérente avec sa région), ses coutumes etc.

L'utilisation d'une Maison déjà existante dans l'univers des livres, de la télésérie ou des jeux vidéo est possible, voire fréquente. Toutefois, les joueurs ne pourront être qu'une branche mineure de la Maison; des cousins n'ayant aucune prétention possible à la seigneurie de la branche principale de la famille (ex. : Dreadfort pour les Bolton). Il est à noter que certaines familles ne sont plus accessibles vu l'évolution indépendante de l'univers. Au Nom du Roi a sa propre chronologie, qui s'est développée indépendamment à partir de la guerre de la *rébellion de Robert*. Passé ce point, les actions des joueurs ayant participé aux précédents événements forgent la situation géopolitique actuelle.

L'historique de tout nouveau groupe doit être conforme à la ligne du temps d'Au Nom du Roi : son passé devra concorder avec le lore établi. La lecture du document « Historiquement "le nom de la région" » permet de savoir les divergences dans les événements qui ont eu lieu ou non dans le passé depuis la *rébellion de Robert*. Ce document se trouve sur le site internet, dans la section à ce nom. Vous pouvez également lire : « Coutumes Régionales "le nom de la région" »

Toute question survenant lors de la création de groupe peut être adressée par courriel avec l'objet : « Question création de groupe », à l'adresse de l'animation : andr.grandeurnature@gmail.com. En fournissant un maximum de détail possible, l'animation pourra répondre de façon plus efficace aux interrogations.

Une fois les paramètres de groupe entièrement établis, un autre courriel doit être envoyé avec l'ensemble de ceux-ci. Les informations seront révisées par l'équipe d'animation. Celle-ci pourra donner son accord au groupe s'il concorde avec l'univers et ses limitations.

PRÉSENCE DU GROUPE

Pour créer un groupe il faut :

- *Avoir un minimum de 3 membres*
- *Nommer un dirigeant :*
 - *Un seigneur et un héritier/intendant si le groupe est une maison**
 - *Un lieutenant si le groupe est une bande de mercenaires*
 - *Un tenancier si le groupe est une compagnie.*
- *Choisir un étandard et idéalement une devise thématique (Sinon prendre celle existante dans le cas d'une famille du lorrain qui a déjà une).*
- *Procéder à la création des statistiques du groupe, qu'il s'agisse d'une maison, d'une bande de mercenaire ou d'une compagnie.*
- ***Faire approuver votre historique de groupe par l'animation.***

**Si le groupe a pris l'aspect « Pas d'héritier en vue », il ne peut pas avoir un héritier.*

Il n'est pas obligatoire que le groupe entier soit présent à chaque activité pour qu'il soit considéré actif. Pour que le groupe soit compté comme présent à une activité, il doit y avoir le dirigeant ou l'un de ses représentants (héritier/intendant) en jeu ainsi que deux autres membres. Le groupe atteint ainsi le minimum requis de trois joueurs.

Lorsque le groupe ne remplit pas le minimum requis à trois parties d'affilée, celui-ci ne sera plus reconnu comme actif. Le groupe pourra de nouveau être considéré actif lorsque la présence minimale sur le terrain sera rétablie. Il est à noter que :

- Un écuyer compte comme un membre dans la maison où il complète son écuyage, du début à la fin de celui-ci.
- Une personne mariée, à l'exception d'un dirigeant (seigneur, lieutenant ou tenancier), compte comme membre dans chaque groupe.
- Marier un personnage-animateur réduit le nombre de joueurs nécessaires par un, tant que ce personnage-animateur est vivant et que le personnage joueur marié à celui-ci est présent.

MAISON NOBLE

Faire partie de la noblesse permet d'avoir une seigneurie et de s'y établir. Celle-ci est en dehors du Val du Roi et permet de nommer des membres du groupe avec des titres tels que : seigneur, héritier, trésorier, première dame, bourreau et champion.

Les postes de seigneur et d'héritier sont obligatoires à la formation d'une Maison (à l'exception d'un groupe avec l'aspect « Aucun héritier en vue », qui ne peut nommer d'héritier). De plus, un seigneur ne peut pas posséder l'un des autres titres du document mentionné ci-haut. Seule exception : les seigneurs du Nord ou des îles de Fer peuvent être leur propre bourreau.

Tous les seigneurs peuvent légitimement prendre possession d'une terre d'exploitation du Val selon les règlements habituels (contrat, guerre, etc.).

Spécificité : Une Maison peut accumuler des points d'influence entre chaque partie pour préparer une manœuvre majeure. Les points d'influence inutilisés sont alors accumulés jusqu'à concurrence de 3x l'apport mensuel de la maison. Par exemple, si une maison possède dans ses statistiques une influence d'une valeur de 50, celle-ci ne peut accumuler plus de 150 points d'influence. Passé ce cap, les points ne sont plus comptabilisés et donc perdus.

LA SEIGNEURIE DE BASE

Un groupe débutant à Au Nom du Roi qui est une maison noble possède une seigneurie de base. Elle possède des caractéristiques définies par sa région et possède un château mineur. La position géographique de la seigneurie n'est pas exacte sur la carte mais peut avoir quelques indications vagues (ex. près de la mer, au nord du Trident, etc.). Plusieurs options sont offertes lors de la création, il est important de faire un choix judicieux en fonction des objectifs du groupe et du style de jeu de ses membres.

- Une seigneurie ne possède aucun aspect positif à sa création. Le groupe peut prendre jusqu'à deux aspects négatifs pour obtenir un nombre égal d'aspects positifs.
- Après trois présences aux événements d'Au Nom du Roi, le groupe peut prendre un aspect négatif supplémentaire, qui devra correspondre à ses actions en jeu, pour obtenir un aspect positif supplémentaire également. (Voir la section Aspects pour plus d'informations).

RÉGION D'APPARTENANCE DU GROUPE

La région détermine de quelle grande famille une maison sera bannisher dans la géopolitique, et aura une incidence légère sur les statistiques définissant votre seigneurie. Dans l'ordre, voici les régions possibles, leurs maisons suzeraines et leurs seigneurs :

- Crownlands / Terres de la Couronne (Maison Baratheon de Kingslanding – Steffon I Baratheon, roi des Sept Royaumes.)
- Dragonstone / Peyredragon et alentours (Maison Targaryen de Dragonstone – Lyanna Targaryen)
- Dorne (Maison Martell – Arianne Martell princesse de Dorne)
- Mountains of the Moon (Maison Arryn – Shireen Baratheon)
- Iron Islands / Îles de Fer (Maison Goodbrother – Gorold Goodbrother)
- The North / Le Nord (Maison Stark – Jon Stark)
- The Reach / Le Bief (Maison Tyrell – Willas Tyrell)
- The Riverlands / Le Conflans (Maison Frey – Prentys Tully)
- The Stormlands / Les Terres de l'Orage (Maison Baratheon de Storm's End – Valarr Baratheon)
- The Westerlands / Les Terres de l'Ouest (Maison Lannister – Jaime Lannister)

Le tableau de statistiques présenté ci-dessous contient les informations sur les différentes régions.

Régions	Défense	Influence	Terres	Lois	Population	Pouvoir	Richesse
Les Terres de la Couronne	5	0	0	5	0	-5	-5
Dragonstone	10	0	-10	5	0	5	-5
Le Nord	5	5	10	-10	-5	0	0
Les Îles de Fers	10	-5	-10	0	0	5	0
Conflans	-10	-5	10	-5	0	0	0
Eyriés	10	5	-10	-5	0	5	0
Les Terres de l'Ouest	0	5	0	-5	0	5	10
Le Bief	-5	5	0	-5	0	5	10
Les Terres de l'Orage	0	5	0	5	5	5	0
Dorne	0	5	10	-5	0	5	0

- *Défense : Diminue ou augmente votre fortification.*
- *Influence : Diminue ou augmente votre Influence.*

- *Terres* : Diminue ou augmente votre nombre d'emplacement sur votre seigneurie.
- *Lois* : Diminue ou augmente votre sécurité.
- *Population* : Diminue ou augmente votre nombre de main-d'œuvre.
- *Pouvoir* : Diminue ou augmente votre nombre de force militaire.
- *Richesse* : Diminue ou augmente votre richesse.

Chaque seigneurie a les statistiques de départ suivantes :

- 40 Influence ;
- 40 Forces militaires;
- 40 Mains-d'œuvre;
- 40 Richesse;
- 40 Fortification;
- 40 Sécurité;
- Loyauté est à 0 ;
- Une seigneurie de 280 carrés.

Les statistiques de base d'une seigneurie varient en fonction des informations contenues dans le tableau ci-dessus. Certains aspects peuvent également modifier les statistiques de départ.

RESSOURCES EXPLOITABLES

Une ressource de base (bois ou pierre) sera exploitable sur chaque seigneurie, tout comme une ressource semi-rare (Fer ou Blé). Ces deux ressources doivent être établies à la création de la seigneurie. Le blé a un impact sur la population tandis que le fer en a un sur les forces armées. Ces deux ressources sont utiles pour augmenter et/ou régénérer certaines statistiques. Il sera éventuellement possible de développer une ressource rare (Laine, Vin, Ingrédients ou Or – Voir section Bâtiments) pour totaliser 3 ressources exploitables sur une terre. Ces choix sont irréversibles.

- L'exploitation d'une ressource de base nécessite l'affectation de 10 Mains-d'œuvre.
- L'exploitation d'une ressource semi-rare nécessite l'affectation de 15 Mains-d'œuvre.

- L'exploitation d'une ressource rare nécessite l'affectation de 20 Mains-d'œuvre.

Vous pouvez, au maximum, à chaque géopolitique, récolter 10 de chacune des ressources que vous produisez. Ceci n'est pas un 10 total de la ressource de base et semi-rare, mais bien 10 chacune.

ÉVÉNEMENTS SEIGNEURIAUX ALÉATOIRES

Après chaque partie, un jet de chance est fait pour déterminer un événement qui se produira sur chaque terre avant la prochaine partie. Cet événement varie autant dans sa nature que dans ses conséquences. Il peut aller d'une catastrophe naturelle tuant des paysans à la venue d'un personnage important sur les terres, lui apportant un bonus approprié. L'événement qu'une seigneurie a eu ne sera révélé au groupe qu'avant d'entrer en jeu à la partie suivant l'événement. Il est donc important qu'un membre de chaque groupe passe voir l'animation avant d'entrer en-jeu; il s'agira idéalement du premier arrivé pour aider le bon déroulement.

Notez toutefois que des événements contextuels peuvent également avoir affecté la seigneurie familiale durant l'absence des représentants de la Maison.

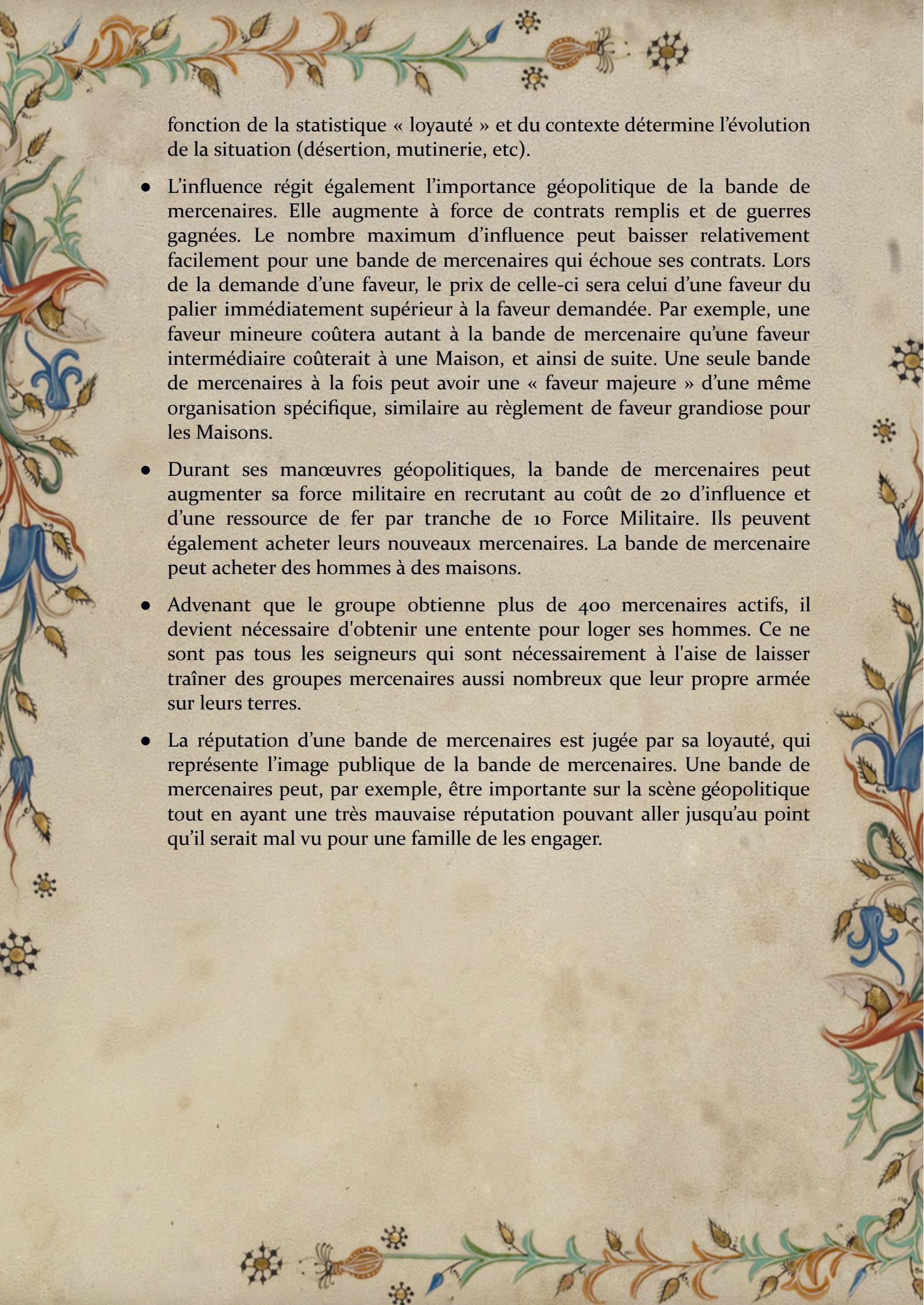
LA BANDE DE MERCENAIRES

Un groupe de mercenaires dispose d'hommes qui sont loués au plus offrant afin de remplir différents contrats militaires. La réputation d'une telle bande est très importante.

Un groupe de type « bande de mercenaires » ne peut pas être noble à la base, à moins de choisir l'aspect « noblesse » (voir dans Aspect).

Notez que des mercenaires, qui pour des raisons de roleplay ne seraient affiliés qu'à une seule maison, sont considérés comme un groupe d'hommes d'armes appartenant à cette maison; ils ne peuvent en aucun cas être considérés comme une bande de mercenaires au niveau des règlements suivants. L'animation fonctionne sur une base de confiance à ce niveau mais se garde le droit de dissoudre un groupe qui ne répondrait pas ou plus à ces critères en cas d'abus.

- Un groupe mercenaire possède un aspect positif gratuit à sa création et peut prendre un aspect négatif pour obtenir un deuxième aspect positif
- Après trois présences aux événements d'Au Nom du Roi, le groupe peut prendre un aspect négatif supplémentaire. (Voir la section Aspects pour plus d'informations).
- La bande de mercenaire commence avec 20 d'influence. Comme une maison, cette influence peut être accumulée jusqu'à un maximum de trois fois sa valeur. Dans le cas présent, le maximum serait 60.
- Les campements militaires peuvent être construits avec les mercenaires de la bande, comme ils ont l'habitude d'en faire, étant nomade la plupart du temps.
- L'employeur d'une bande de mercenaires est légalement responsable des actions portées par cette dernière, ou ses membres, dans le cas où elle est prise à enfreindre des lois dans la poursuite d'un contrat et que leur employeur est connu des autorités. Si l'identité de leur employeur n'est pas communiquée aux autorités, les mercenaires assument les conséquences légales de leurs actes.
- Une bande de mercenaires ne possède pas de seigneurie. Elle a donc une statistique de force militaire définie comme une seigneurie familiale. Le nombre de base est toujours de 20. Ce nombre d'hommes peut être affecté par de nombreux facteurs et circonstances de la réalité militaire (voir Force militaire plus bas). Le chef de bande doit payer une lune d'argent par scénario, plus une étoile de cuivre par tranche de 5 Force Militaire supplémentaire qu'il possède après chaque scénario (payable en début du scénario prochain). Si le chef ne peut payer, un jet de chance en



fonction de la statistique « loyauté » et du contexte détermine l'évolution de la situation (désertion, mutinerie, etc).

- L'influence régit également l'importance géopolitique de la bande de mercenaires. Elle augmente à force de contrats remplis et de guerres gagnées. Le nombre maximum d'influence peut baisser relativement facilement pour une bande de mercenaires qui échoue ses contrats. Lors de la demande d'une faveur, le prix de celle-ci sera celui d'une faveur du palier immédiatement supérieur à la faveur demandée. Par exemple, une faveur mineure coûtera autant à la bande de mercenaire qu'une faveur intermédiaire coûterait à une Maison, et ainsi de suite. Une seule bande de mercenaires à la fois peut avoir une « faveur majeure » d'une même organisation spécifique, similaire au règlement de faveur grandiose pour les Maisons.
- Durant ses manœuvres géopolitiques, la bande de mercenaires peut augmenter sa force militaire en recrutant au coût de 20 d'influence et d'une ressource de fer par tranche de 10 Force Militaire. Ils peuvent également acheter leurs nouveaux mercenaires. La bande de mercenaire peut acheter des hommes à des maisons.
- Advenant que le groupe obtienne plus de 400 mercenaires actifs, il devient nécessaire d'obtenir une entente pour loger ses hommes. Ce ne sont pas tous les seigneurs qui sont nécessairement à l'aise de laisser traîner des groupes mercenaires aussi nombreux que leur propre armée sur leurs terres.
- La réputation d'une bande de mercenaires est jugée par sa loyauté, qui représente l'image publique de la bande de mercenaires. Une bande de mercenaires peut, par exemple, être importante sur la scène géopolitique tout en ayant une très mauvaise réputation pouvant aller jusqu'au point qu'il serait mal vu pour une famille de les engager.

LA COMPAGNIE

La compagnie représente tous les groupes produisant des biens ou des services avec une valeur particulière. Il s'agit d'un type de groupe particulièrement large servant à représenter tous les concepts de groupe ne cadrant pas en tant que Maison ou bande de mercenaires, avec une inclinaison particulière pour les concepts de nature commerciale. Cette versatilité est représentée par le fait que ce type de groupe dispose du plus de point d'aspect parmi les trois choix de type de groupe.

Un groupe de type « compagnie » ne peut pas être noble à la base, à moins de choisir l'aspect « noblesse » (voir Aspect).

Notez qu'une compagnie qui, pour des raisons de roleplay, ne serait affiliée qu'à une seule maison est considérée comme un sous-groupe appartenant à cette maison. Elle ne peut en aucun cas être considérée comme une compagnie au niveau des règlements suivants. L'animation fonctionne sur une base de confiance à ce niveau mais se garde le droit de dissoudre un groupe qui ne répondrait pas ou plus à ces critères en cas d'abus.

- La compagnie commence avec un bâtiment intermédiaire de son choix, à faire approuver par l'animation. Un bâtiment est intermédiaire par son ampleur et son efficacité, mais le concept peut être n'importe quoi. Voici quelques exemples : maison de jeu, port, bateau à cargaison, bordel, laboratoire, temple, marché, etc.
- La compagnie dispose d'une statistique de 30 en richesse et 20 en Mains-d'œuvre ainsi que d'une statistique de loyauté pour ses membres. La Mains-d'œuvre d'une compagnie peut être prêtée.
- Si un artisan est présent dans le groupe, celui-ci choisit un domaine dont il est spécialisé et toute construction dans ce domaine lui demande 10 ME de moins. Tous les autres autres domaines, même sans l'artisan, demandent 5 ME de moins.
- La compagnie peut obtenir des contacts commerciaux pour elle-même. Le contact commercial est choisi par la compagnie (ex. : achat de pierre). Le contact commercial ne fonctionne que pour des ressources normales (communes, semi rares et rares). Donc, aucune ressource qui est considérée comme exceptionnelle. Le contact se trouve via des manœuvres géopolitiques spécifiques de recherches. Celui-ci n'est pas permanent, sauf si vous faites en sorte que oui.

- La compagnie peut voler un contact à une autre compagnie, maison ou bande de mercenaire. En dépensant de l'influence et en créant une bonne relation, le contact pourrait vouloir aller faire ses affaires ailleurs.
- La compagnie dispose d'une main-d'œuvre spécialisée dans un domaine. Sur les 200 main-d'œuvre, 100 sont spécialisés
- Un groupe de type compagnie possède deux aspects positifs gratuits à sa création.

Important : Bien que la compagnie dispose d'un arrangement pour son bâtiment initial, elle devra négocier l'obtention d'espace supplémentaire pour de nouvelles constructions. Il faut préciser l'emplacement du bâtiment initial à la création du groupe.

GROUPES ET STATISTIQUES

Une fiche de groupe accompagne chaque groupe durant son passage à Au Nom du Roi. Celle-ci, lorsque dûment remplie, permet de suivre où en sont rendues les statistiques de ce groupe. La fiche de groupe est ajustée par l'équipe d'animation au fil des manœuvres géopolitiques et de l'évolution de la situation de votre région.

COMMENT LIRE LES STATISTIQUES (FM ET ME)

Lorsqu'on navigue la fiche de groupe ou sa fiche de personnages, il est possible d'être confus avec les chiffres présentés. Voici comment les lire.

Exemple : **35/40/50**

- **Le premier chiffre** est le nombre de forces militaires ou de main-d'œuvre disponible.
- **Le deuxième chiffre** est le nombre total que vous avez. Dans la situation plus haut, vous auriez, dans le moment, 35 hommes qui peuvent être utilisés et 5 blessés. Les 5FM ou ME blessés devront être soignés pour redevenir disponible.
- **Le troisième chiffre** est le nombre maximum de troupes que vous pouvez avoir. Si vous en avez plus que ce que vous pouvez loger, après deux événements vous allez payer des surplus.

La spécialisation des forces militaires ou de la main-d'œuvre :

- Vous devez envoyer le double de ce que vous voulez avoir de spécialisé dans un domaine.

Ex : Envoyez 10 main-d'œuvre se spécialisé, fera en sorte que vous avez 5 spécialisés à la fin du mois.

- Les forces militaires ont également leur domaine d'expertise. Il vous faut un entraîneur spécifique pour permettre de les rendre spécialisés dans le domaine par exemple, la cavalerie, vous allez avoir besoin d'un connaisseur dans le domaine pour faire cette spécialisation. Il est également possible que les soldats meurent durant un entraînement spécifique.
- Le coût varie selon l'instructeur. Donc, minimum 1-2 lunes pour 100 hommes/femmes à spécialiser.

Suivant l'ajout de ME ou FM spécialisés, vous allez pouvoir lire l'ajout de celle-ci comptant quand même dans votre statistique de base. Ex :

- 35/40/50 dans la statistique principale et dans le tableau à côté vous allez avoir : 5/5/50. Ce qui veut dire que vous avez 30 me ou fm normal et 5me spécialisé. Le nombre total va toujours être affiché dans la statistique principale.

Logis :

- Une seigneurie peut loger 50 Mains-d'œuvre et 50 Forces Militaires. *[Maximum 140 me, donc, 3 fermes majeures. (Une ferme par ressource exploitée)].*
- Une bande de mercenaire peut loger 40 Forces Militaires
- Une compagnie peut loger 40 Mains-d'œuvre
- Il est possible d'augmenter ces capacités en construisant des bâtiments.
- Il est impossible de loger de la main-d'œuvre dans un logis militaire ou vice-versa.

Surplus :

- Un groupe peut dépasser par 10 son nombre maximal de Forces Militaires OU de Main-d'œuvre. Il doit cependant débourser 1 ressource de blé, et ce dès le moment où il dépasse la limite pour la première fois. Il devra par la suite débourser encore à tous les deux événements, tant que la situation n'est pas corrigée. Ceci a une limite de tolérance : les voisins et les tavernes/auberges vont se retrouver avec les hommes de surplus quand ils ne sont pas occupés et demanderont éventuellement compensation. Après 4 événements successifs à dépasser la limite, le seigneur de la famille devra débourser 2 lunes.
- Il est possible d'augmenter le nombre maximal de logis sur ses terres par des ententes en jeu.

Augmentation de la capacité de logis

- L'augmentation de la capacité de logis se fait par la construction de bâtiments à cet effet. Chaque bâtiment peut héberger de 10 à 30 ME ou FM (voir section Bâtiments pour la spécification entre bâtiment ME et FM).

Coût d'entretien

- Un coût d'entretien de votre population est recommandé. Celui-ci constitue une grande part de la loyauté de vos paysans. *Ne jamais donner de blé/nourriture ou ignorer les besoins de son peuple peut entraîner rébellions, mutineries et désertions en fonction de la situation de la loyauté des troupes.*

FORCE MILITAIRE (FM)

La représentation des forces militaires se calcule par dizaines, c'est-à-dire qu'un point de force militaire représente 10 hommes :

- Si 5 Forces Militaires sont envoyées avec une dame pour visiter un vassal, cela signifie que 50 hommes d'armes accompagnent la dame.
- Une manœuvre géopolitique peut mentionner des troupes affectées en termes de "x" nombre de Forces Militaires OU en termes de nombre d'hommes. Il ne faut pas mélanger les deux, cela rend le calcul plus simple et évite les erreurs.
- Un groupe commençant avec 40 Forces Militaires possède 400 hommes d'armes pouvant être utilisés dans des manœuvres géopolitiques ou en jeu.

Les manœuvres ne se déclarent qu'en multiple de 5 Forces militaires. Une même unité de Force Militaire ne peut être affectée qu'à une seule manœuvre au cours d'une Lune. De même, les troupes affectées lors de manœuvres géopolitiques ne peuvent être présentes au Val lors de l'événement suivant.

Par exemple, il est impossible d'écrire : « 5 Forces Militaires escortent la dame à Dorne et reviennent au Val pour pouvoir combattre en guerre ». Les 5 forces militaires ne seront pas disponibles au Val s'ils escortent la dame pour s'assurer de sa sécurité durant la manœuvre.

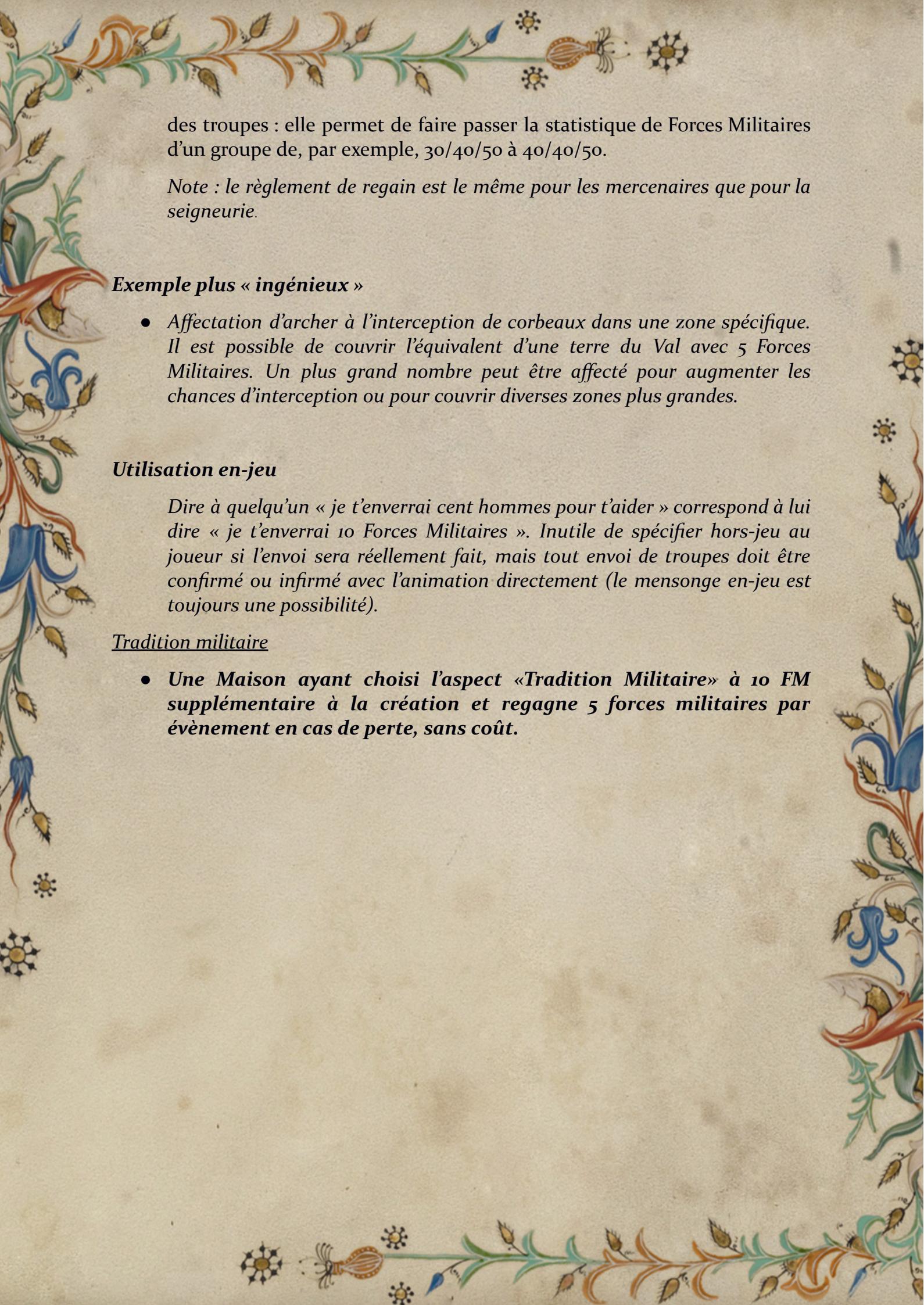
Actions communes :

Recrutement

- Recruter 5 Forces Militaires supplémentaires coûte 25 points d'influence (payable seulement d'un coup) et 1 ressource de blé. Cette action est nécessaire pour remonter la valeur maximale des troupes : elle permet de faire passer la statistique de Forces Militaires d'un groupe, par exemple, de 40/40/50 à 45/45/50.
- Recruter 10 Forces Militaires supplémentaires coûte 50 points d'influence (payable seulement d'un coup) et 1 ressource de fer. Cette action est nécessaire pour remonter la valeur maximale des troupes : elle permet de faire passer la statistique de Forces Militaires d'un groupe, par exemple, de 40/40/50 à 50/50/50.

Regain :

- Récupérer 10 Forces Militaires coûte 20 points d'influence et 1 ressource d'ingrédient. Cette action est nécessaire pour remonter la valeur actuelle



des troupes : elle permet de faire passer la statistique de Forces Militaires d'un groupe de, par exemple, 30/40/50 à 40/40/50.

Note : le règlement de regain est le même pour les mercenaires que pour la seigneurie.

Exemple plus « ingénieux »

- *Affectation d'archer à l'interception de corbeaux dans une zone spécifique. Il est possible de couvrir l'équivalent d'une terre du Val avec 5 Forces Militaires. Un plus grand nombre peut être affecté pour augmenter les chances d'interception ou pour couvrir diverses zones plus grandes.*

Utilisation en-jeu

Dire à quelqu'un « je t'enverrai cent hommes pour t'aider » correspond à lui dire « je t'enverrai 10 Forces Militaires ». Inutile de spécifier hors-jeu au joueur si l'envoi sera réellement fait, mais tout envoi de troupes doit être confirmé ou infirmé avec l'animation directement (le mensonge en-jeu est toujours une possibilité).

Tradition militaire

- *Une Maison ayant choisi l'aspect «Tradition Militaire» à 10 FM supplémentaire à la création et regagne 5 forces militaires par évènement en cas de perte, sans coût.*

MAIN-D'ŒUVRE (ME)

Une Maison ne peut prêter sa Main-d'œuvre sauf si celle-ci est menée par un personnage joueur de la caste «Artisan.e» (voir *Création de Personnages - Castes : Artisan.e*)

La représentation en nombre de Mains-d'œuvre se fait par le calcul par dizaine :

- Si 10 Main-d'œuvre sont utilisées pour récolter une ressource, 100 personnes y travaillent réellement.
- Une manœuvre géopolitique peut mentionner des ouvriers affectés en termes de "x" nombre de Mains-d'œuvre OU en termes de nombre de personnes. Il ne faut pas mélanger les deux, cela rend le calcul plus simple et évite les erreurs.
- Un groupe commençant avec 40 Main-d'œuvre possède 400 hommes d'armes pouvant être utilisés dans des manœuvres géopolitiques ou en jeu.

Actions communes :

Expansion

- La façon la plus fréquente d'augmenter de 10 la Mains-d'œuvre est de dépenser 50 points d'influence et 1 ressource de blé, ce qui permet de faire passer cette statistique, par exemple, de 40/40/50 à 50/50/50.
- Augmenter de 5 la Mains-d'œuvre est de dépenser 25 points d'influence et 1 ressource de bois, ce qui permet de faire passer cette statistique, par exemple, de 40/40/50 à 45/45/50.

Regain

- Au coût de 20 points d'influence et 1 ressource d'ingrédient, il est possible de récupérer 10 Mains d'œuvres qui ont été blessées. Cette action est nécessaire pour remonter la valeur actuelle de votre Main-d'œuvre en cas de perte, permettant de faire passer cette statistique, par exemple, de 30/40/50 à 40/40/50.

Exemples typiques d'utilisation

- *Construction de bâtiments, récolte de ressource sur un territoire au coût de 10 pour une ressource commune, 15 pour une ressource semi-rare et 20 pour une ressource rare.*

Exemple plus « ingénieux »

- *Préparation d'événements festifs majeurs*

Tradition Civile

- *Une Maison ayant choisi la «Tradition Civile» à 10 ME supplémentaires à la création et regagne 5 main-d'œuvre par évènement en cas de perte, sans coût.*

INFLUENCE

L'influence représente l'importance d'un groupe sur le plan géopolitique : sa popularité, sa bonne réputation, son image, etc. Il est possible d'utiliser des points d'influence pour demander des faveurs. Des exceptions sont contextuellement possibles. Le nombre de points d'influence dépensé peut varier: dépenser plus de points d'influence implique généralement une plus grande chance de réussite. Les groupes nobles (les Maisons et les groupes ayant pris l'aspect « Noblesse ») peuvent accumuler leur influence. La statistique d'influence ne représente pour eux que leur gain d'influence automatique par événement et une approximation de leur importance géopolitique. ***Il y a un maximum de 100 d'influence qui peut être mis dans une manœuvre.***

Comment l'utiliser?

Lorsque vient le temps de l'influence, on pense souvent qu'elle se doit d'être utilisée uniquement pour les grosses manœuvres politiques ou dangereuses. La réalité c'est que c'est l'influence qui peut vous sauver la vie. L'influence dans vos manœuvres géopolitiques peut déterminer sa réussite ou sa perte. Pour chaque tranche de 5 d'influence vous augmentez vos chances de 5. Si vous visualisez mal, voici un exemple :

- Votre jet de dés est de 1. Ce qui voudrait dire critique et donc, pas de réussite. Si vous aviez mis 20 d'influence, ce 1 devient un 21. Est-ce que ça vous apporte dans la réussite pas tout à fait, reste que ça peut vous aider pour vos prochaines étapes.

Également plus vous êtes une personne d'influence, plus ce que vous amenez de l'avant a plus de chance de fonctionner.

N.B. : Pour avoir la possibilité de devenir Haut-Seigneur, vous devez avoir minimum 70 d'influence de groupe ainsi qu'une faveur intermédiaire à majeur avec votre Haut-Suzerain et dépenser 100 d'influence. (Bien sûr ceci n'inclut pas comment vous voulez l'obtenir, par la force, négociation etc.)

Modification à la hausse

Il est possible d'augmenter l'influence d'un groupe à l'aide de ressources d'or (voir le tableau ci-bas). On parle ici d'augmenter l'influence gagnée automatiquement par un groupe à chaque évènement. Sinon, des méthodes par les gains de faveurs peuvent mener au gain d'influence permanent. Certains événements particuliers peuvent entraîner l'augmentation de celle-ci. Le tout se doit d'être précisé dans l'objectif de la manœuvre.

L'augmentation d'influence par dépense en ressource d'or

Influence après augmentation	Coût en or par augmentation de 5 points
35-50	4
55-60	6
65-70	8
75-80	12

L'or peut être utilisé plusieurs fois pour augmenter l'influence de cette façon. À chaque fois, vous prenez le risque de subir du brigandage sur votre territoire couvert d'or.

Modification à la baisse

Avoir une mauvaise réputation ou un scandale sur la maison ou son seigneur, ne pas respecter l'étiquette de façon flagrante, publique et répétée et autres circonstances déplorables peuvent diminuer l'influence d'un groupe.

La majeure partie des actions faites en jeu demandent une dépense d'influence. En utilisant son influence, un groupe met de l'avant son pouvoir et son prestige.

FAVEURS

Les différents « niveaux » de faveur ne sont qu'un indicatif abstrait du type de service qu'il est normalement possible de demander.

Les faveurs que vous allez obtenir, peuvent rester sur votre fiche indéfiniment. Reste qu'il est possible de l'utiliser comme un «une seule fois».

Cela exclut la faveur «Grandiose». La faveur grandiose existe une seule fois par maison. Par exemple, si un groupe ou un joueur a une faveur grandiose avec Jaime Lannister, seul ce groupe ou ce joueur a la faveur.

Pour conserver vos faveurs, vous devez continuer d'entretenir un lien de type «alliance» avec la dites maison ou personne. Si vous avez rendu service une fois à la famille ou la personne, il est possible que cette faveur, une fois utilisée, vous soit enlevée. Néanmoins, vous pourriez plus facilement qu'une autre famille en avoir une, à nouveau.

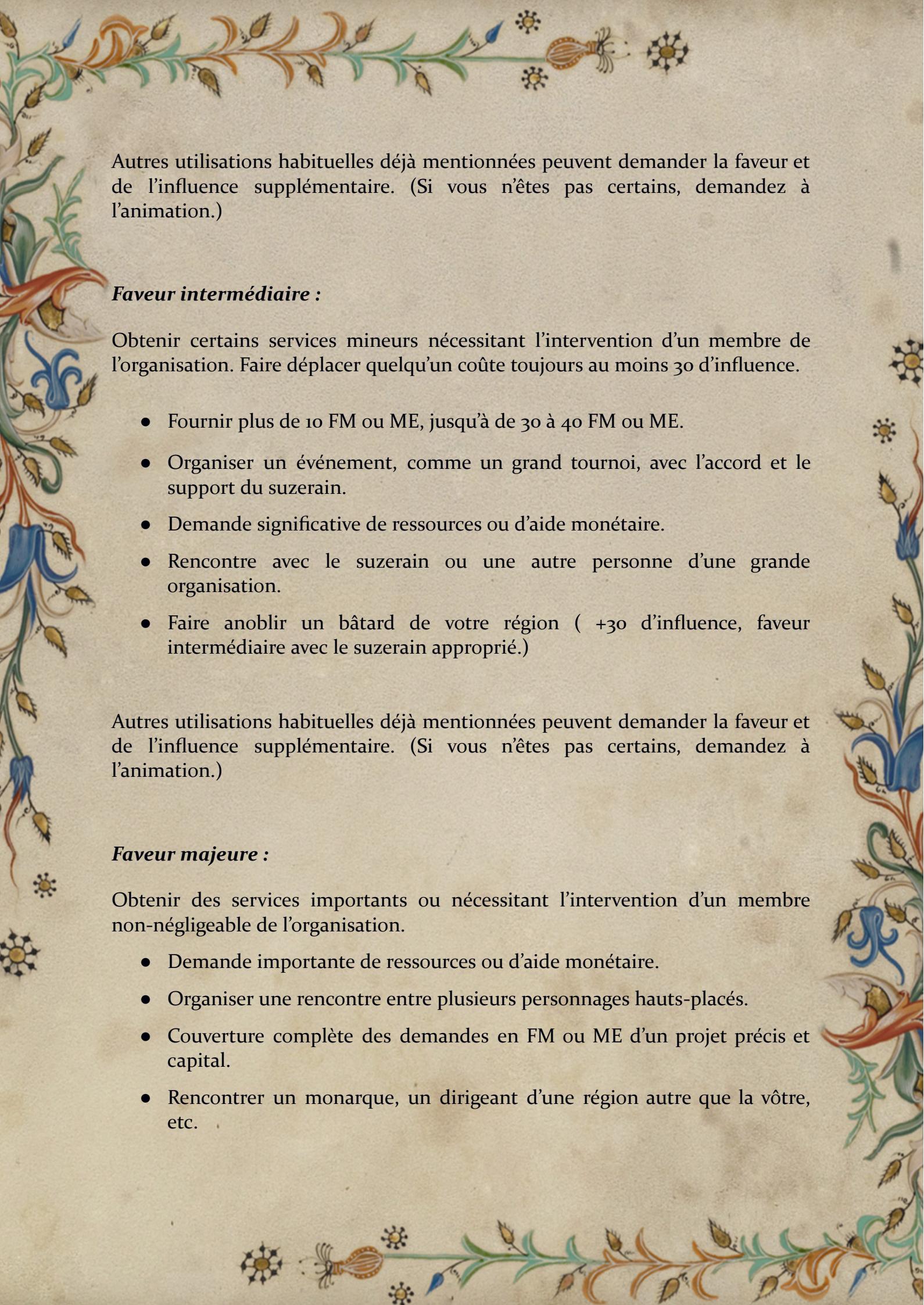
Exemples (listes non-exhaustives) démontrant les degrés de faveur :

N.B. : En cas de doute, il est toujours préférable d'écrire à l'animation. Celle-ci s'assurera de répondre à toute inquiétude

Faveur mineure :

Obtenir des services communs et sécuritaires chez l'organisation ou la Maison : des contacts standards. Une Maison commence notamment une faveur mineure d'une famille de la région d'où elle provient, à approuver par l'animation. Les demandes peuvent entrer dans un domaine standard :

- Fournir 10 ME ou FM pour aider aux différents événements.
- Leur faire écrire une lettre de recommandation pour entrer en contact avec un marchand de produits spéciaux ou autre.
- Demande modique de ressources ou d'aide monétaire.
- Demande à faire une rencontre avec un représentant du seigneur.
- Demander à la garde de la nuit de permettre un paiement légèrement tardif.
- Faire anoblir un bâtard de votre famille (+ 30 d'influence)



Autres utilisations habituelles déjà mentionnées peuvent demander la faveur et de l'influence supplémentaire. (Si vous n'êtes pas certains, demandez à l'animation.)

Faveur intermédiaire :

Obtenir certains services mineurs nécessitant l'intervention d'un membre de l'organisation. Faire déplacer quelqu'un coûte toujours au moins 30 d'influence.

- Fournir plus de 10 FM ou ME, jusqu'à de 30 à 40 FM ou ME.
- Organiser un événement, comme un grand tournoi, avec l'accord et le support du suzerain.
- Demande significative de ressources ou d'aide monétaire.
- Rencontre avec le suzerain ou une autre personne d'une grande organisation.
- Faire anoblir un bâtard de votre région (+30 d'influence, faveur intermédiaire avec le suzerain approprié.)

Autres utilisations habituelles déjà mentionnées peuvent demander la faveur et de l'influence supplémentaire. (Si vous n'êtes pas certains, demandez à l'animation.)

Faveur majeure :

Obtenir des services importants ou nécessitant l'intervention d'un membre non-négligeable de l'organisation.

- Demande importante de ressources ou d'aide monétaire.
- Organiser une rencontre entre plusieurs personnages hauts-placés.
- Couverture complète des demandes en FM ou ME d'un projet précis et capital.
- Rencontrer un monarque, un dirigeant d'une région autre que la vôtre, etc.

- Faire nommer un chevalier sans écuyage (+150 d'influence, coût d'officialisation, faveur majeure avec la personne appropriée)
- Faire anoblir un bâtard (40 points, faveur majeure avec le suzerain approprié)

Autres utilisations habituelles déjà mentionnées peuvent demander la faveur et de l'influence supplémentaire. (Si vous n'êtes pas certains, demandez à l'animation.)

Faveur grandiose :

Obtenir des services ou ressources ayant un impact majeur ou permanent sur le jeu. Les faveurs grandioses demandent l'équivalent de plus d'un scénario d'influence (100 et +). ***Pour chaque organisation, une seule maison à la fois peut avoir une faveur grandiose lui étant due.***

- Utilisation en-jeu

Ne dites jamais directement à un animateur « j'utilise mon influence » ou « j'utilise une faveur » en pleine discussion! Toute faveur utilisée en-jeu doit se faire dans le roleplay et, si la dépense d'influence est pertinente, l'animateur vous en fera part subtilement au moment opportun. Il est possible que l'obtention d'un service soit refusée même si vous avez l'influence nécessaire ou vice-versa : la logique du contexte et roleplay prime et la décision est laissée à la discrétion de l'animateur.

Faveur de cour papier

Quand vous allez parlementer dans une cour d'un noble, vous pouvez acquérir son respect et donc une faveur papier. Cette faveur est connexe à celle de la Cour de l'Amour. Pour mieux expliquer voici un exemple fictif :

- Valfrey Mormont a une faveur intermédiaire dans une cour des Eyriés. Éléonore Redwyne désire se rendre là-bas et demande à Valfrey s'il peut l'aider dans sa démarche. Il lui prête donc sa faveur avec son nom indiqué à l'arrière (Écrit au préalable par l'animation). La faveur devient comme une lettre que Valfrey écrit pour parler des mérites de la dame. Il s'agit d'un prêt et la faveur n'est donc pas retirée des faveurs de seigneur Mormont, mais si la dame ne lui est pas remise, c'est comme si Éléonore prenait du mérite de Valfrey et ne le remerciait pas. Elle pourrait donc subir le courroux de celui-ci.

Exemple dans une géopolitique et fiche de groupe

Manœuvre no.2 -S'assurer un bon parti-	
Personnage(s) impliqué(es) joueur (s) autre groupe impliqué :	<i>Katrina Hornwood</i>
Description :	Rencontrer des hommes qui pourraient être intéressés à un mariage avec la dame. Celle-ci fait des rencontres avec les prétendants et prend un moment pour les connaître. Elle s'est assurée au préalable, en échangeant des lettres, d'avoir des prétendants qui sont dans un niveau de noblesse respectable. (Voir les deux dernières lettres de la géopolitique de la lune passées).
Mot(s)-Clé(s) :	Lettres favorables (10 Influences chacune), fière femme du nord, sang noble, pure, ne porte pas l'arme.
Objectif (s) :	Avoir un mariage sous peu.
Relation(s) :	
Région :	Nord
Faveur(s) Dépense(s) :	"X" 20 Influences (de la dernière géopolitique), ajout de 20 Influences pour les rencontres.

Donc, reportant les informations dans la fiche de groupe et ne comptant que cette manœuvre).

La statistique présentée plus haut est calculée sur deux événements. Une première dépense a eu lieu la lune précédente. Comme la totalité du 45 d'influence n'a pas été dépensé, il se conserve. Il est possible d'accumuler des Points d'influence jusqu'à trois fois sa statistique d'Influence. *Dans l'exemple, le maximum est donc 135.*



Dans cet exemple, la première manœuvre géopolitique (la manœuvre géopolitique précédente, non présente dans l'exemple) amène 45 points d'Influence. Celle-ci contenant la manœuvre des Lettres favorables pour une dépense de 20 points d'Influence. Il restait donc 25 points, qui sont accumulés.

La seconde manœuvre géopolitique, qui est présentée dans l'exemple, amène aussi 45 points d'Influence. Ajoutés aux points accumulés, nous avons alors 70 points d'Influence. Dans cette manœuvre, il y a à nouveau l'utilisation de 20 points d'influence. Le nombre accumulé d'influence est maintenant de 50/45.

Pour la prochaine manœuvre géopolitique, le groupe recevrait à nouveau 45 points d'Influence, pour un total de 95 points d'Influence disponibles lors de cette manœuvre.

RICHESSE

La richesse représente le revenu de base de la seigneurie à chaque scénario. Elle inclut toutes redevances de la populace et des bannerets ainsi que le commerce en général. Chaque tranche de 10 points de richesse rapporte une lune d'argent par événement.

Évidemment, il existe plusieurs méthodes pour devenir plus riche. Choisir l'aspect « Spécialisation économique » augmente la richesse de 10. Les bâtiments de type économique peuvent également aider à augmenter la richesse d'un groupe (voir le document “Construction diverses”).

Expansion économique :

Au coût de 50 points d'influence et d'une ressource rare, un groupe possédant déjà une statistique « richesse » peut l'augmenter de 5 de façon permanente.

Trésor des bandits :

Pour chaque tranche de 10 qu'un groupe possède au-delà du seuil de 70 dans la statistique Richesse, la statistique Sécurité de sa terre baissera de 5. L'effet est valide tant que la richesse demeure aussi élevée, mais s'annule si elle baisse. Les riches seigneuries sans armée considérable engagent beaucoup de mercenaires.

Modification à la hausse :

Création de marchés et liens commerciaux.

Modification à la baisse :



Bris d'accords commerciaux, diminution significative du commerce ou de la population.

Tradition Économique

- *Une Maison ayant choisi la «Tradition Économique» (+10 de richesse, une lune). La maison qui choisit cet avantage obtient un bonus du double de l'ajout économique en lien avec la création de bâtiment économique, EX : un marché rapportant 1 lune par événement en rapportera 2. Ceci est expliqué par la tradition économique de votre famille.*

FORTIFICATION

La fortification correspond aux défenses militaires en termes de structures et de terrain. Elle aide à gagner les guerres seigneuriales en position de défense et permet de diminuer les pertes de force militaire.

Modification à la hausse :

Amélioration des structures de défense (terrain, bâtiment).

Modification à la baisse :

Destruction de fortifications à la suite d'une guerre, sabotage, etc.

SÉCURITÉ

La sécurité des terres reflète sa stabilité et son taux de criminalité. S'assurer qu'une terre est bien protégée évite bien des problèmes avec les pillards, les criminels, les mercenaires sans emploi et bien d'autres trouble-fête.

Action commune :

Patrouilles; Il est possible d'affecter temporairement 5 hommes (force militaire) au maintien de l'ordre sur sa seigneurie. *La sécurité est alors augmentée de 10 jusqu'aux prochaines manœuvres géopolitiques.* Il n'y a pas de limite au nombre de patrouilles et elles doivent être notées à nouveau à chaque fois qu'une fiche géopolitique est remplie, sans quoi elle n'est pas renouvelée.

Modification à la hausse :



Divertissement populaire, davantage d'effectifs de garde.

Modification à la baisse :

Loyauté très basse, temps de guerre.

LOYAUTÉ

La loyauté fût longtemps une intrigue de la majorité des joueurs d'Au Nom du Roi. Elle fût une statistique connue seulement de l'animation, mais cela est maintenant chose du passé. La loyauté est affichée sur la fiche de groupe selon les statistiques suivantes :

- Loyauté de 10 : Le peuple vous aime et vous est fidèle.
- Loyauté de 5 : Le peuple vous apprécie et n'a pas tendance à se rebeller. Certains pourraient toutefois ne pas avoir leur suzerain dans leur bonne grâce.
- Loyauté neutre : Le peuple est indifférent. Il ne semble pas vous haïr, ni vraiment vous idolâtrer. Vos sujets n'ont pas tendance à trop suivre le mouvement, mais ne s'opposent pas clairement à vous.
- Loyauté de -5 : Le peuple n'apprécie pas votre manière de gouverner et ne participe pas ouvertement à vos manœuvres et suggestions. Certains peuvent même aller jusqu'à vous trahir.
- Loyauté de -10 : Le peuple ne vous suit pas et ne vous aime pas. Plusieurs vont vous trahir, vous mentir et même aller jusqu'à se rebeller contre leur seigneur. Vous pouvez même aller jusqu'à perdre la population, si le tout ne s'arrange pas.

Modification à la hausse :

Régulièrement bien traiter la populace, actes héroïques.

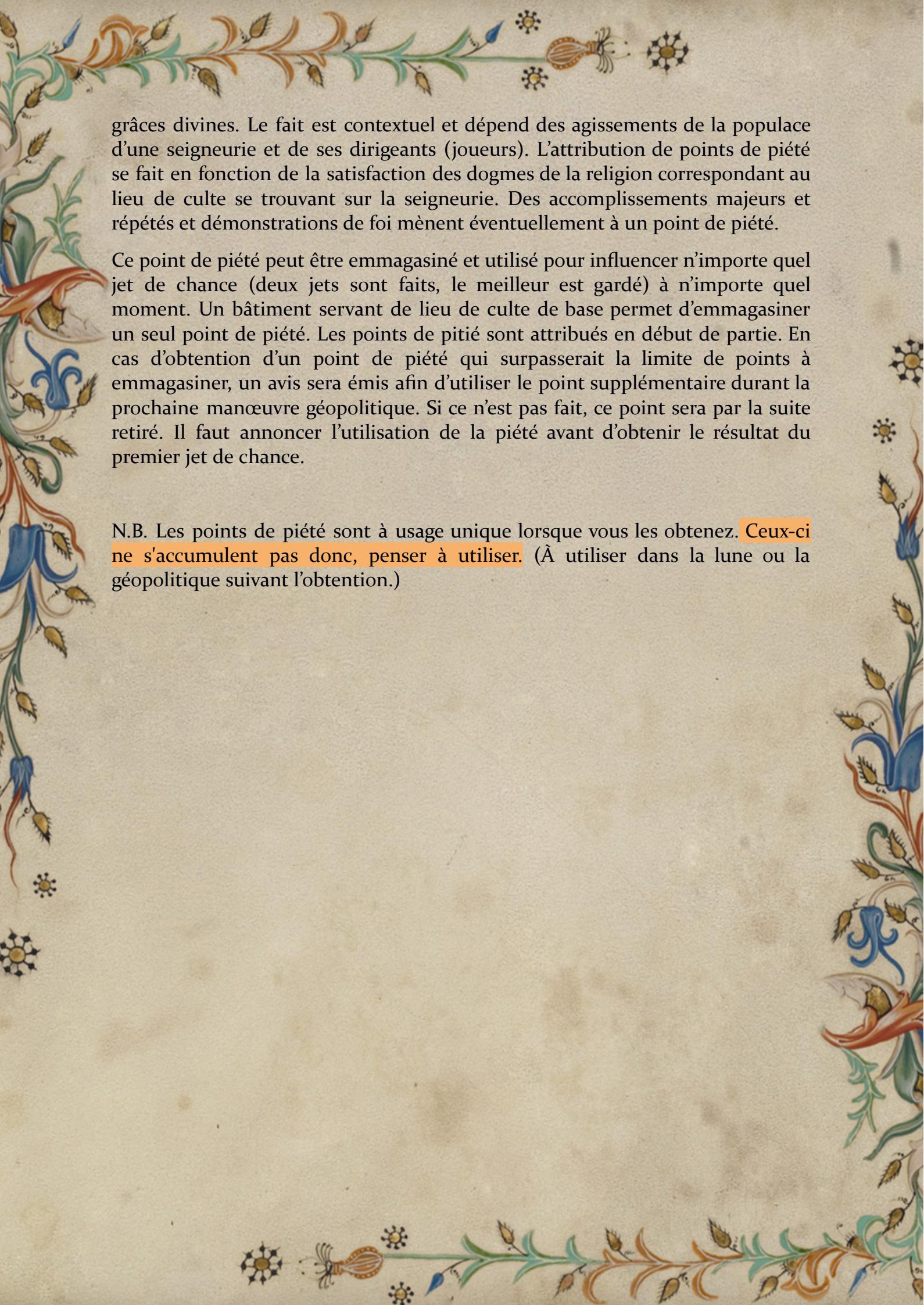
Modification à la baisse :

Maltraitance de la populace, scandales de membres connus de la maison.

PIÉTÉ

Il faut avoir un lieu de culte sur sa seigneurie ou être prêtre pour avoir des points de piété. La piété n'est que rarement mentionnée puisqu'elle n'influence le jeu que dans des cas spécifiques. Il est toutefois possible de tomber dans les





grâces divines. Le fait est contextuel et dépend des agissements de la populace d'une seigneurie et de ses dirigeants (joueurs). L'attribution de points de piété se fait en fonction de la satisfaction des dogmes de la religion correspondant au lieu de culte se trouvant sur la seigneurie. Des accomplissements majeurs et répétés et démonstrations de foi mènent éventuellement à un point de piété.

Ce point de piété peut être emmagasiné et utilisé pour influencer n'importe quel jet de chance (deux jets sont faits, le meilleur est gardé) à n'importe quel moment. Un bâtiment servant de lieu de culte de base permet d'emmageriner un seul point de piété. Les points de pitié sont attribués en début de partie. En cas d'obtention d'un point de piété qui surpasserait la limite de points à emmagasiner, un avis sera émis afin d'utiliser le point supplémentaire durant la prochaine manœuvre géopolitique. Si ce n'est pas fait, ce point sera par la suite retiré. Il faut annoncer l'utilisation de la piété avant d'obtenir le résultat du premier jet de chance.

N.B. Les points de piété sont à usage unique lorsque vous les obtenez. **Ceux-ci ne s'accumulent pas donc, penser à utiliser.** (À utiliser dans la lune ou la géopolitique suivant l'obtention.)

RELATION

À Au nom du Roi, créer des relations se fait naturellement, mais qu'est-ce qu'elles représentent concrètement? Comme vous le savez, faveurs et contacts ne sont pas exactement les mêmes choses. Relations sera un nouveau pont entre les deux. Le gain de relation avec un personnage NPC pourra apporter plus à votre jeu et vos géopolitiques. La relation que vous entretenez avec un personnage de l'animation pourra vous aider dans vos démarches. Bien sûr, ça inclut les NPC non joués. Chacun possède des fiches, qui permettent de garder en mémoire vos relations avec eux.

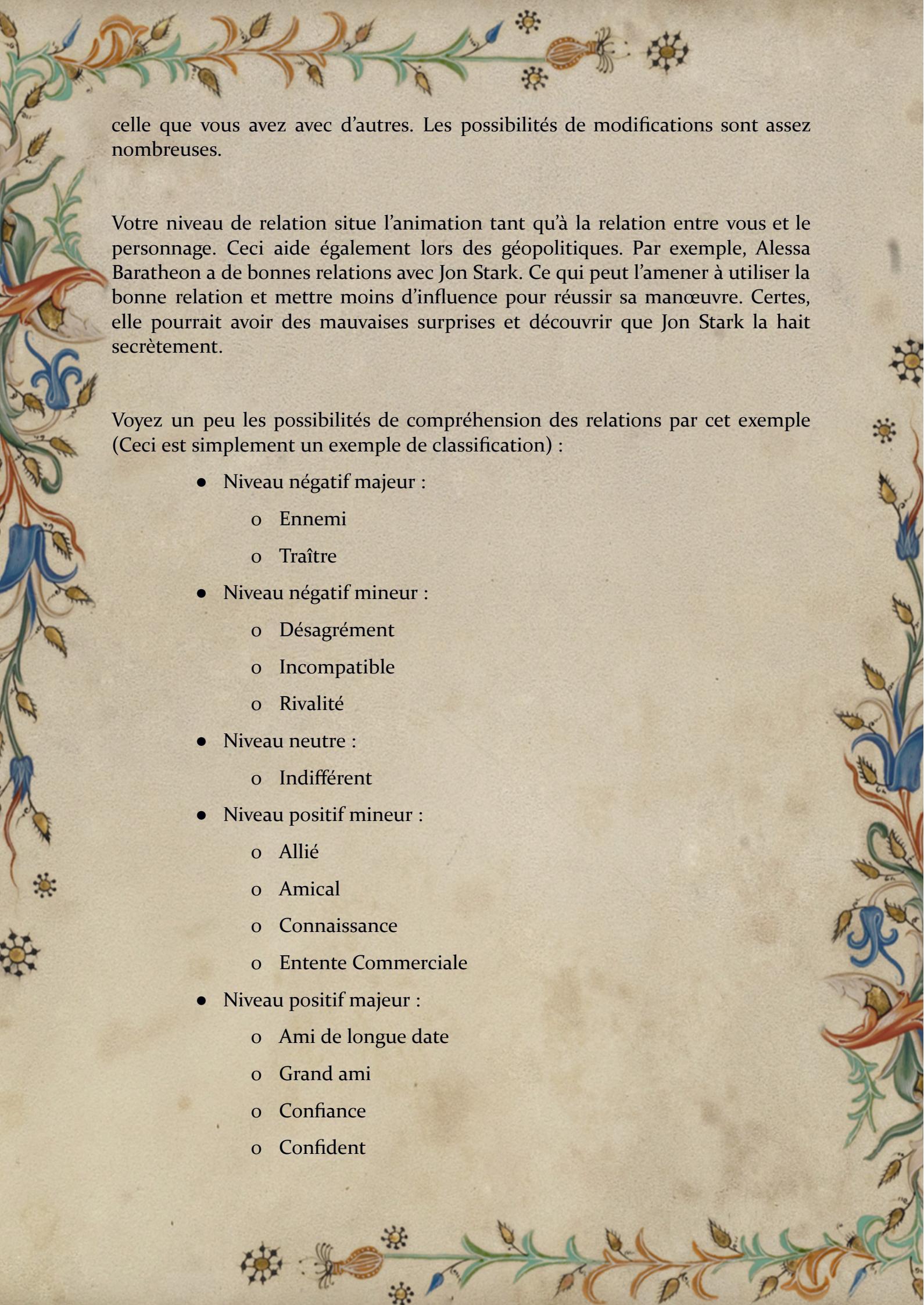
Les relations, s'étalent sur cinq niveaux :

- Négatif majeur
- Négatif mineur
- Neutre
- Positif mineur
- Positif Majeur

Chacun des niveaux inclura un mot-clé qui servira de rappel sur la raison de ce type de relation. À noter que le niveau de relation peut différer entre le joueur et le NPC. Ceci s'explique bien sûr par des jeux dans le dos des autres. Le niveau ne change pas automatiquement. Par exemple, ce n'est pas parce que quelqu'un dit à Seira Lannister que Charles bat sa femme, qu'elle va croire la personne et détester Charles. Leur relation pourrait amener Seira à poser des questions pour connaître la vérité.

Gagner ou perdre un niveau de relation peut se faire lentement comme rapidement. Une trahison peut rapidement vous faire perdre une relation. Dans les même cas, où vous sauver la vie de quelqu'un. En plus du changement de niveau, il se peut aussi que la relation disparaisse de votre fiche personnelle. Dans un tel cas, c'est que le NPC vous a retiré de sa vie. Il n'est pas mauvais ou bon, simplement ne préfère pas avoir de lien avec vous. (L'animation, elle, conserve la raison de retrait.)

Des rumeurs ou informations communiquées par d'autres au NPC peuvent influencer la relation tout comme votre relation avec certains NPCs peut affecter



celle que vous avez avec d'autres. Les possibilités de modifications sont assez nombreuses.

Votre niveau de relation situe l'animation tant qu'à la relation entre vous et le personnage. Ceci aide également lors des géopolitiques. Par exemple, Alessa Baratheon a de bonnes relations avec Jon Stark. Ce qui peut l'amener à utiliser la bonne relation et mettre moins d'influence pour réussir sa manœuvre. Certes, elle pourrait avoir des mauvaises surprises et découvrir que Jon Stark la hait secrètement.

Voyez un peu les possibilités de compréhension des relations par cet exemple (Ceci est simplement un exemple de classification) :

- Niveau négatif majeur :
 - Ennemi
 - Traître
- Niveau négatif mineur :
 - Désagrément
 - Incompatible
 - Rivalité
- Niveau neutre :
 - Indifférent
- Niveau positif mineur :
 - Allié
 - Amical
 - Connaissance
 - Entente Commerciale
- Niveau positif majeur :
 - Ami de longue date
 - Grand ami
 - Confiance
 - Confident



o Amoureux

o Paramour

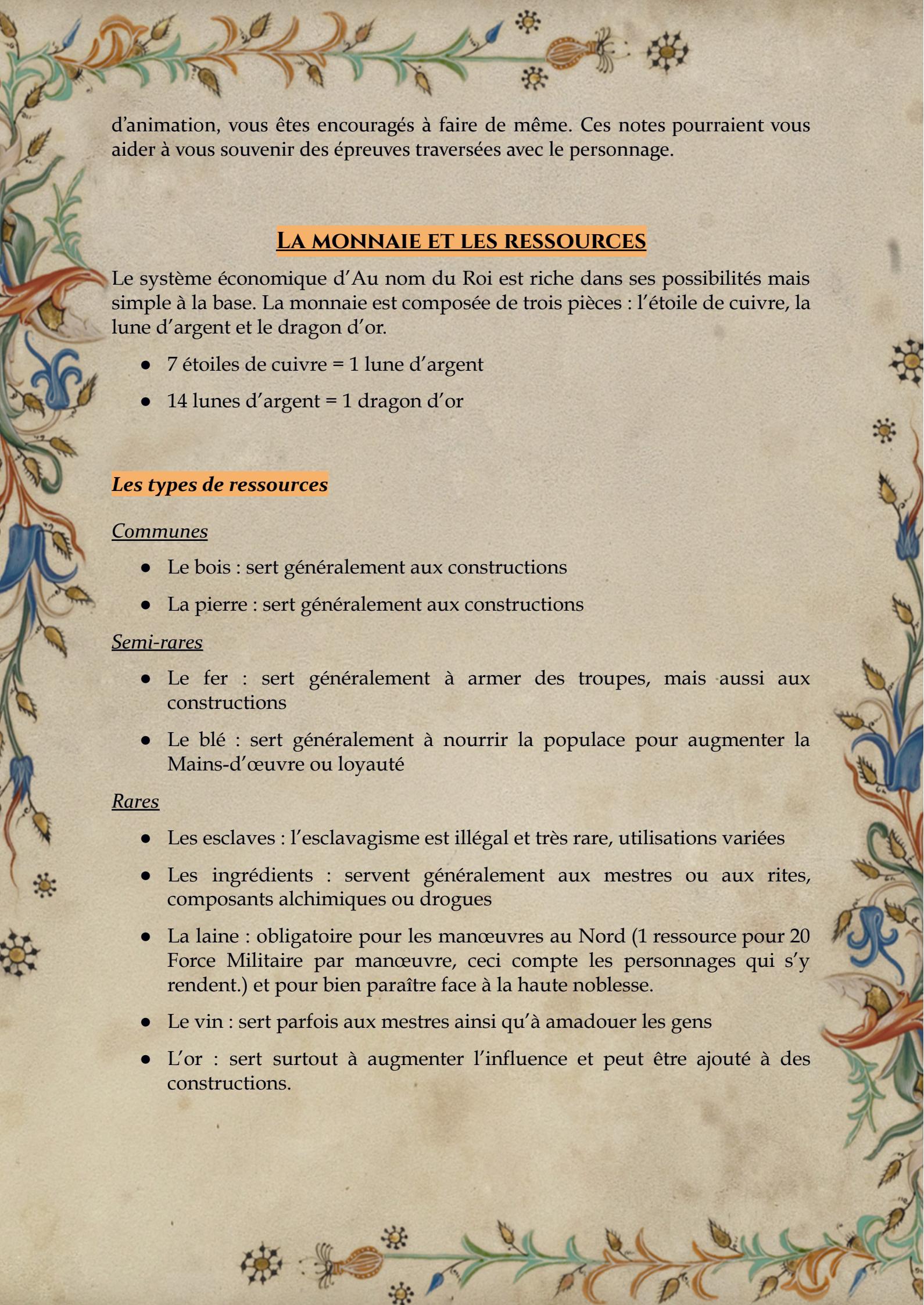
Vous pouvez voir quelques exemples de mots qui définissent la relation, mais il est possible que plus de détails soient ajoutés. Tel que présenté par l'exemple ci-dessous, l'animation et le joueur peuvent avoir des idées qui ne vont pas exactement dans le même sens.

Charles	
Seira Blackmont	<ul style="list-style-type: none">• Positif majeur (Amie et protectrice des paysans). #su par le NPC# <p>*Note de l'animation : Lauriane est confortable avec le contact physique*</p>
Yusha Havre d'Or (joueuse)	*Note de l'animation : Jasmine apprécierait aucun contact physique, sauf la prise de main.*

Nous avons inclus ici un exemple fictif avec une joueuse. L'équipe d'animation souhaite utiliser l'espace de relation pour statuer le confort entre deux joueurs. Ainsi, si vous souhaitez vous assurer que le jeu reste le jeu, nous allons vous y aider. Les notes entre deux joueurs seront là pour s'assurer que la communication ait lieu. Nous n'avons pas besoin de la raison, vous pouvez nous le partagez à nous uniquement, mais nous n'en n'avons pas besoin pour exprimer à un joueur votre inconfort. À chaque mise à jour de relation, un courriel vous sera envoyé (considérant des détails importants comme la zone de confort de l'autre joueur.) Ne pas respecter les limites de l'autre pourra, selon les circonstances, vous valoir un avertissement jusqu'à votre retrait du grandeur nature. Nous sommes conscients que des erreurs peuvent arriver, nous jugerons avec la ou les personnes concernées.

Les notes de joueurs seront écrites entre des ##. Les notes de l'animation, elles, seront notés entre deux **. Comme vous avez pu le lire, le tout sera mis dans vos fiches personnelles. Ainsi, pour éviter l'encombrement de notes, celle-ci se devra d'être mise à jour. L'animation va garder des traces des relations dans une fiche





d'animation, vous êtes encouragés à faire de même. Ces notes pourraient vous aider à vous souvenir des épreuves traversées avec le personnage.

LA MONNAIE ET LES RESSOURCES

Le système économique d'Au nom du Roi est riche dans ses possibilités mais simple à la base. La monnaie est composée de trois pièces : l'étoile de cuivre, la lune d'argent et le dragon d'or.

- 7 étoiles de cuivre = 1 lune d'argent
- 14 lunes d'argent = 1 dragon d'or

Les types de ressources

Communes

- Le bois : sert généralement aux constructions
- La pierre : sert généralement aux constructions

Semi-rares

- Le fer : sert généralement à armer des troupes, mais aussi aux constructions
- Le blé : sert généralement à nourrir la populace pour augmenter la Mains-d'œuvre ou loyauté

Rares

- Les esclaves : l'esclavagisme est illégal et très rare, utilisations variées
- Les ingrédients : servent généralement aux mestres ou aux rites, composants alchimiques ou drogues
- La laine : obligatoire pour les manœuvres au Nord (1 ressource pour 20 Force Militaire par manœuvre, ceci compte les personnages qui s'y rendent.) et pour bien paraître face à la haute noblesse.
- Le vin : sert parfois aux mestres ainsi qu'à amadouer les gens
- L'or : sert surtout à augmenter l'influence et peut être ajouté à des constructions.

Exceptionnelles

Toutes les ressources soumises plus haut existent en version exceptionnelle. (À l'exception des Esclaves et des demi-ressources telles qu'œuf ou sanglier, qui valent un demi-blé.) Les ressources exceptionnelles valent le double en qualité, mais pas en quantité. Vous ne pouvez donc pas remplacer deux blés normaux par un blé exceptionnel ou +. Si vous remplacez, par exemple, deux bois normaux pour deux bois exceptionnels, votre bâtiment va avoir une meilleure qualité et donne un meilleur bonus sur celui-ci.

Transformées [Spéciale]

Plusieurs fois, la question revient : Que faire quand on veut utiliser une laine pour soi, mais qu'on ne veut pas perdre toute sa ressource de laine? Et bien, nous sommes arrivés à la solution des ressources transformées. Les ressources transformées vont être seulement possible en achat.

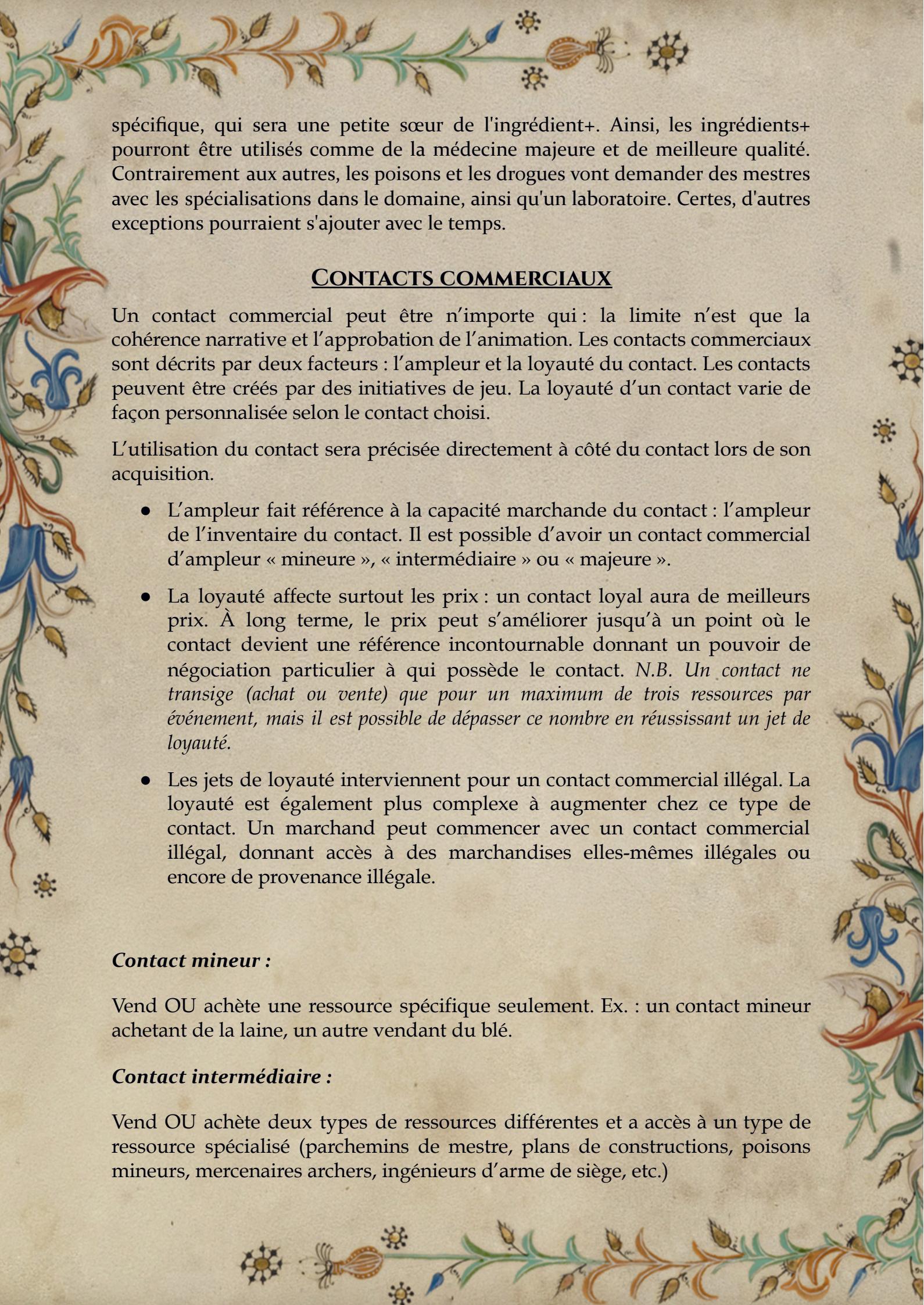
Comment les obtenir?

- Les acheter d'un personnage de l'animation qui peut vous procurer ses ressources.
- Les fabriquer. Si vous avez une salle d'artiste/atelier etc, un lieu spécialisé pour vos artisans, un artisan et la ressource produite sur vos terres, vous pouvez l'avoir. Ex : Vous voulez un bel habit. Vous pouvez demander à un artisan ou une personne d'animation qui est spécialisé comme Wendy de vous le faire. Il vous faut produire de la laine sur votre terre.
 - L'artisan ou le/la spécialiste qui fait votre produit doit prendre une partie de son mois pour le faire. Alors pensez à vos manœuvres quand vous affectez quelqu'un pour faire cela. N'oubliez pas de payer vos artisans!

Les ressources disponibles peuvent être variées. Celles-ci doivent être approuvées par l'animation. Voici quelques exemples de ressources (Avec des mots-clés variés) :

- Bel habit
- Bijou
- Parfum
- Toile/Oeuvre d'art
- Armure (Forge)
- Arme (Forge)
- etc.

Certains produits vont tranquillement s'ajouter à cela comme, les poisons, les drogues et autres de ce type. Ils vont demander quand même une ressource



spécifique, qui sera une petite sœur de l'ingrédient+. Ainsi, les ingrédients+ pourront être utilisés comme de la médecine majeure et de meilleure qualité. Contrairement aux autres, les poisons et les drogues vont demander des mestres avec les spécialisations dans le domaine, ainsi qu'un laboratoire. Certes, d'autres exceptions pourraient s'ajouter avec le temps.

CONTACTS COMMERCIAUX

Un contact commercial peut être n'importe qui : la limite n'est que la cohérence narrative et l'approbation de l'animation. Les contacts commerciaux sont décrits par deux facteurs : l'ampleur et la loyauté du contact. Les contacts peuvent être créés par des initiatives de jeu. La loyauté d'un contact varie de façon personnalisée selon le contact choisi.

L'utilisation du contact sera précisée directement à côté du contact lors de son acquisition.

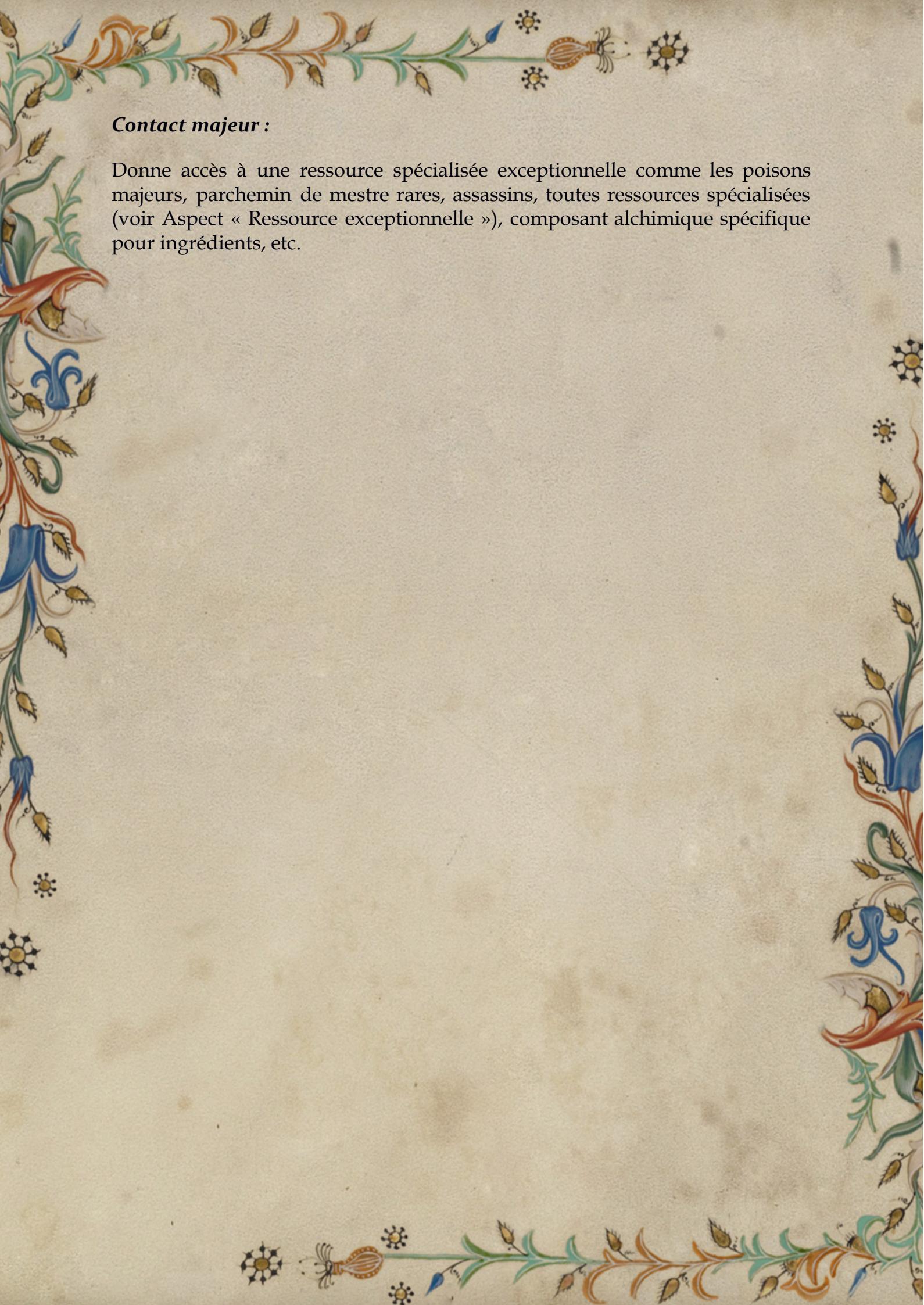
- L'ampleur fait référence à la capacité marchande du contact : l'ampleur de l'inventaire du contact. Il est possible d'avoir un contact commercial d'ampleur « mineure », « intermédiaire » ou « majeure ».
- La loyauté affecte surtout les prix : un contact loyal aura de meilleurs prix. À long terme, le prix peut s'améliorer jusqu'à un point où le contact devient une référence incontournable donnant un pouvoir de négociation particulier à qui possède le contact. *N.B. Un contact ne transige (achat ou vente) que pour un maximum de trois ressources par événement, mais il est possible de dépasser ce nombre en réussissant un jet de loyauté.*
- Les jets de loyauté interviennent pour un contact commercial illégal. La loyauté est également plus complexe à augmenter chez ce type de contact. Un marchand peut commencer avec un contact commercial illégal, donnant accès à des marchandises elles-mêmes illégales ou encore de provenance illégale.

Contact mineur :

Vend OU achète une ressource spécifique seulement. Ex. : un contact mineur achetant de la laine, un autre vendant du blé.

Contact intermédiaire :

Vend OU achète deux types de ressources différentes et a accès à un type de ressource spécialisé (parchemins de mestre, plans de constructions, poisons mineurs, mercenaires archers, ingénieurs d'arme de siège, etc.)



Contact majeur :

Donne accès à une ressource spécialisée exceptionnelle comme les poisons majeurs, parchemin de mestre rares, assassins, toutes ressources spécialisées (voir Aspect « Ressource exceptionnelle »), composant alchimique spécifique pour ingrédients, etc.



RÈGLES AVANCÉES

Ces règles se veulent entièrement facultatives à la création d'un groupe, elles ne sont là que pour ajouter de la saveur et du caractère à votre groupe. La liste des titres enjeux est disponible, certains ont des prérequis.

TITRE À NOMINATION

Bourreau, nommé par le seigneur

Celui qui prononce la sentence doit l'exécuter : Aucun seigneur ne peut être son propre bourreau. Par contre, un seigneur du Nord peut exécuter lui-même la personne qu'il a fait condamner à mort. Étant traditionnellement bien vu, le seigneur peut y gagner de la prestance.

Démembrement : Le bourreau qui possède une victime à sa merci (immobile quelques secondes) peut lui infliger un démembrement qui durera 4 heures. À des fins d'équilibre de jeu, un bourreau ne peut avoir que 2 démembrements actifs à la fois. Notez que ces chiffres peuvent augmenter selon l'apprentissage du bourreau mais qu'il aura une preuve de l'équipe d'animation si cela arrive. Un démembrement rend le membre inutilisable pour toute la durée. Il faut faire/roleplay les démembrements de façon à ce que ce soit logique que le membre soit guéri après un certain temps. Pas de parties du corps tranchées ou retirées à moins d'autorisation d'un démembrement permanent.

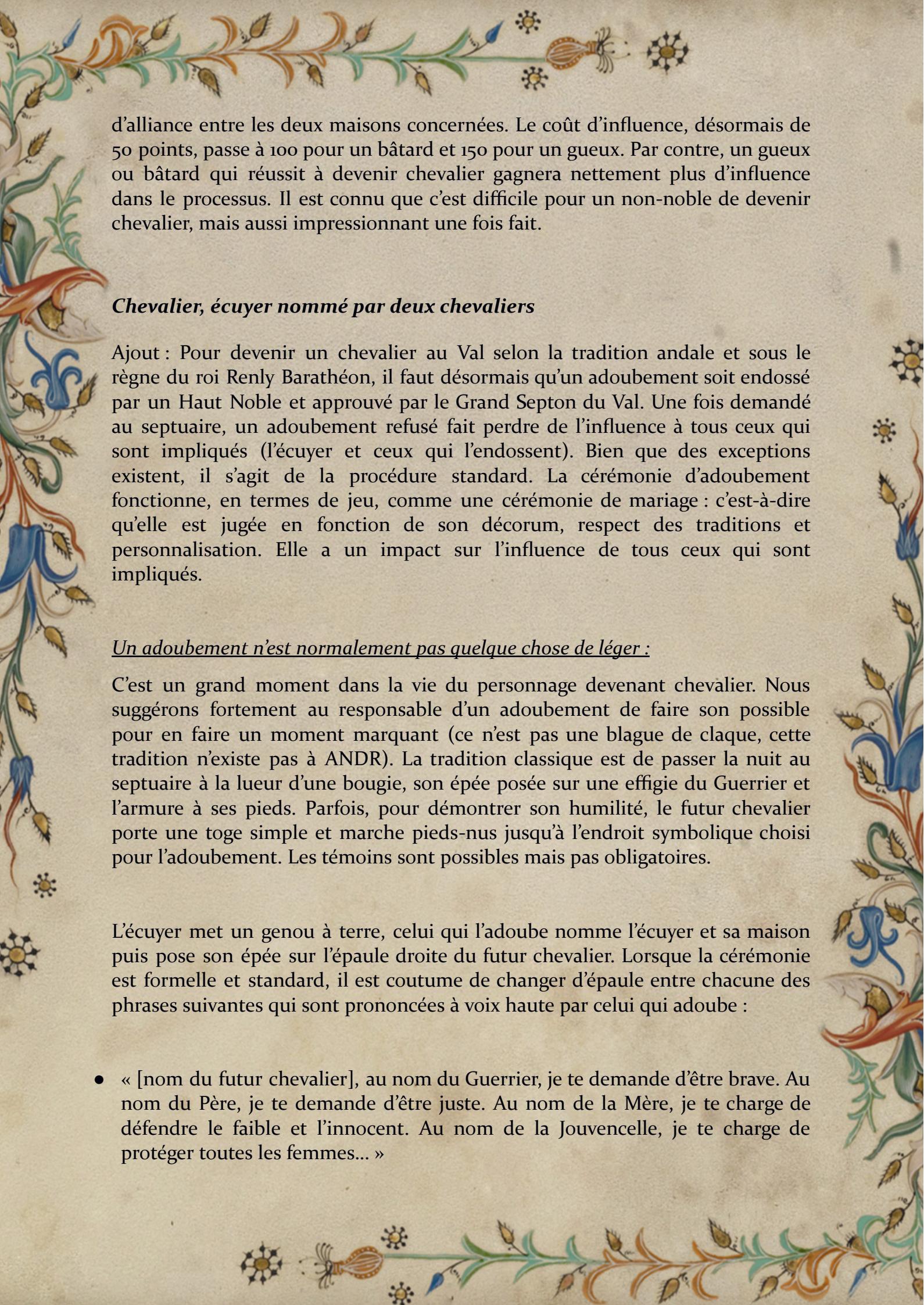
Trésorier

Le trésorier est nommé par son seigneur. Il peut ainsi que son seigneur récupérer les ressources produites par la terre et Seigneurie que sa Maison possède en début de partie. Un bon trésorier maintient un livre de comptes. Il n'y a qu'un trésorier par Maison. Un seigneur ne peut-être son propre trésorier.

Écuyer, nommé par un seigneur suzerain ou un chevalier

La nomination d'un écuyer doit être approuvée par le septuaire, donc le Grand Septon du Val. Notez que prendre quelqu'un comme écuyer est un symbole





d'alliance entre les deux maisons concernées. Le coût d'influence, désormais de 50 points, passe à 100 pour un bâtard et 150 pour un gueux. Par contre, un gueux ou bâtard qui réussit à devenir chevalier gagnera nettement plus d'influence dans le processus. Il est connu que c'est difficile pour un non-noble de devenir chevalier, mais aussi impressionnant une fois fait.

Chevalier, écuyer nommé par deux chevaliers

Ajout : Pour devenir un chevalier au Val selon la tradition andale et sous le règne du roi Renly Barathéon, il faut désormais qu'un adoubement soit endossé par un Haut Noble et approuvé par le Grand Septon du Val. Une fois demandé au septuaire, un adoubement refusé fait perdre de l'influence à tous ceux qui sont impliqués (l'écuyer et ceux qui l'endossent). Bien que des exceptions existent, il s'agit de la procédure standard. La cérémonie d'adoubement fonctionne, en termes de jeu, comme une cérémonie de mariage : c'est-à-dire qu'elle est jugée en fonction de son décorum, respect des traditions et personnalisation. Elle a un impact sur l'influence de tous ceux qui sont impliqués.

Un adoubement n'est normalement pas quelque chose de léger :

C'est un grand moment dans la vie du personnage devenant chevalier. Nous suggérons fortement au responsable d'un adoubement de faire son possible pour en faire un moment marquant (ce n'est pas une blague de claque, cette tradition n'existe pas à ANDR). La tradition classique est de passer la nuit au septuaire à la lueur d'une bougie, son épée posée sur une effigie du Guerrier et l'armure à ses pieds. Parfois, pour démontrer son humilité, le futur chevalier porte une toge simple et marche pieds-nus jusqu'à l'endroit symbolique choisi pour l'adoubement. Les témoins sont possibles mais pas obligatoires.

L'écuyer met un genou à terre, celui qui l'adoube nomme l'écuyer et sa maison puis pose son épée sur l'épaule droite du futur chevalier. Lorsque la cérémonie est formelle et standard, il est coutume de changer d'épaule entre chacune des phrases suivantes qui sont prononcées à voix haute par celui qui adoube :

- « [nom du futur chevalier], au nom du Guerrier, je te demande d'être brave. Au nom du Père, je te demande d'être juste. Au nom de la Mère, je te charge de défendre le faible et l'innocent. Au nom de la Jouvencelle, je te charge de protéger toutes les femmes... »

- Lorsque la cérémonie d'adoubement est moins formelle, l'épée reste sur l'épaule droite et l'adoubement va comme suit :
- « [nom du futur chevalier], jures-tu sous le regard des dieux et des hommes de défendre ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes, de protéger toutes les femmes et enfants, d'obéir à tes capitaines, tes seigneurs suzerains et à ton roi, de te battre courageusement si besoin et d'accomplir toutes les autres tâches qui t'incomberont, si dures ou humbles ou périlleuses qu'elles puissent être ».
- Après, l'adoubé confirme qu'il fera comme il lui est demandé. L'épée est alors déplacée vers l'épaule gauche et celui qui adoube dit que le nouveau chevalier peut se lever.

Chevalier fieffé, Chevalier nommé par un Haut Lord

Le chevalier fieffé est un chevalier qui se fait remettre un domaine accompagné de terres. Ils ont leurs propres paysans (main d'œuvre) et hommes d'armes (force militaire). Ils n'ont pas le pouvoir de justice sur leurs terres, c'est plutôt leur seigneur suzerain qui dispose de ce droit. Ils sont tenus de répondre aux appels de bannerets de leur seigneur. Les plus riches chevaliers fieffés peuvent avoir plus de terres qu'un seigneur très pauvre, mais ils demeurent de statut social inférieur. On a coutume d'appeler le chevalier fieffé selon la formule suivante « Sieur Prénom de Nom de la seigneurie qu'il sert ». Un bâtiment de base de domaine « fortification » doit être remis au chevalier fieffé pour servir de keep dans ses nouvelles terres.

Spécificité : Le chevalier fieffé gagne un domaine (fonctionne comme une petite seigneurie excepté légalement) avec toutes ses propres statistiques. Sa sécurité et fortification de base sont celles de son seigneur au départ, ensuite elles changent de façon indépendante. La loyauté est entièrement indépendante du seigneur dès le début. La main d'œuvre, force militaire et richesse qu'il obtient au début est soustraite de façon permanente au seigneur (minimum de 10, maximum du quart des statistiques du seigneur, à sa discrétion). Le chevalier fieffé commence donc avec minimum un camp de travail, un marché et une baraque pour « passer le cap de 10 ». L'influence de base, quant à elle, sera fixée selon le personnage et le fief, mais généralement à 20.

Maître

Ce titre est uniquement utilisé au Nord et fonctionne comme « chevalier fieffé » à travers des coutumes différentes. Ainsi, il n'est pas nécessaire d'être chevalier



pour l'obtenir. Le titre de maître est généralement obtenu en récompense pour bons et loyaux services, souvent à des gens d'expérience ou qui se sont énormément démarqués. Un joueur seigneur du Nord ne peut nommer un autre joueur « Maître » à son service que si ce dernier a obtenu (et dépensé dans le processus) un point d'honneur dans le cadre d'un service dans les intérêts du seigneur.

Spécificité : Voir « chevalier fieffé ».

Intendant, nommé par le Seigneur

L'intendant est un gestionnaire désigné par un seigneur pour s'occuper d'une maison et de ses biens. Concrètement, il s'agit d'un joueur qui a le droit de produire les manœuvres géopolitiques pour son groupe tout en jouant, donc en-jeu, qu'il sert de fonctionnaire pour la maison. Il s'agit d'un titre qui sert majoritairement à nommer un second gestionnaire sans en faire son héritier légal. Bref, désigné pour le talent avant le sang. Ce sont donc souvent des gens choisis pour leurs talents de fin stratège, leur esprit analytique développé ou simplement leur expérience.

Un intendant, en termes de jeu, possède normalement les mêmes droits qu'un héritier, sauf celui d'obtenir la seigneurie en cas de décès ou d'absence prolongée du seigneur. De façon roleplay, un seigneur peut retrancher certains droits à son intendant mais il viendra aux personnages l'ultime décision de respecter ou non les demandes de l'intendant.

Exemple connu dans l'univers joué : Lothar Frey n'était pas l'héritier de Walder Frey, mais bien son intendant. Ça reste lui qui a géré en grande partie certains des plus grands coups de la maison.

Première Dame

La Première Dame est la porte-parole de sa famille à la cour de l'amour lorsque nécessaire. La Première Dame est nommée par le Seigneur de sa famille. Il ne peut y avoir qu'une Première Dame par famille. Comparativement à une Dame, une Première Dame contribue davantage à l'influence de sa Maison.



Réputation : Par sa présence ainsi que proportionnellement à ses actions et son image publique, la première dame contribue (positivement ou négativement) particulièrement au gain d'influence de sa Maison.

Haute Dame

La Haute Dame est responsable d'une partie de la cour du Seigneur Suzerain. La Haute Dame est nommée par le Seigneur Suzerain et ne fait pas obligatoirement partie de la Maison Suzeraine. Il ne peut y avoir qu'une Haute Dame par terre suzeraine. Une Haute Dame possède les avantages suivants en fonction de l'influence de la Maison (seigneurie) suzeraine pour laquelle elle est haute dame. Ses fonctions ne demandent pas de dépenses : elles sont données à la haute dame en fonction de l'influence de sa maison.

Réputation : Par sa présence ainsi que proportionnellement à ses actions et son image publique, la haute dame contribue au gain d'influence de sa Maison. Elle contribuera également à l'influence de la Maison de son mari si elle est mariée.

Maison à 50 point d'influence : Une dame peut donner 5 de prestances à un homme ou une femme de son choix. Selon des prouesses au combat, respect de l'étiquette etc.

Maison à 60 point d'influence : Une dame peut donner 10 de prestances à un homme ou une femme de son choix. Selon des prouesses au combat, respect de l'étiquette etc.

Maison à 70 point d'influence : *Courrier de la Reine* : La Haute Dame peut envoyer sa lettre du courrier des dames à la cour de Kingslading.

Le don de prestance doit être fait publiquement à la cour de l'amour du Val du Roi. Un carton de ressource spécial peut être demandé avant la cour à la banque/l'animation. Il doit être inscrit au compte-rendu de la cour.

Un courrier à la Reine doit être envoyé via le courrier de Belmore (colombe).

Il est mal vu pour une haute dame de donner de sa prestance à un membre de sa famille.

Seigneur

Le seigneur est le dirigeant de sa Maison. C'est lui qui a le dernier mot sur les manœuvres géopolitiques de la Maison et qui a le pouvoir d'accorder certains titres (bourreau par exemple). Une Maison gagne légèrement en influence



lorsque le seigneur a une terre. Un seigneur peut accorder le titre d'écuyer au coût de 40 points d'influence. Une femme peut être seigneur.

Seigneur Suzerain (terre)

Pour être Seigneur suzerain il est impératif de posséder une des 4 terres dites suzeraines. Notez que les terres suzeraines ne seront jamais légalement remise à une famille d'importance politique négligeable : un minimum de 50 d'influence est nécessaire (voir statistiques de seigneurie). Le Seigneur accorde les mêmes avantages qu'un Seigneur régulier ainsi que ceux-ci :

Contrat de vassalité : Le Seigneur suzerain a la possibilité (et responsabilité par décret royal) de faire occuper ses terres vassales. Il n'y a pas de règlements hors-jeu gérant les clauses d'une vassalité, mais le seigneur suzerain exige généralement un contrat de vassalité qui doit être signé par le Maître des Lois pour être valide légalement. Cette vassalité au Val n'a préséance sur aucune autre vassalité.

Lois suzeraines : Le Seigneur est responsable d'édifier sur papier les lois de l'ensemble de son territoire et de les faire officialiser par le maître des lois. Ses lois s'appliquent sur la terre suzeraine mais également toutes ses terres vassales et ont préséance sur les lois des seigneurs vassaux.

Levée des Bannerets : Une fois par partie, le Seigneur peut forcer la main à ses Maisons vassales pour qu'elles lui envoient au moins 10 hommes (force militaire). Il s'agit d'une loi d'étiquette en-jeu seulement, et non d'un règlement hors-jeu. Il est mal vu de ne pas respecter une levée de bannerets.

Héritier, l'enfant légitime de la maison

Il coûtera désormais 100 points d'influence et l'accord de son suzerain direct pour changer le personnage portant le titre d'héritier dans une famille. Une famille ayant perdu son héritier n'a comme compensation que le droit d'en nommer un en faisant un « prêt de points d'influence » (tombant sous zéro) qui devra être remboursé prioritairement.

Spécificité : À des fins logistiques, la mesure ne s'applique pas aux groupes qui en sont à leurs trois premiers événements.



Paramour (coutume dornienne)

Il s'agit d'un titre relevant d'une tradition dornienne : un ou une noble peut choisir de nommer quelqu'un son/sa paramour. C'est quelqu'un avec qui la personne vit une relation basée sur l'amour et l'envie hors des considérations politiques de mariage par alliance. Le paramour est bien vu à Dorne et amène un certain statut peu importe son rang social ou son sexe. Il est possible de nommer un paramour du même sexe. C'est le noble qui nomme un paramour et cela implique qu'il paie un certain coût en influence pour représenter l'établissement populaire de la relation (30 influence de son groupe OU 10 point de Prestance) La nomination doit être faite par un personnage de rang social noble et de culture Dornienne.

À Dorne, les gens traitent aussi bien les paramours ne venant pas de Dorne. Le paramour est quelque chose de public qui ne devrait pas laisser place au doute et être joué en conséquence, sans quoi les pénalités d'influence peuvent suivre.

Dans le cas d'une séparation des Paramour, une déclaration publique doit également être faite. Il est bien vu pour la personne brisant la relation d'offrir un présent publiquement à l'autre.

Spécificité : Le personnage paramour compte dans la maison de celui qui l'a nommé. Cette spécificité ne peut être effective qu'une fois par groupe. Les gains et pertes d'influence de l'un deviennent celles de l'autre aussi. La relation elle-même peut causer des gains et des pertes d'influence.

Spécialiste, nommé par le chef d'un groupe compagnie

Le spécialiste est nommé par un groupe de type « compagnie ». Il s'agit d'un titre générique servant à des raisons logistiques dans le système de jeu. Un spécialiste choisit un domaine d'expertise, puis décide d'un type de connaissance ou artisanat spécifique de ce domaine dont il devient spécialiste. Ex. : un spécialiste en construction de bateaux ou un spécialiste en gestion des taxes et comptes (économie/marché). En pratique, on n'appelle presque jamais le spécialiste comme tel. Un nom personnalisé est choisi pour le titre et soumis à l'organisation qui vous transmettra ce qu'il donne comme avantages. Il obtient un mot-clé de sa spécialisation. Les avantages seront équilibrés en fonction de la largeur du sujet de spécialisation et choisi parmi la liste de spécificités suivante :

Spécificité : Plans (option main d'œuvre): Un spécialiste peut utiliser une manœuvre géopolitique pour écrire un plan moyennant un coût en monnaie et ressources selon le projet.

Spécialiste : Il compte comme « spécialiste » à des fins de jeu (aide à obtention de maille etc).

Contremaître : Pour une compagnie de main d'œuvre, il peut utiliser une manœuvre géopolitique pour superviser le travail de 10 de main d'œuvre pour qu'elle devienne temporairement « spécialisée » dans son sujet de spécialisation pour le domaine. Pour une compagnie de richesse, la manœuvre donne temporairement 10 de richesse supplémentaire à un endroit.

Signature : Le spécialiste peut créer des choses normalement inaccessibles pourvu qu'il y investisse une manœuvre géopolitique. Ex. : engins de siège, accord commercial. La signature d'un spécialiste varie énormément : parfois il n'en a pas.

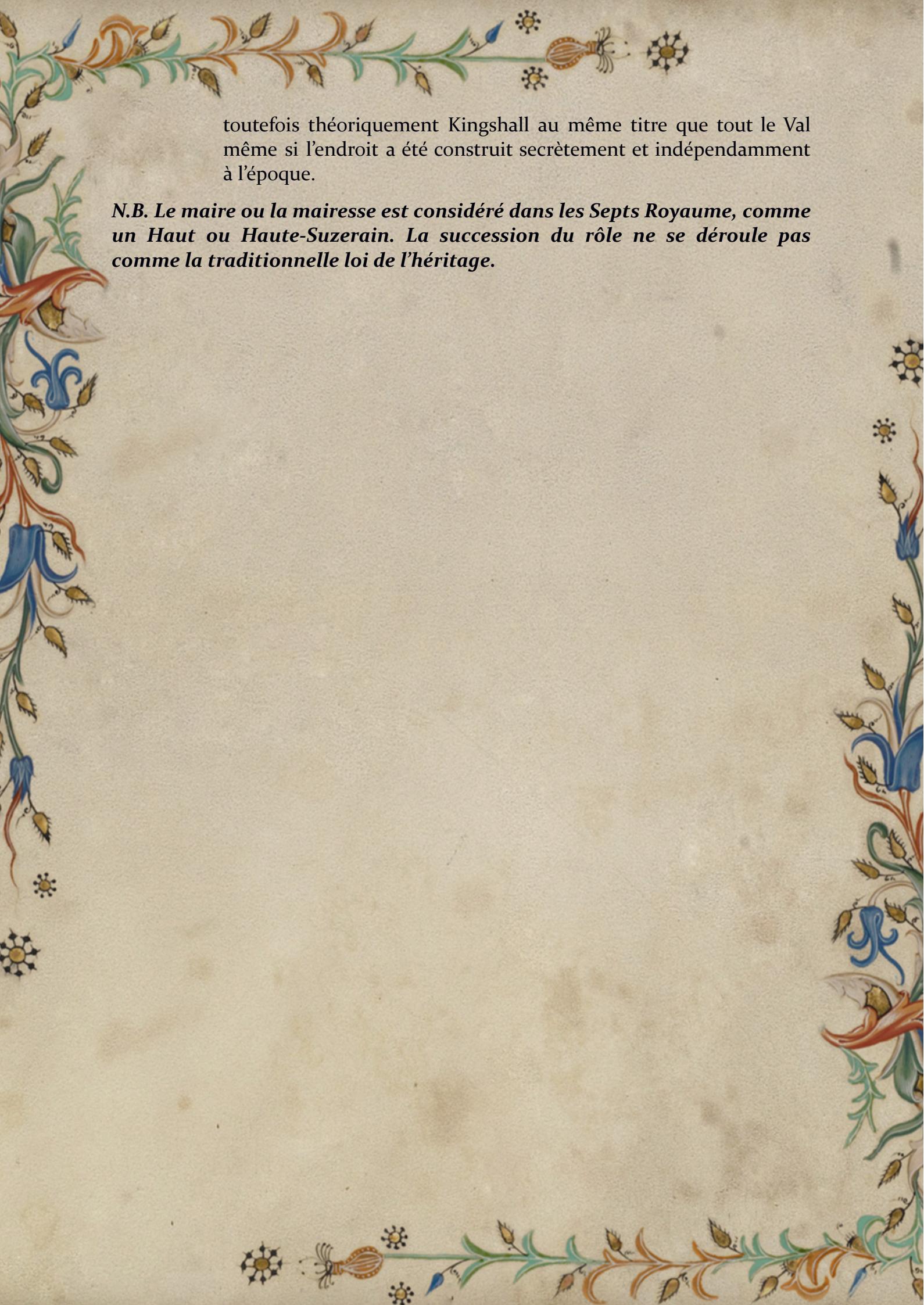
CONSEIL RESTREINT

King's Landing

- Maître des secrets : Haute-Dame Lanna Tyrell - Bief
- Maître des Navires : Paxter Redwyne - Bief
- Main du Roi : ~~Mace Tyrell~~ - Bief
- Grand Argentier : ~~Clarissa Velaryon~~ - Terre de la Couronne
- Maître des Lois : Ralf Grell - Conflans
- Grand Mestre : Grand Maester Qarlton
- Commandant de la Kingsguard : Loras Tyrell - Bief

Val du Roi

- **Commandant de la garde de la nuit du Val et son intérim (Pas de droit de vote)**
 - Ce titre est attribué par le commandant de la garde de la nuit. Historiquement, le Val est investi particulièrement par la garde de la nuit suite à une entente avec la couronne et la construction d'un avant poste sur la terre du «White Crow's Nest». Le commandant du Val a plein pouvoir sur la gestion des membres de la garde de la nuit qui lui sont attribués.
- **Conseiller-Commandant militaire et son représentant (Droit de vote)**
 - Ce poste est élu par vote majoritaire de la part des 3 seigneurs suzerains
- **Garde-Chasse et son représentant (Droit de vote)**
- **Grand Argentier et représentant (Droit de vote)**
- **Maitresse des Secrets et son représentant (Droit de vote)**
- **Maître des Lois et son représentant (Droit de vote)**
- **Grande Septa ou Septon du Val**
- **Représentant de la Foi (Droit de vote)**
 - Ce poste est élu par vote majoritaire de l'ensemble de la population du Val, incluant la population « virtuelle » non représentée par des joueurs. Les votes de la noblesse comptent davantage dans la balance.
- **Grand Mestre**
- **Mairesse ou maire et son représentant (Droit de vote)**
 - Le maire est seigneur de Kingshall en titre et responsabilités comme n'importe quel seigneur. Depuis plusieurs années, le seigneur de Kingshall dispose du titre de « maire » et d'un représentant au conseil restreint. Les aspirations et définition du poste de « maire » ont énormément varié au gré des morts, disparitions et maladies des gens occupant le poste (on dit que le poste est maudit). Étant une terre de Westeros, la couronne régit



toutefois théoriquement Kingshall au même titre que tout le Val même si l'endroit a été construit secrètement et indépendamment à l'époque.

N.B. Le maire ou la mairesse est considéré dans les Septs Royaume, comme un Haut ou Haute-Suzerain. La succession du rôle ne se déroule pas comme la traditionnelle loi de l'héritage.

CRÉATION DE CONSTRUCTIONS DIVERSES

SEIGNEURIE ET BÂTIMENTS

À la création d'une Maison, elle a d'office une terre seigneuriale qui lui est confiée. La région où elle se situe influence ses statistiques de base. Une fois que le tout est statué, il sera par la suite possible de construire sur celle-ci avec la main-d'œuvre et les ressources qui seront accumulées. La seigneurie commence avec une habitation mineure. Une route traverse la terre également et les emplacements des deux constructions seront à sélectionner sur la grille accessible à la suite de la confirmation de la fiche de famille. La feuille sera mise à jour avec l'aide des animateurs en même temps que la remise de chaque manœuvre géopolitique. *Les constructions se font en un mois par niveau. Donc, pour faire une construction grandiose ça vous prendra quatre mois au minimum. Vous devez commencer par mineur et monter graduellement mois en mois.*

CONSTRUCTION DE BASE ET DIMENSIONS

Lorsqu'une fiche de famille est approuvée par l'animation. Le choix du nom et de la nature de cette dernière est laissé libre. Une seigneurie est représentée sur un quadrillage de 280 carrés disponibles pour y faire de la construction. La construction d'un bâtiment est une manœuvre géopolitique ne comptant pas dans la limite de manœuvres d'un groupe pour la Lune en cours. Il est possible de faire construire des bâtiments par de la Mains-d'œuvre, moyennant un certain coût en ressources et monnaie.

- Une demeure mineure occupe 25 carrés et son emplacement est laissé libre. La disposition de ceux-ci est également laissée libre, tant que les carrés sont connexes.
- Le chemin qui traverse une seigneurie ne doit pas obligatoirement passer au milieu de la seigneurie. Il est constitué de 18 carrés.
- Une ressource commune doit être choisie entre le bois (carrière de bois) ou la pierre (carrière de pierre). La carrière compte 40 carrés.
- Une ressource semi-rare, entre le blé (ferme ou port de pêcheurs avec accès à l'eau) ou le fer (Mine). Ces constructions comptent 50 carrés.

De nombreux types de bâtiments peuvent être construits. Plusieurs exemples sont présentés dans la prochaine section.

BÂTIMENTS ET DIMENSION

Les bâtiments se distinguent par leur position dans la seigneurie et leur catégorie respective, et la construction des bâtiments se distinguent par leur emplacement de base et leur importance. Les bâtiments peuvent être de niveau « mineur », « intermédiaire » ou « majeur », selon les ressources dépensées. L'animation doit être avisée avant que la construction d'un bâtiment de niveau « grandiose » soit amorcée. Celle-ci évaluera la faisabilité et les coûts d'un tel projet.

N.B. : La grandeur d'une seigneurie peut être modifiée en fonction de la région où elle se situe.

Catégories de constructions

La catégorie d'un bâtiment lui donne l'affectation souhaitée par celui qui le construit. Les bâtiments peuvent augmenter la valeur d'une statistique ou ajouter le gain de produits comme des ressources ou la monnaie.

Voici les catégories (voir légende plus loin dans cette section) :

- Religieuse (R)
- Socio-culturelle (SC)
- Artisanale (A)
- Connaissance (C)
- Économique (É)
- Militaire (M)

Emplacement d'une construction

Intérieur de la demeure

Selon son niveau, votre demeure contient un certain espace de construction à l'intérieur même de celle-ci.

Les tailles des demeures sont :

Demeure mineure : 25 carrés (2 chambres d'espace)

Demeure intermédiaire : 49 carrés (4 chambres d'espace)

Demeure majeure : 81 carrés (6 chambres d'espace)

Demeure grandiose : 100 carrés (8 chambres d'espace)

N.B. : Plus vous augmentez la grandeur de votre demeure, plus celle-ci augmente votre total de gain d'influence par 5.

Les constructions à l'intérieur de la demeure demandent 12 carrés chacune.

Voici les options de constructions à l'intérieur d'une demeure :

- Une chapelle (R) ;
- Une cour (SC) ;
- Une crypte (R) ;
- Un jardin (SC) ;
- Une librairie (C) ;
- Un observatoire (C) ;
- Un espace de dîner ou de salon personnel (SC) ;
- Un laboratoire (C) ;
- Une salle de torture (M) ;
- Un bain chaud (SC) ;
- Autres : entrepôt, salon de plaisir, chambre de trophées etc.

Extérieur de la demeure

Les constructions à l'extérieur de la demeure demandent 10 carrés chacune.

Voici les options de constructions à l'extérieur d'une demeure :

- **Baraque** : +10 FM (Le maximum, donc le troisième chiffre de la statistique) par stade de construction. Ne compte pas dans d'autres catégories) ;
- **Ferme** : +10 ME (Le maximum, donc le troisième chiffre de la statistique) par stade de construction, peut être construite seulement à raison de une par ressource exploitabile sur la seigneurie. Elle ne compte pas dans les espaces de la seigneurie parce qu'elle est construite en annexe à la ressource. Ne compte pas dans d'autres catégories. [N'existe pas en grandiose] ;

- Un marché (É) ;
- Un marché noir (É) ;
- Un bordel (SC) ;
- Un espace de jeu de chance (SC) ;
- Une maison de soin (mestre) (C) ;
- Une forge (A) ;
- Un terrain d'entraînement militaire (M) ;
- *Un port (Accès à un cours d'eau) (É-M)*
 - Prend 4 carrée au lieu de 10 ;
- Un égout (SC) ;
- Un bijoutier (A) ;
- Un Temple (R) ;
- Un marché d'esclave (illégal) (É) ;
- Une auberge/taverne (SC) ;
- Un chenil (M) ;
- Une étable (M) ;
- Une route privée (M) ou route commerciale (É) (Occupe la route et ne demande pas d'espace supplémentaire.) ;
- Textile (broderie, tissage etc.) (A) ;
- Culinaire (A) ;
- Salle d'artiste : Sculpteur, peintre etc. (A) ;
- Salle de fermentation (Alcool ou fromage) (A) ;
- Architecte (Construction, engin de siège, armes etc.) (A) ;
- Un espace de tournoi (exception – mineur : 10 carrés, intermédiaire : 50 carrés sur votre seigneurie et 50 sur celle de votre voisin. Celle majeure demande l'accord de votre suzerain régional et 100 carrés. Les autres seront fournis par les voisins.) (SC) ;

- Une ou des tours (exception, les tours prennent 4 carrés et non 10). Elles donnent 5 de sécurité;
- Des murs d'enceinte (Ceux-ci ne prennent pas d'espace sur la seigneurie et leur coût varie en addition en raison de la distance protégée) (M).

Zone d'exploitation

L'espace occupé pour l'exploitation des ressources est de 40 carrés pour les ressources communes et 50 carrés pour les ressources semi-rares. Il y aura éventuellement l'opportunité de développer une ressource rare également. Il existe quatre possibilités de ressources supplémentaires à développer. Les installations pour exploiter cette ressource demandent 60 carrés.

Voici les possibilités de bâtiments d'exploitation pour les ressources rares :

- Mine d'or - (Or)
- Un champ d'herbes médicinales - (Ingrédient)
- Élevage de mouton - (Laine)
- Vignoble – (Vin)

Pour construire ce type de bâtiment, il faut d'abord envoyer 40 Mains-d'œuvre s'instruire sur l'exploitation de la ressource concernée auprès d'un contact spécialiste (celui-ci peut facturer ses services). Ceci nécessite une manœuvre géopolitique complète où cette Main-d'œuvre n'est pas disponible et ne devient pas spécialisée : elle apprend les rudiments de l'exploitation de la ressource. Par la suite, lors d'une manœuvre géopolitique subséquente, le coût de création du bâtiment d'exploitation sera celui d'un bâtiment mineur. Toute la Main-d'œuvre pourra exploiter la ressource à partir de la manœuvre géopolitique suivant celle où le bâtiment d'exploitation est complété, même celle qui n'a pas été initialement formée.

STATISTIQUES PROVENANT DES CONSTRUCTIONS

Chaque construction sert à rendre une seigneurie meilleure pour sa Maison et sa région. Il faut prendre en considération le maximum d'espace disponible sur la seigneurie et les constructions qui seront prioritaires dans le futur avant de se lancer dans un projet de construction. Chaque construction offre un bonus invariable de base. Également, elle offre un bonus supplémentaire personnalisé selon son concept à partir d'intermédiaire. Ce bonus supplémentaire sera à discuter avec l'animation. Les gains de base sont



disponibles avec la construction. Certains d'entre eux peuvent, avec un bon entretien, vous donner plus. Ne sous-estimez pas le pouvoir d'une construction.

Bonus de base par type de bâtiment

Religieux (R)

Chapelle, Crypte, Temple.

Mineur : Offre un point de piété par lune.

Intermédiaire : Permet d'organiser un événement religieux gratuit au deux événements. (Réduit le coût d'une intermédiaire ou majeur). Les chances de remonter la loyauté sont plus grandes.

Majeur : Le prêtre/prêtre, septon/septa obtient à sa direction un groupe de 50 fidèles, qui participe à leur interaction.

Artisanal (A)

Forge, bijoutier, textile, culinaire, salle d'artiste, salle de fermentation, architecte. (Les bâtiments servent à former de la main-d'œuvre spécialisée).

Mineur : Acquérir une main-d'œuvre spécialisée de 5. Votre maximum n'augmente pas, mais vous obtenez 5 mains-d'œuvre spécialisés gratuitement, puis pour les autres vous devez payer leur formation

Intermédiaire : Augmente l'influence de 10.

Majeur : Acquérir une main-d'œuvre spécialisée de 10. Votre maximum n'augmente pas, mais vous obtenez 10 mains-d'œuvre spécialisés gratuitement,

puis pour les autres vous devez payer leur formation.

Socioculturel (SC)

Cour, jardin, bain chaud, bordel, espace de jeu de chance, auberge/taverne, espace de tournoi et port (*besoin d'accès à un cours d'eau*).

Mineur : Récolter une rumeur par lune.

Intermédiaire : Augmente la main-d'œuvre de 10.

Majeur : Récolte une rumeur supplémentaire par lune.



Connaissance (C)

Librairie, observatoire, laboratoire, maison de soin (mestre).

Mineur : Obtient un ingrédient une lune sur deux.

Intermédiaire : Utilisation d'oiseaux, autre que les corbeaux, pour des messages (Courrier moins interceptable.)

Majeur : Le maître de la famille obtient une équipe de 50 acolytes à son nom qui se déplace avec lui. Ainsi, augmente la capacité des soins durant une guerre.

Économique (É)

Marché, marché noir, *port* (*besoin d'accès à un cours d'eau*), marché d'esclave (illégal), route économique.

Mineur : Augmente la richesse de 10.

Intermédiaire : Contact de marchandise rare accessible chaque 2 lunes.

Majeur : Augmente la richesse de 10 supplémentaire du mineur.

Militaire (M)

Salle de torture, terrain d'entraînement militaire, route privée, chenil, *port* (*besoin d'accès à un cours d'eau*), étable, murs d'enceinte. (Les bâtiments servent à former des forces militaires spécialisées).

Mineur : Augmente la fortification de 10.

Intermédiaire : Augmente la fortification de 10 supplémentaire du mineur.

Majeur : Acquérir la force militaire spécialisée de 10. Votre maximum n'augmente pas, mais vous obtenez 10 forces militaires spécialisées gratuitement, puis pour les autres vous devez payer leur formation.

Les Bonus personnalisés/Customs

Lorsque vous faites des constructions sur vos terres, vous avez le droit à un bonus supplémentaire du moment que celle-ci atteint le niveau intermédiaire. Une fois le niveau intermédiaire atteint, vous pouvez choisir parmi un des bonus mineurs avec votre bâtiment. Ceci doit avoir une bonne raison d'être connecter avec votre bâtiment. Vous ne pouvez pas empiler les bonus. Ce qui



veut dire que vous allez devoir en choisir un nouveau lors d'une prochaine construction.

Lors d'une construction dans le Val du Roi, il sera possible d'avoir un meilleur bonus comme les gains de base de la construction vont directement au Val du Roi et non à vous ou votre groupe. (Bien sûr tant que le bonus cumulé ne dépasse pas la valeur de la construction, pas de négociation.)

Pour mieux illustrer, lorsque vous obtenez un bâtiment, niveau intermédiaire, vous obtenez un point de bonus custom. Un bonus custom ne peut pas être plus élevé que le bâtiment qui le supporte. Par exemple : Vous avez deux bâtiments intermédiaires, vous pourriez avoir un bonus intermédiaire sur l'un des deux, ou deux bonus mineurs. Par contre, avoir trois bâtiments intermédiaires ne vous permettrait pas d'avoir un bonus majeur sur l'un deux, comme le bâtiment n'est pas de ce niveau. Si vous souhaitez vous rendre à un bonus exceptionnel, vous devez minimalement avoir un bâtiment grandiose et un autre intermédiaire avec le même bonus pour l'atteindre.

- Bâtiment intermédiaire = bonus mineur;
- Bâtiment majeur = bonus intermédiaire;
- Bâtiment grandiose = Bonus majeur.

Il est toujours possible de combiner uniquement un autre bâtiment intermédiaire pour le bonus custom pour l'augmenter une seule fois. Ainsi :

- Intermédiaire + intermédiaire = bonus intermédiaire;
- Intermédiaire + majeur = bonus majeur;
- Intermédiaire + grandiose = bonus exceptionnel.

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
INFLUENCE	5/lune	10/lune	15/lune	20/lune
RICHESSE	4É.C./Lune	1L. et 1É.C./Lune	1L. et 5É.C./Lune	2L. et 2É.C./Lune
PRESTANCE	5/Lune	10/Lune	15/Lune	20/Lune
PIÉTÉ	1 piété/lune	2 piété/lune	3 piété/lune	4 piété/lune

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
RÉCOLTE	1 Récolte Supplémentaire/ 2 Lune sur la ressource choisie	1 Récolte Supplémentaire/ Lune sur la ressource choisie	Possibilité d'aller chercher une ressource exceptionnelle de la ressource choisie pour 10 ME spé sur la récolte	Possibilité d'aller chercher une ressource exceptionnelle de la ressource choisie
SÉCURITÉ	5 Sécurité	10 sécurité	15 sécurité	20 sécurité
RÉCOLTE PAR DÉS	1 fois dans la saison, possibilité de demander de jeter 1D2 pour avoir des ressources communes, pierre ou bois.	1 fois dans la saison, possibilité de demander de jeter 1D4 pour avoir des ressources communes, pierre ou bois.	2 fois dans la saison, possibilité de demander de jeter 1D4 pour avoir des ressources communes, pierre ou bois.	Accès à une ressource Semi-Rare OU 3 fois dans la saison, possibilité de demander de jeter 1D4 pour avoir des ressources communes, pierre ou bois.

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
RÉCOLTE SPÉCIALE (CHASSE)	<p>Débloque l'accès à la récolte spéciale.</p> <p>Possibilité de récolter des ressources sur l'animal chassé au coût de 10 ME pour les ressources communes, 15 ME pour semi-rare, 20 pour rare, et de 30 ME sur les ressources exceptionnelles de tout type.</p> <p>Les ressources récoltables seront une liste donnée par l'animation lors du choix du bonus, selon la ressource</p>	<p>Gain d'une ressource rare aléatoire parmi les choix non-exceptionnels de la liste lors d'une récolte</p> <p>Ce palier conserve le bonus du niveau précédent.</p>	<p>Le gain aléatoire lors de la récolte considère aussi les ressources exceptionnelles de la liste</p> <p>Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>	<p>Permet de choisir la ressource de son choix de la liste comme gain (enlève l'aléatoire des niveaux précédents)</p> <p>Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>
CHANCE MILITAIRE	1 Reroll possible sur la préparation aux guerres	1 Reroll possible sur les cas de surprise	1 Reroll possible sur les gains/pertes	1 Reroll sur la guerre elle-même

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
MILITAIRE FORMATION	Possibilité de spécialiser des troupes (Augmenter le maximum de FM spécialisées) au coût de 2 Lunes et 10 d'influences. Il faut trouver au préalable un entraîneur disponible avec le trait voulu à enseigner. 5FM seront spécialisées par tranche de 10FM envoyées	<i>Non-Validé</i>	<i>Non-Validé</i>	<i>Non-Validé</i>
MILITAIRE RECRUTEMENT	Permet au recrutement d'obtenir des FM spécialisées au coût de 1 Lune par 5 FM. Doit être fait dans la lune suivant la perte des soldats. Ne peut dépasser son maximum de FM spécialisées	<i>Non-Validé</i>	<i>Non-Validé</i>	<i>Non-Validé</i>
CHANCE¹	15% de chance supplémentaire	30% de chance supplémentaire	50% de chance supplémentaire	<i>Non-Validé</i>

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
ESPION CHANCE	15% de chance supplémentaire d'avoir une information privilégiée	30% de chance supplémentaire d'avoir une information privilégiée	50% de chance supplémentaire d'avoir une information privilégiée	Non-Validé
CONTRE ESPIONNAGE ¹	15% de chance supplémentaire de ne pas être découvert	30% de chance supplémentaire de ne pas être découvert	50% de chance supplémentaire de ne pas être découvert	Non-Validé
ASSASSINS ²	Non-Validé Débloque les assassins aux prix de 5 lunes et 50 d'influence par contrat. Utilisable sur les NPCs uniquement. Chances de succès variables. 1 seul assassin actif à la fois en tout temps. L'assassin prend plusieurs géopos pour apprendre le terrain <i>inclus</i> seulement les nobles, pas les seigneurs, haut-seigneur, etc.	Débloque les assassins aux prix de 5 lunes et 50 d'influence par contrat. Utilisable sur les NPCs uniquement. Chances de succès variables. 1 seul assassin actif à la fois en tout temps. L'assassin prend plusieurs géopos pour apprendre le terrain <i>inclus jusqu'à</i> seigneur et haut-seigneur	Débloque les assassins aux prix de 5 lunes et 50 d'influence par contrat. Utilisable sur les NPCs uniquement. Chances de succès variables. 1 seul assassin actif à la fois en tout temps. L'assassin prend plusieurs géopos pour apprendre le terrain <i>inclus</i> seigneur, haut-seigneur, haut-suzerain	Débloque les assassins aux prix de 5 lunes et 50 d'influence par contrat. Utilisable sur les NPCs uniquement. Chances de succès variables. 1 seul assassin actif à la fois en tout temps. L'assassin prend plusieurs géopos pour apprendre le terrain <i>inclus</i> seigneur, haut-seigneur, haut-suzerain

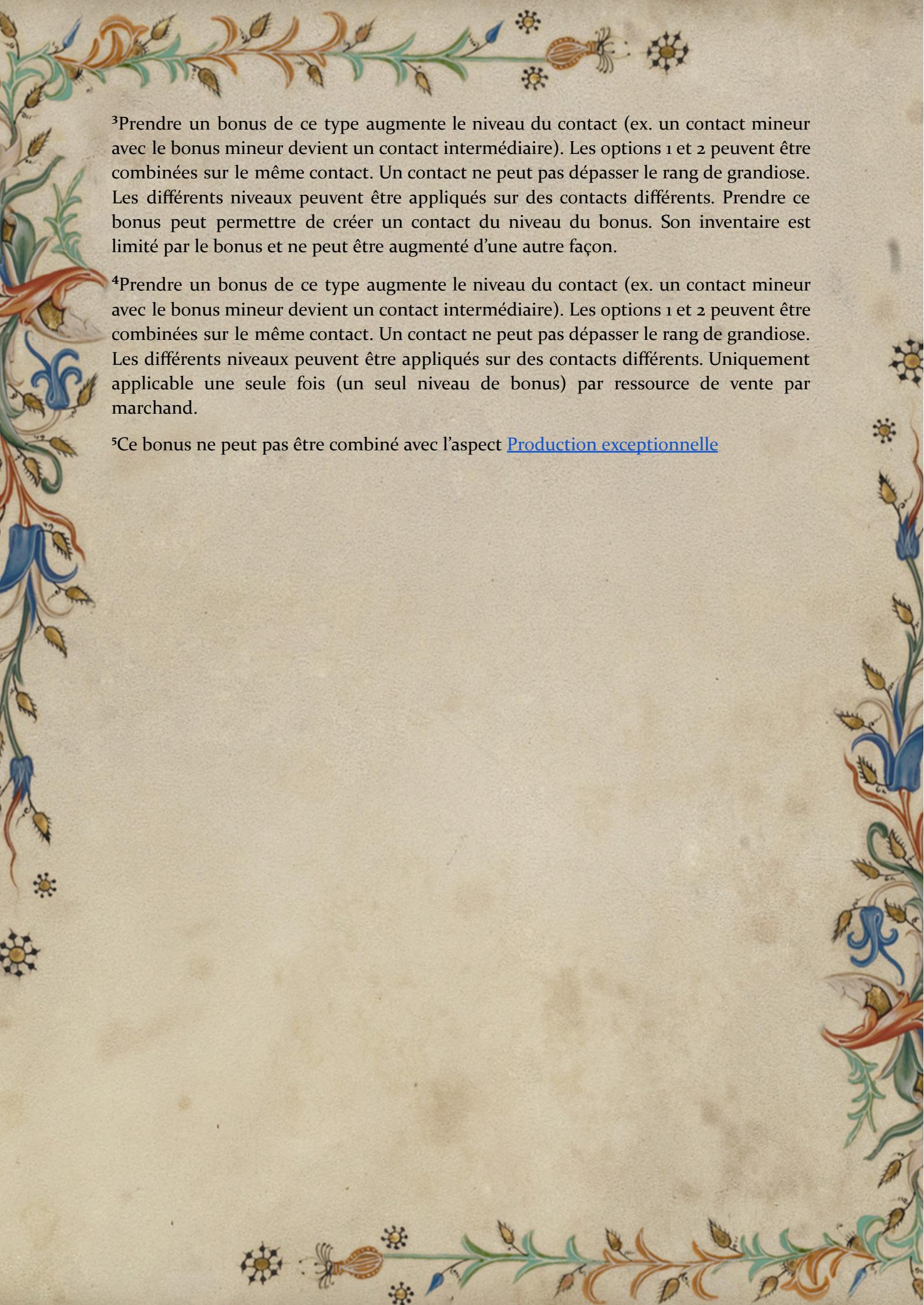
	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
ESPION	<p>Débloque le droit de louer des espions à utilisation unique 1 espion max coût: 4 Lunes</p>	1 espion max coût: 3 Lunes	2 espions max coût: 3 Lunes chacun	3 Espions max coût: 3 Lunes chacun
CONTACT MARCHAND - OPTION NO.1 ³	Le marchand développe une ressource commune à sa vente	<p>Le marchand développe une ressource semi-rare supplémentaire à sa vente Ce palier conserve le bonus du niveau précédent.</p>	<p>Le marchand développe une ressource rare supplémentaire à sa vente Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>	<p>Le marchand peut vendre une ressource exceptionnelle Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>
CONTACT MARCHAND - OPTION NO.2 ⁴	Le contact descend son prix de vente de 2 étoiles de cuivre	<p>Le contact descend son prix de vente de 4 étoiles de cuivre sur une ressource rare ou semi-rare Ce palier conserve le bonus du niveau précédent.</p>	<p>Le contact descend son prix de vente de 6 étoiles de cuivre sur une ressource rare Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>	<p>Le prix de sa ressource exceptionnelle descend d'une lune Ce palier conserve les bonus des niveaux précédents.</p>
CHARISME	Augmente les chances d'être apprécié des <i>NPC</i> (15%), relation de base mais pas neutre ou négative	Augmente les chances d'être apprécié des <i>NPC</i> (30%), relation positive	Augmente les chances d'être apprécié des <i>NPC</i> (30%), relation d'amitié	Peut soit augmenter les chances, peut soit augmenter la relation avec un <i>NPC</i>

	MINEUR	INTERMÉDIAIRE	MAJEUR	EXCEPTIONNEL
RESSOURCES TRANSFORMÉES	Possibilité de créer la ressource transformée à rythme de 1 par lune, nécessite d'avoir la/les ressource en production sur la terre ou en quantité dans l'entrepôt	Une lune sur deux, votre ressource transformée est considérée comme un chef-d'oeuvre (Transformée +)	Possibilité de créer deux ressource transformée à par lune, nécessite d'avoir la/les ressource en production sur la terre ou en quantité dans l'entrepôt	Une ressource transformée normale et une Transformée+ chaque lune OU Une lune sur deux, les deux ressources sont Transformées+
DIMINUTION DE ME REQUIS ⁵	Non-Validé	Le nombre de ME pour récolter une ressource rare passe de 20 à 15	Non-Validé	Non-Validé
BÂTIMENT DU VAL	Les bâtiments du Val donne 2 paliers de Bonus Custom (Impossible de dépasser Bonus Grandiose)	Les bâtiments du Val donne 2 Palier de Bonus Custom (Impossible de dépasser Bonus Grandiose)	Les bâtiments du Val donne 2 Palier de Bonus Custom (Impossible de dépasser Bonus Grandiose)	Les bâtiments du Val donne 2 Palier de Bonus Custom (Impossible de dépasser Bonus Grandiose)

¹Dans une catégorie choisie spécifique et précise qui doit être approuvée par l'animation. Cette catégorie doit rester simple et ne peut toucher le sujet d'autres bonus du tableau. Ce bonus peut être pris plusieurs fois sur des catégories différentes, mais ne peuvent pas se combiner avec tout autre sorte de bonus. Par exemple :
(Chance) : La chance que les paysans vous fassent confiance, la chance de réussir des études de mestre, etc.

(Contre espionnage) : Chances de bloquer l'espionnage d'un bâtiment spécifique, chance de bloquer l'espionnage des actions d'une personne, etc.

²Ce bonus personnalisé peut être pris sous certaines conditions suivant une conversation avec l'animation. Si une entente ne peut pas être prise, l'animation ne donnera pas l'autorisation de la prise de ce bonus.



³Prendre un bonus de ce type augmente le niveau du contact (ex. un contact mineur avec le bonus mineur devient un contact intermédiaire). Les options 1 et 2 peuvent être combinées sur le même contact. Un contact ne peut pas dépasser le rang de grandiose. Les différents niveaux peuvent être appliqués sur des contacts différents. Prendre ce bonus peut permettre de créer un contact du niveau du bonus. Son inventaire est limité par le bonus et ne peut être augmenté d'une autre façon.

⁴Prendre un bonus de ce type augmente le niveau du contact (ex. un contact mineur avec le bonus mineur devient un contact intermédiaire). Les options 1 et 2 peuvent être combinées sur le même contact. Un contact ne peut pas dépasser le rang de grandiose. Les différents niveaux peuvent être appliqués sur des contacts différents. Uniquement applicable une seule fois (un seul niveau de bonus) par ressource de vente par marchand.

⁵Ce bonus ne peut pas être combiné avec l'aspect [Production exceptionnelle](#)

COÛT DE CONSTRUCTION

Il est important de vérifier les ressources nécessaires pour la construction d'un bâtiment avant même de le construire. Il peut y avoir de petits détails qui demandent plus d'attention. Toutes les demandes doivent être acceptées par l'animation avant de pouvoir faire son choix d'emplacement sur la seigneurie.

Bâtiment mineur :

- 4 lunes ;
- 3 ressources communes ;
- Une ressource semi-rare ;
- 40 Mains-d'œuvre

Bâtiment intermédiaire :

- 4 lunes ;
- 2 ressources communes ;
- Une ressource semi-rare ;
- Une ressource rare ;
- 10 Mains-d'œuvre
- 10 Mains-d'œuvre spécialisées

Bâtiment majeur :

- 6 lunes ;
- 4 ressources communes ;
- 1 ressource semi-rare ;
- 2 ressources rares ou une exceptionnelle ;
- 10 Mains-d'œuvre ;
- 20 Mains-d'œuvre spécialisées ;
- Un plan de construction ;

Bâtiment grandiose :

- 14 lunes/1 dragons d'or ;
- 9 ressources communes ;

- 3 ressources semi-rares ;
- 2 ressources rares ou 1 ressource exceptionnelle ;
- 20 Mains-d'œuvre ;
- 20 Mains-d'œuvre spécialisées ;
- Un plan de construction ;
- Invitation des nobles environnant pour l'ouverture et le ou la seigneur.e suzerain.e (Demande une manœuvre géopolitique avec le seigneur de la terre).

Coût de réparations diverses

Il peut arriver que vous deviez réparer des secteurs de votre seigneurie. Les coûts de réparation varient selon l'état des dommages.

Mineur :

- Un seul lot de ressource selon le type à réparer. (*Exemple : une maison, un bois ou une pierre, une route de la pierre etc.*)

Intermédiaire :

- Deux lots de ressources selon le type à réparer.

Majeur :

- Trois lots de ressources et plus selon le type à réparer.

Si vous n'êtes pas certain de la ressource, celle-ci sera écrite dans la manœuvre géopolitique. Si elle ne l'est pas, simplement demandée à l'animation. Vous pouvez également payer pour les réparations à la valeur des ressources, ainsi vos main-d'œuvre vont aller trouver et acheter la dites ressources.

MOYENS DE TRANSPORT

Bateau :

Un bateau peut être utilisé pour transporter tous types de ressources ou de passagers. Chaque type de bateau a des spécificités techniques particulières à étudier avant de faire un choix de construction. Choisir son bateau amène à comprendre les risques qui viennent avec sa construction.

- Bateau mineur : transporte 7 ressources ou 10FM/10ME
 - Galère : demande 5ME pour fonctionner. (ne compte pas dans les 10ME/10FM de transport.)
 - Navire long fer-nés : demande 5ME pour fonctionner. (ne compte pas dans les 10ME/10FM de transport.)
- Bateau intermédiaire : transporte 10 ressources ou 20FM/20ME
 - Cogue : ne demande pas d'homme pour fonctionner. Les conditions naturelles influencent sa vitesse et ses capacités.
- Bateau majeur : transporte 15 ressources ou 30FM/30ME
 - Caraque : ne demande pas d'homme pour fonctionner. Les conditions naturelles influencent sa vitesse et ses capacités.

Coût de construction

Bateau mineur :

- 3 lunes
- 2 bois
- 2 fers
- 20ME

Bateau intermédiaire :

- 5 lunes
- 4 bois
- 4 fers
- 40ME

Bateau majeur :

- 8 lunes
- 6 bois
- 6 fers
- 60ME

ARMES DE SIÈGE

Il est toujours plaisant d'avoir de belles armes de siège pour se protéger contre les autres. Les options présentées ci-dessous sont celles qui existent déjà dans l'univers. Les joueurs artisans sont invités à inventer de nouvelles armes, mais elles doivent être approuvées par l'animation avant la construction. Garder une



place sur sa seigneurie pour les entreposer est essentiel. ***Une arme de siège demande un carré pour être entreposée sur la terre.***

Voici les différentes armes de siège, leurs coûts et leurs spécificités techniques :

- Catapulte :

- Mineure : 3 lunes, 2 bois, 1 fer et 10ME.

Nécessite une ressource de pierre ainsi que 5FM ou 5ME pour chaque manœuvre géopolitique où elle est utilisée. Portée de 300 mètres.

- Intermédiaire : 4 lunes, 2 bois, 2 fers et 10ME.

Nécessite une ressource de pierre ainsi que 5FM ou 5ME pour chaque manœuvre géopolitique où elle est utilisée. Portée de 400 mètres.

- Majeure : 5 lunes, 3 bois, 2 fers, 10ME et 10ME spécialisées. Nécessite deux ressources de pierre ainsi que 5FM ou 5ME pour chaque manœuvre géopolitique où elle est utilisée. Portée de 500 mètres. *Il est possible d'utiliser des projectiles spéciaux avec cette catapulte, à condition d'être accompagné d'un mestre ou un artisan.*

- Mangonneau :

Le mangonneau n'a qu'un niveau.

- Standard : 3 lunes, 2 bois, 1 fer et 10ME.

Nécessite deux ressources de pierre et 5FM ou 5ME dédiées pour chaque manœuvre géopolitique où il est utilisé. Portée de 200 mètres. *Il est possible d'utiliser des projectiles spéciaux avec cette catapulte, à condition d'être accompagné d'un mestre ou un artisan.*

- Scorpion :

Le scorpion n'a qu'une construction standard, bien que des rumeurs parlent de scorpions grandioses.

- Standard : 3 lunes, 1 bois, 1 fer et 10ME.

Nécessite 1 fer et 1 bois aux deux utilisations. Également réclame 5FM ou 5ME pour l'utilisation. Distance: 500 mètres.

- Grandiose : Non révélé.

- Trébuchet :

Comme le mangonneau, il n'a qu'un niveau.

- Standard : 5 lunes, 3 bois, 2 fers, 5FM et 10ME spécialisés.

Nécessite une pierre pour chaque utilisation. (Pas pour chaque lancé, mais par géopolitique) Également réclame 5FM ou 5ME pour l'utilisation. Distance: 500 mètres. *Il est possible d'utiliser des projectiles spéciaux avec cette catapulte, à condition d'être accompagné d'un mestre ou un artisan.*

- Bélier :

- Mineur : 3 lunes, 1 bois et 10ME.

Peut ouvrir des portes standard en bois. Nécessite 5FM ou 5ME pour l'utilisation.

- Intermédiaire : 4 lunes, 1 bois, 1 fer et 10ME.

Peut ouvrir des portes renforcées. Réclame 5FM ou 5ME pour l'utilisation.

- Majeur : 5 lunes, 2 bois, 1 fer ou 1 bois, 2 fers et 10ME.

Peut ouvrir la majorité des portes. Réclame 5FM ou 5ME pour l'utilisation.

- *Pour n'importe quel niveau, il est possible d'ajouter une protection pour les hommes portant le bélier, au coût supplémentaire d'un bois ou d'un fer.*

CAMPEMENT MILITAIRE

Il est important de se protéger lors de campagnes militaires à l'extérieur de sa propre terre seigneuriale ou lorsque des alliés souhaitent s'établir sur une terre pour aider à la défendre. Voici les coûts des différents niveaux de campements et la sécurité qui y est associée. Il ne s'agit pas d'une modification à la statistique de sécurité de la terre, mais bien d'une cote de sécurité temporaire pour les armées s'y trouvant.

- Campement mineur : 1 bois et 1 fer OU 2 pierres et 20ME. Le campement est ainsi dans le neutre (o).

- Campement intermédiaire : 2 bois et 2 fers OU 4 pierres et 30ME. Le campement est ainsi dans le positif de base (+5).
- Campement majeur : 3 bois et 3 fers OU 6 pierres et 40ME. Le campement est ainsi dans le positif avancé (+10).

Une armée sans campement aura une sécurité allant de -10 à -5.

LES ASPECTS

Les aspects viennent aider à tracer une famille par son historique, ses traits, mais surtout sa direction dans ses actions. Ses aspects doivent transparaître dans votre roleplay en jeu. Ceux-ci accompagnent un groupe et ses personnages dans leur développement. Ils doivent être représentés en jeu, mais peuvent aussi être utilisés en géopolitique sous l'accent de mots-clés et/ou de descriptions de manœuvres.

- Maison : Aucun aspect positif de base.
- Bande de mercenaire : Un aspect positif de base.
- Compagnie : Deux aspects positifs de base.

Ajout ou augmentation d'aspect:

À la création d'un groupe, il est possible d'ajouter jusqu'à deux aspects positifs. Après une participation active de 3 événements avec 3 membres actifs officiels (ceux-ci doivent avoir participé à des événements et non simplement être inscrits sur votre fiche de groupe), il sera possible d'augmenter un aspect à un niveau supérieur ou encore de prendre un nouvel aspect. Le tout doit simplement rester logique à votre roleplay. Pour augmenter un aspect, un coût en influence devra être déboursé.

L'ajout ou l'augmentation d'un aspect positif doit absolument s'accompagner de **l'ajout ou l'aggravation d'un aspect négatif**. Notez qu'un aspect négatif mal contrôlé peut **s'aggraver de lui-même** et peut également entacher votre aspect positif. Cela s'applique également pour les aspects positifs, vous devez les jouer, sinon vous allez voir un changement.

Coût d'augmentation d'un aspect :

- **Mineur à intermédiaire : 100 d'influence**
- **Intermédiaire à majeur : 200 d'influence**

N.B. : Certains aspects ne peuvent être combinés compte tenu des bonus qu'ils procurent et de leur incompatibilité. L'animation devra valider chaque ajout d'aspects, positifs comme négatifs, et se réserve le droit de refuser certaines combinaisons précises afin de s'assurer qu'il n'y ait pas d'incohérence.

Nouveaux aspects :

Il est possible de proposer de nouveaux aspects à l'animation. Si aucun aspect présenté dans ce document ne correspond à un concept et qu'une suggestion est faite à l'animation, celle-ci analysera la demande et offrira une solution.

ASPECTS POSITIFS

HOMME/FEMME DU PEUPLE

Tel que le nom l'indique, vous êtes un homme ou une femme du peuple. La population vous aime et vous reconnaît comme une personne digne de sa fonction. Certains vous reconnaissent même comme un héros. Le peuple parle de vous en bien et édifie vos exploits, avec raison. Votre influence est grande, votre main-d'œuvre est travaillante et vos soldats sont toujours prêts à vous suivre et vous écouter. Montrez que ceux-ci ont raison de vous voir comme le digne héros que vous êtes ; il est si dur de monter les échelons, et si facile d'en tomber. Votre influence de base augmente de 10.

Spécificité : Vous devez avoir une statistique de loyauté pour prendre cet aspect. Celle-ci commence dans le positif et elle doit y rester, sinon les mauvaises langues peuvent remonter à la surface.

Niveau mineur :

- Ajout de 5 d'influence de base à la manœuvre avec le mot-clé : Homme/Femme du peuple. (Si jamais il y aurait perte d'influence, ça peut annuler la perte de 5 d'influence.)

Niveau intermédiaire :

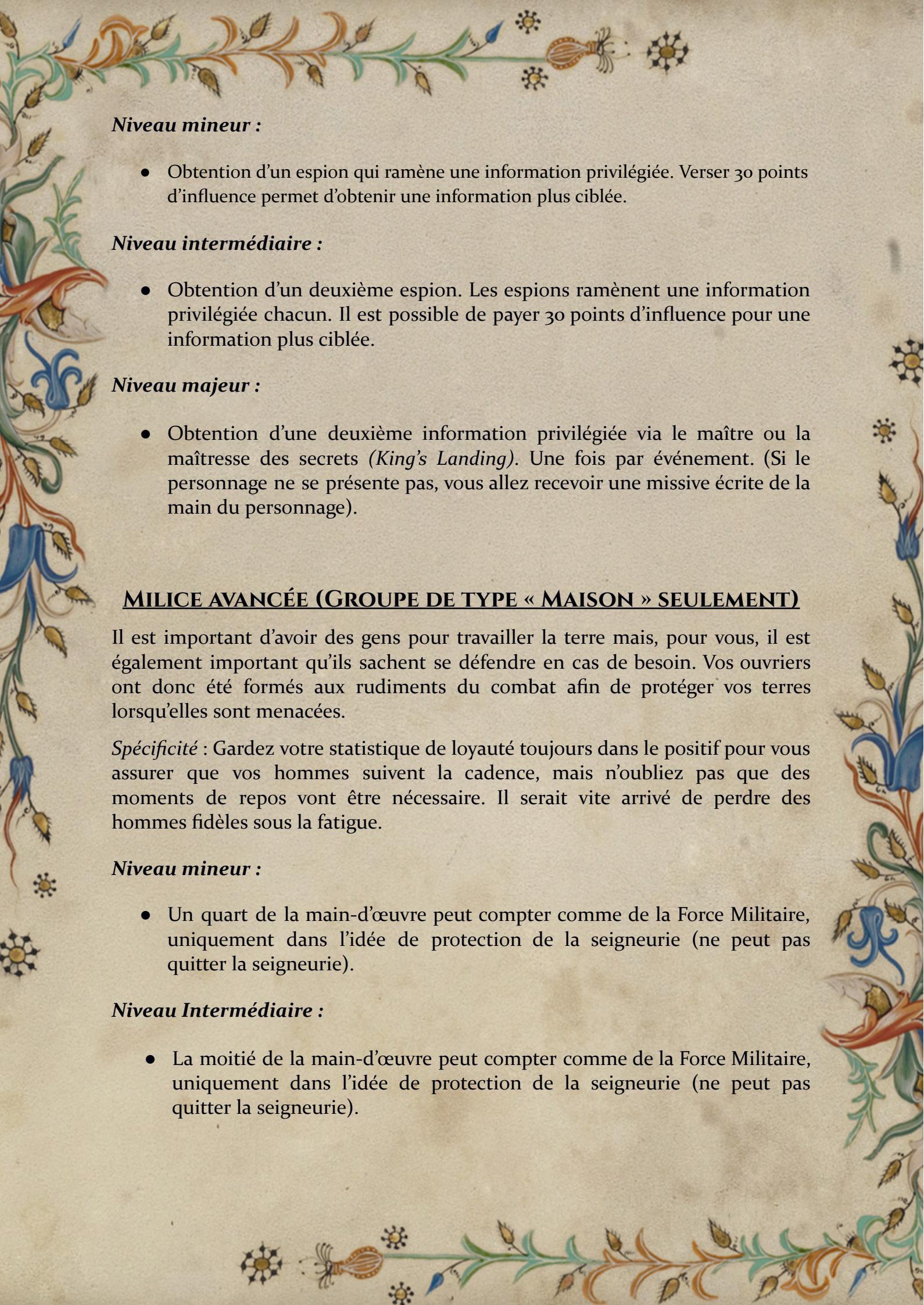
- L'influence de groupe augmente de 10 points supplémentaires.

Niveau majeur :

- L'influence de groupe augmente de 10 points supplémentaires.

RÉSEAU D'INFORMATIONS

Connaître des informations est presque un jeu d'enfant pour vous. Vous les obtenez avant même qu'elles ne soient divulguées sur la place publique. Vous avez construit un réseau qui vous permet d'exploiter ces informations au maximum. Certes, ces informations peuvent être incomplètes ou incertaines, mais il n'y a jamais de fumée sans feu. Vous allez pouvoir obtenir une information privilégiée via le maître ou la maîtresse des secrets (*King's Landing*) par événement ou vous contacter celui-ci ou celle-ci. Le contacter va aider à savoir quel type d'information vous voulez. Il pourra rester bref ou plus détaillé.



Niveau mineur :

- Obtention d'un espion qui ramène une information privilégiée. Verser 30 points d'influence permet d'obtenir une information plus ciblée.

Niveau intermédiaire :

- Obtention d'un deuxième espion. Les espions ramènent une information privilégiée chacun. Il est possible de payer 30 points d'influence pour une information plus ciblée.

Niveau majeur :

- Obtention d'une deuxième information privilégiée via le maître ou la maîtresse des secrets (*King's Landing*). Une fois par événement. (Si le personnage ne se présente pas, vous allez recevoir une missive écrite de la main du personnage).

MILICE AVANCÉE (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Il est important d'avoir des gens pour travailler la terre mais, pour vous, il est également important qu'ils sachent se défendre en cas de besoin. Vos ouvriers ont donc été formés aux rudiments du combat afin de protéger vos terres lorsqu'elles sont menacées.

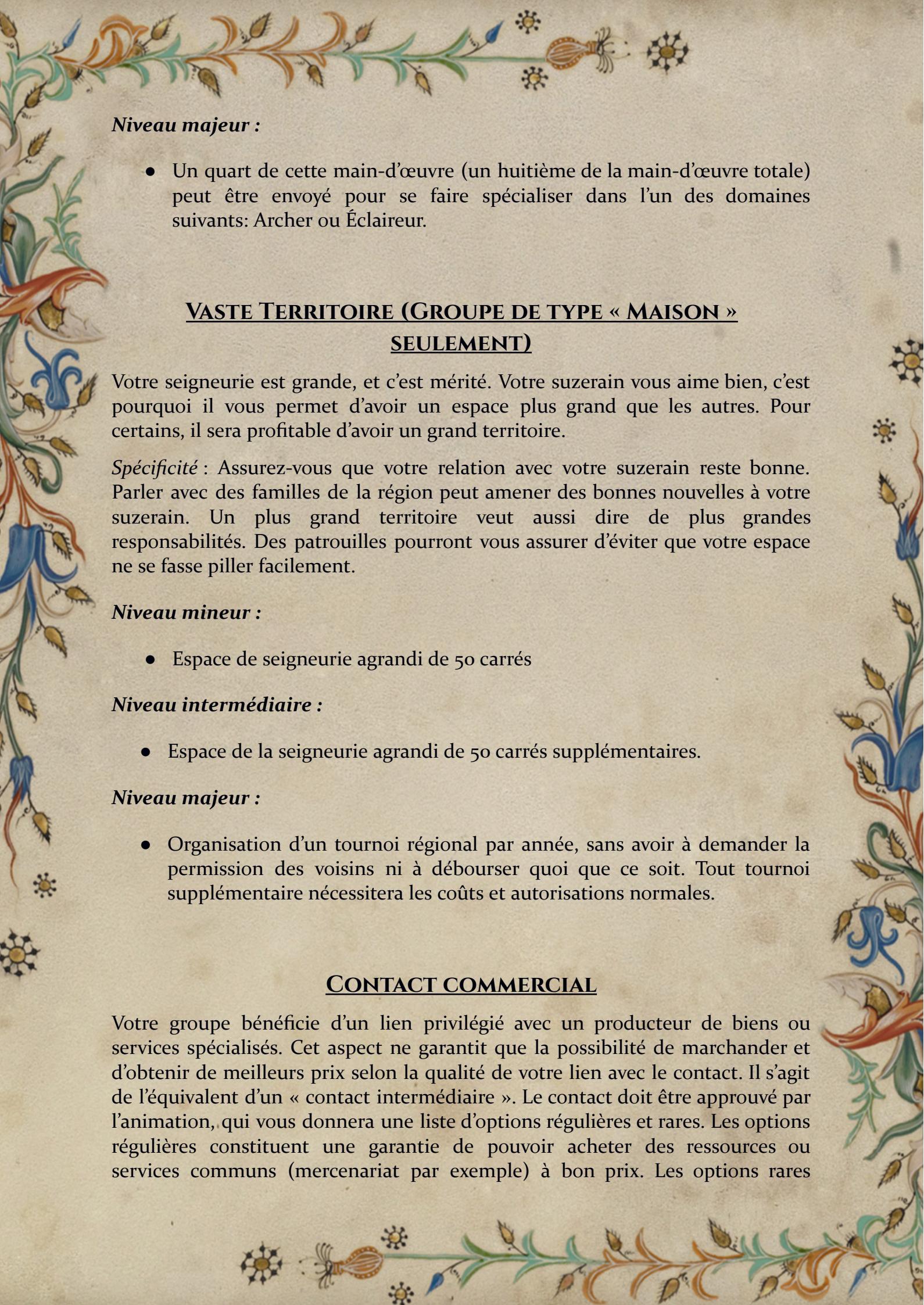
Spécificité : Gardez votre statistique de loyauté toujours dans le positif pour vous assurer que vos hommes suivent la cadence, mais n'oubliez pas que des moments de repos vont être nécessaire. Il serait vite arrivé de perdre des hommes fidèles sous la fatigue.

Niveau mineur :

- Un quart de la main-d'œuvre peut compter comme de la Force Militaire, uniquement dans l'idée de protection de la seigneurie (ne peut pas quitter la seigneurie).

Niveau Intermédiaire :

- La moitié de la main-d'œuvre peut compter comme de la Force Militaire, uniquement dans l'idée de protection de la seigneurie (ne peut pas quitter la seigneurie).



Niveau majeur :

- Un quart de cette main-d'œuvre (un huitième de la main-d'œuvre totale) peut être envoyé pour se faire spécialiser dans l'un des domaines suivants: Archer ou Éclaireur.

VASTE TERRITOIRE (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Votre seigneurie est grande, et c'est mérité. Votre suzerain vous aime bien, c'est pourquoi il vous permet d'avoir un espace plus grand que les autres. Pour certains, il sera profitable d'avoir un grand territoire.

Spécificité : Assurez-vous que votre relation avec votre suzerain reste bonne. Parler avec des familles de la région peut amener des bonnes nouvelles à votre suzerain. Un plus grand territoire veut aussi dire de plus grandes responsabilités. Des patrouilles pourront vous assurer d'éviter que votre espace ne se fasse piller facilement.

Niveau mineur :

- Espace de seigneurie agrandi de 50 carrés

Niveau intermédiaire :

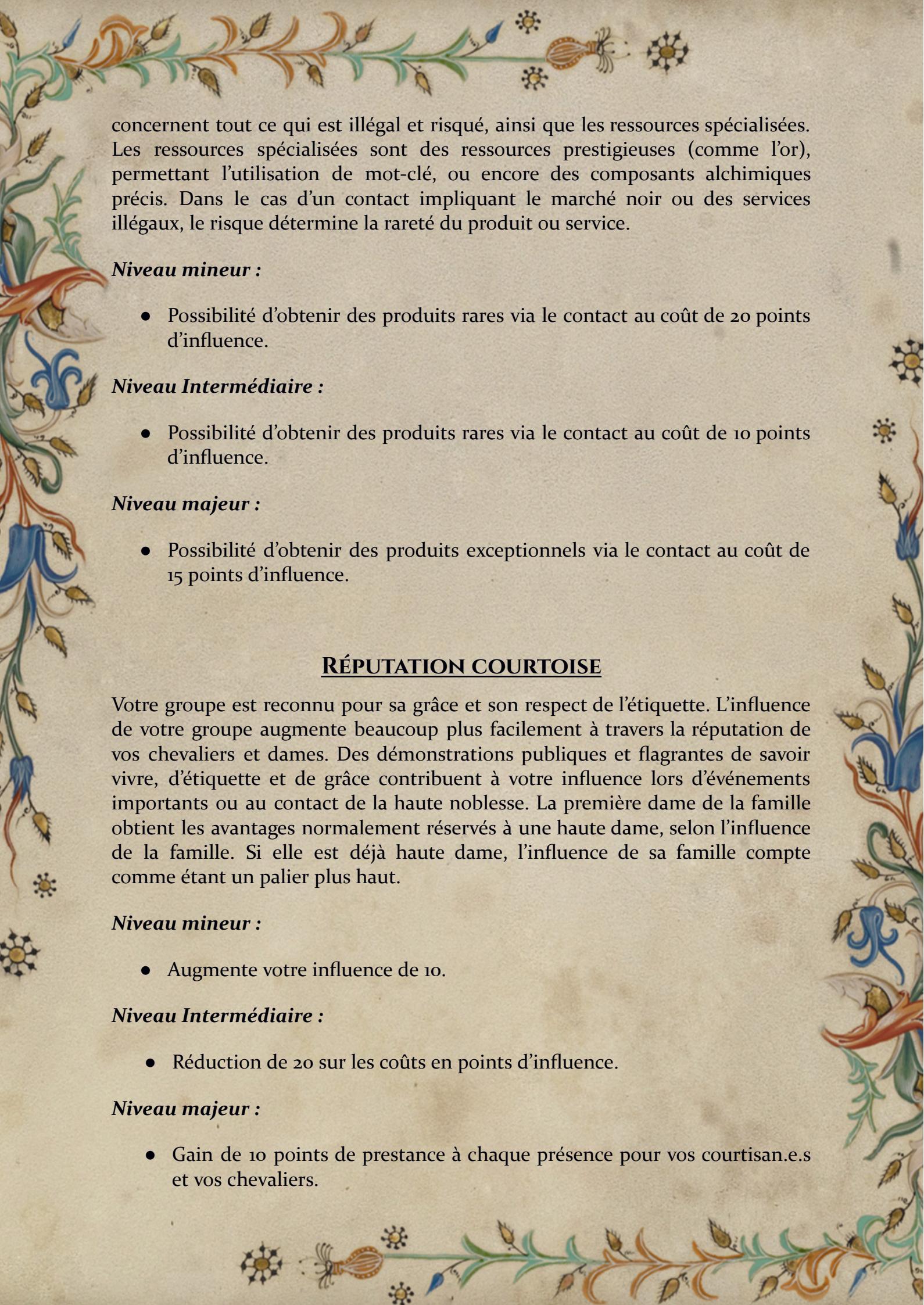
- Espace de la seigneurie agrandi de 50 carrés supplémentaires.

Niveau majeur :

- Organisation d'un tournoi régional par année, sans avoir à demander la permission des voisins ni à débourser quoi que ce soit. Tout tournoi supplémentaire nécessitera les coûts et autorisations normales.

CONTACT COMMERCIAL

Votre groupe bénéficie d'un lien privilégié avec un producteur de biens ou services spécialisés. Cet aspect ne garantit que la possibilité de marchander et d'obtenir de meilleurs prix selon la qualité de votre lien avec le contact. Il s'agit de l'équivalent d'un « contact intermédiaire ». Le contact doit être approuvé par l'animation, qui vous donnera une liste d'options régulières et rares. Les options régulières constituent une garantie de pouvoir acheter des ressources ou services communs (mercenariat par exemple) à bon prix. Les options rares



concernent tout ce qui est illégal et risqué, ainsi que les ressources spécialisées. Les ressources spécialisées sont des ressources prestigieuses (comme l'or), permettant l'utilisation de mot-clé, ou encore des composants alchimiques précis. Dans le cas d'un contact impliquant le marché noir ou des services illégaux, le risque détermine la rareté du produit ou service.

Niveau mineur :

- Possibilité d'obtenir des produits rares via le contact au coût de 20 points d'influence.

Niveau Intermédiaire :

- Possibilité d'obtenir des produits rares via le contact au coût de 10 points d'influence.

Niveau majeur :

- Possibilité d'obtenir des produits exceptionnels via le contact au coût de 15 points d'influence.

RÉPUTATION COURTOISE

Votre groupe est reconnu pour sa grâce et son respect de l'étiquette. L'influence de votre groupe augmente beaucoup plus facilement à travers la réputation de vos chevaliers et dames. Des démonstrations publiques et flagrantes de savoir vivre, d'étiquette et de grâce contribuent à votre influence lors d'événements importants ou au contact de la haute noblesse. La première dame de la famille obtient les avantages normalement réservés à une haute dame, selon l'influence de la famille. Si elle est déjà haute dame, l'influence de sa famille compte comme étant un palier plus haut.

Niveau mineur :

- Augmente votre influence de 10.

Niveau Intermédiaire :

- Réduction de 20 sur les coûts en points d'influence.

Niveau majeur :

- Gain de 10 points de prestance à chaque présence pour vos courtisan.e.s et vos chevaliers.

PRODUCTION EXCEPTIONNELLE (PRÉREQUIS: AVOIR UN TERRITOIRE PRODUISANT UNE RESSOURCE)

Vous produisez une ressource d'une qualité si prisée qu'on vous reconnaît pour celle-ci. Ainsi, votre « ressource exceptionnelle » peut être utilisée comme mot-clé dans un contexte jugé pertinent. Le choix de votre production exceptionnelle est fait parmi les ressources déjà exploitées sur vos terres lors de l'ajout de l'aspect et ce choix doit être justifié et approuvé par l'animation. Du vin des Redwynes ou de Dorne seraient de bons exemples. Les substitutions « roleplay » sont possible, par exemple « le blé des Fossaway de Cider Hall » pour représenter leurs pommes remarquables. Le blé peut substituer la nourriture; le vin, l'alcool; etc. Il doit s'agir de cas exceptionnels et soutenus par l'univers du jeu.

Niveau mineur :

- Réduction de 5 au nombre de ME nécessaire pour exploiter une ressource en particulier, à déterminer lors de l'ajout de l'aspect. [Choisir laquelle des ressources devient l'exceptionnelle et ensuite retirer le 5me dessus.]

Niveau Intermédiaire :

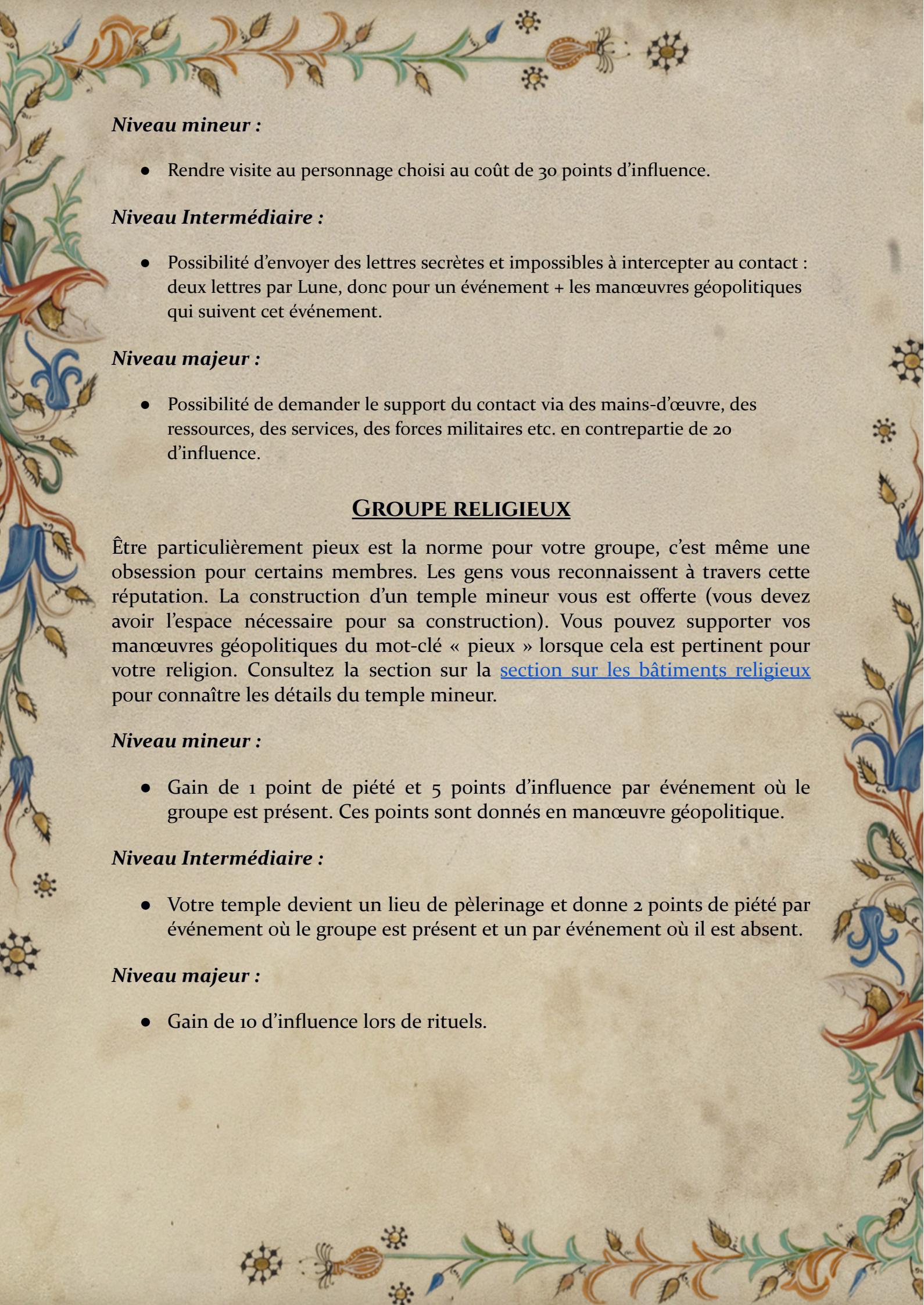
- Une partie sur deux, une autre production que la ressource exceptionnelle choisie vous donne une exceptionnelle. Par exemple : Vous produisez de la pierre et du Blé +. Une lune sur deux vous allez recevoir une pierre +

Niveau majeur :

- Une récolte supplémentaire par lune, de la ressource exceptionnelle, gratuite.

CONTACT HAUT PLACÉ

Pour une raison qui lui est propre, une personne importante vous porte une certaine attention. À l'ajout de cet aspect, vous pouvez choisir un contact relativement haut placé tel que le seigneur d'une maison importante, le chef d'une organisation ou simplement un individu particulièrement puissant. Le choix doit être approuvé par l'animation : plus le personnage choisi est important, moins il sera abordable et disponible. Les personnages un peu moins importants sont parfois plus ouverts à aider. Le contact garantit la possibilité d'une audience mais pas la collaboration automatique du personnage.



Niveau mineur :

- Rendre visite au personnage choisi au coût de 30 points d'influence.

Niveau Intermédiaire :

- Possibilité d'envoyer des lettres secrètes et impossibles à intercepter au contact : deux lettres par Lune, donc pour un événement + les manœuvres géopolitiques qui suivent cet événement.

Niveau majeur :

- Possibilité de demander le support du contact via des mains-d'œuvre, des ressources, des services, des forces militaires etc. en contrepartie de 20 d'influence.

GROUPE RELIGIEUX

Être particulièrement pieux est la norme pour votre groupe, c'est même une obsession pour certains membres. Les gens vous reconnaissent à travers cette réputation. La construction d'un temple mineur vous est offerte (vous devez avoir l'espace nécessaire pour sa construction). Vous pouvez supporter vos manœuvres géopolitiques du mot-clé « pieux » lorsque cela est pertinent pour votre religion. Consultez la section sur la [section sur les bâtiments religieux](#) pour connaître les détails du temple mineur.

Niveau mineur :

- Gain de 1 point de piété et 5 points d'influence par événement où le groupe est présent. Ces points sont donnés en manœuvre géopolitique.

Niveau Intermédiaire :

- Votre temple devient un lieu de pèlerinage et donne 2 points de piété par événement où le groupe est présent et un par événement où il est absent.

Niveau majeur :

- Gain de 10 d'influence lors de rituels.

RÉPUTATION HONORABLE

Votre groupe s'est mérité une réputation le précédent quant à son côté particulièrement honorable. Vous ne manquez que rarement de confirmer les rumeurs : dire la vérité même lorsque cela peut vous mettre dans le pétrin, risquer vos vies pour le bien commun, toujours respecter vos serments, etc. Les actes de bonne foi majeurs et reconnus peuvent contribuer au gain d'influence de votre groupe. Lorsque pertinent, vous pouvez supporter vos manœuvres géopolitiques par les mots-clés « réputation honorable ».

Niveau mineur :

- Gain de 10 d'influence pour des actions notables et d'envergure favorisant le bien d'autrui.

Niveau Intermédiaire :

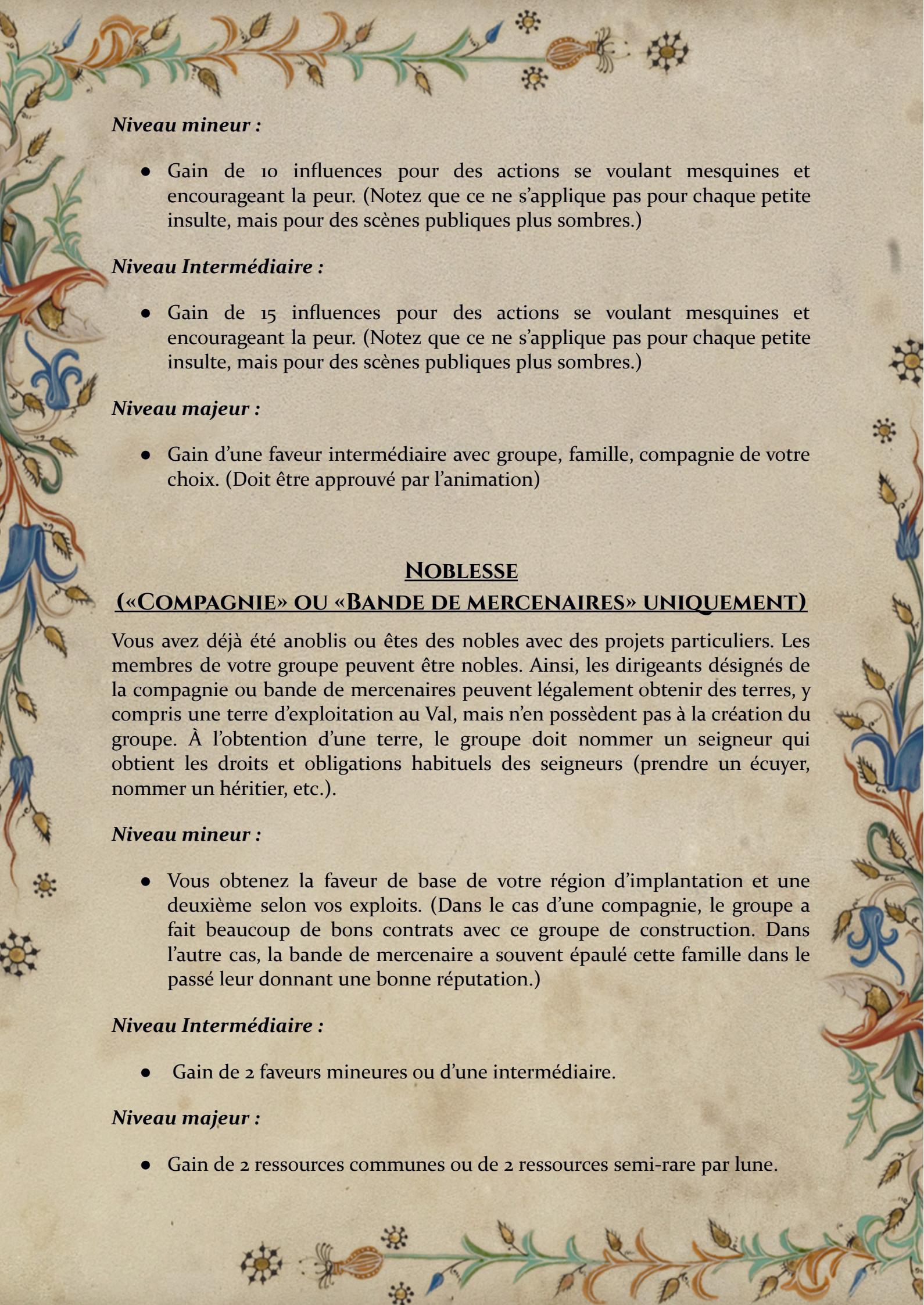
- Gain de 5 d'influence supplémentaires pour des actions notables et d'envergure favorisant le bien d'autrui (gain de 15 d'influence total).

Niveau majeur :

- Gain d'une faveur intermédiaire avec une organisation, famille ou compagnie de votre choix. Le choix doit être approuvé par l'animation.

RÉPUTATION OBSCURE

Votre groupe s'est mérité une réputation le précédent quant à son côté particulièrement obscur. Vous ne manquez que rarement de confirmer les rumeurs : régler des conflits par la violence, l'intimidation et la cruauté, torturer ses ennemis, faire des plans que personne ne ferait, etc. Que ce soit à cause de vos actions ou de vos paroles, les gens vous respectent et obéissent par peur de représailles. Vous pouvez supporter vos manœuvres géopolitiques des mots-clés « réputation obscure » lorsque cela est pertinent. Votre statistique de loyauté augmente en fonction des actes douteux que vous commettez sans représailles humiliantes. Quelles que soient vos méthodes d'intimidation, vous inspirez la peur chez vos ennemis qui doivent faire un jet de loyauté à chaque fois qu'ils voudraient s'en prendre à votre territoire ou vos hommes. Cet aspect permet de prescrire une « dévotion fanatique » sans justification, en tout temps, dans une manœuvre géopolitique.



Niveau mineur :

- Gain de 10 influences pour des actions se voulant mesquines et encourageant la peur. (Notez que ce ne s'applique pas pour chaque petite insulte, mais pour des scènes publiques plus sombres.)

Niveau Intermédiaire :

- Gain de 15 influences pour des actions se voulant mesquines et encourageant la peur. (Notez que ce ne s'applique pas pour chaque petite insulte, mais pour des scènes publiques plus sombres.)

Niveau majeur :

- Gain d'une faveur intermédiaire avec groupe, famille, compagnie de votre choix. (Doit être approuvé par l'animation)

NOBLESSE

(«COMPAGNIE» OU «BANDE DE MERCENAIRES» UNIQUEMENT)

Vous avez déjà été anoblis ou êtes des nobles avec des projets particuliers. Les membres de votre groupe peuvent être nobles. Ainsi, les dirigeants désignés de la compagnie ou bande de mercenaires peuvent légalement obtenir des terres, y compris une terre d'exploitation au Val, mais n'en possèdent pas à la création du groupe. À l'obtention d'une terre, le groupe doit nommer un seigneur qui obtient les droits et obligations habituels des seigneurs (prendre un écuyer, nommer un héritier, etc.).

Niveau mineur :

- Vous obtenez la faveur de base de votre région d'implantation et une deuxième selon vos exploits. (Dans le cas d'une compagnie, le groupe a fait beaucoup de bons contrats avec ce groupe de construction. Dans l'autre cas, la bande de mercenaire a souvent épaulé cette famille dans le passé leur donnant une bonne réputation.)

Niveau Intermédiaire :

- Gain de 2 faveurs mineures ou d'une intermédiaire.

Niveau majeur :

- Gain de 2 ressources communes ou de 2 ressources semi-rare par lune.

WE DO NOT SOW (« MAISON » DES ÎLES DE FER SEULEMENT)

Vos hommes ne sèment pas : vous récoltez chez les autres. Vos hommes sont nés et vont mourir par les anciennes traditions. Vous avez dès le début un bateau de guerre mineur offert. Vous pouvez l'utiliser pour piller des terres en manœuvres géopolitiques : il s'agit de la manœuvre de "raid". Vous obtiendrez en moyenne des richesses équivalentes à une maison habituelle, mais plus diversifiées et en quantités irrégulières. Ainsi, il est possible d'obtenir régulièrement davantage de ressources qu'une Maison typique en prenant des risques.

Niveau mineur :

- Gain entre une ou deux ressources aléatoires par Lune.

Niveau Intermédiaire :

- Le bateau mineur devient intermédiaire.

Niveau majeur :

- Gain supplémentaire de ressources aléatoire par lune, soit 3 à 4.

TROUPES SPÉCIALISÉES

Une partie de vos Forces Militaires (20) est spécialisée dans une tâche particulière qui leur procure un « mot-clé » pouvant être mentionné dans une manœuvre géopolitique pour augmenter leur chance de réussite. Exemple de mots-clés : archerie spécialisée, marins spécialisés, infiltration spécialisée, sabotage spécialisé etc. Ces troupes ne peuvent être regagnées qu'en payant l'influence et le fer nécessaire pour un Regain. Le regain d'une maison ayant choisi la Tradition Militaire à sa création ne s'applique que sur les troupes de base.

Niveau mineur :

- 20 troupes spécialisées dans un domaine parmi les choix suivant : Archerie, marins, infiltration, sabotage, cavalier, éclairage/patrouille, engin de guerre, guerrier de la foi (préciser la foi), guérilla (préciser le terrain de prédilection).

Niveau Intermédiaire :

- Gain d'un bâtiment de spécialisation gratuit (prend quand même 10 carrés)



Niveau majeur :

- Application de la règle spéciale de regain, des familles ayant tradition militaire sur les troupes spécialisées.

MAISON ANCESTRALE

(PRÉREQUIS: « MAISON » OU « NOBLESSE »)

Votre famille fait partie des plus anciennes de Westeros. Il est vrai que plus de cent familles pourraient être parmi cette description (une famille des Premiers hommes ou des Andals), mais certaines se sont fait plus remarquer que d'autres. Nous souhaitons mettre en lumière des maisons hors des principales connues des séries de livres ou télévisuelle. Ainsi, les familles considérées anciennes avec un historique assez solide vont rejoindre les rangs de l'aspect Maison ancestrale. Cet aspect s'appelait préalablement « Haute naissance ».

Votre groupe commence avec 10 d'influence de plus que les autres, considérant son statut ancien. Le groupe prenant cet aspect peut également avoir en sa possession une dague familiale. Cette dague représente le lien entre la famille principale et la ligne voisine. L'arme représente un lien de famille qui est impossible à briser.

Il est à noter que prendre cet aspect vient avec plus de défi. Considérant que vous êtes après tout une famille avec un long passé, les querelles et les ennemis ne disparaissent pas facilement et vous vivez sous les conséquences de ceux du même sang que le vôtre.

La liste des familles disponibles se trouve dans le document : «Famille de Westeros.» Vous n'aurez qu'à trouver celles avec les initials «MA»

Niveau mineur :

- Votre faveur de départ avec votre famille de maison ancestrale commence à intermédiaire.

Niveau Intermédiaire :

- Vous pouvez rendre visite à un membre influent ou avoir une rencontre privée avec une personne y étant connectée en versant 20 points d'influence.

Niveau majeur :

- Possibilité d'envoyer des lettres secrètes et impossibles à intercepter au contact : deux lettres par Lune, donc pour un événement + les manœuvres géopolitiques qui suivent cet événement

HISTORIQUEMENT CHEVALIER

Votre famille est réputée pour devenir chevalier de père en fils, et cela perdure depuis des années. Vous avez fait votre gloire au travers de vos exploits militaires abondants. Le peuple et les nobles connaissent les hommes et les femmes qui vous ont précédé dans votre famille. Votre lignée a une bonne réputation qui se préserve à travers vous, mais parfois, certaines pentes glissantes arrivent et peuvent changer une réputation à jamais.

Spécificité : Un membre de votre groupe commence automatiquement avec le titre de chevalier. La famille dans laquelle il a fait son écuyage correspond à un contact sur votre fiche de groupe. Celle-ci devra être approuvée par l'animation.

Niveau mineur :

- Diminue les dépenses d'influence par 10 points.

Niveau Intermédiaire :

- Diminue les dépenses d'influence par 10 points supplémentaires.

Niveau majeur :

- Le coût en influence du recrutement de FM est réduit de moitié (25).

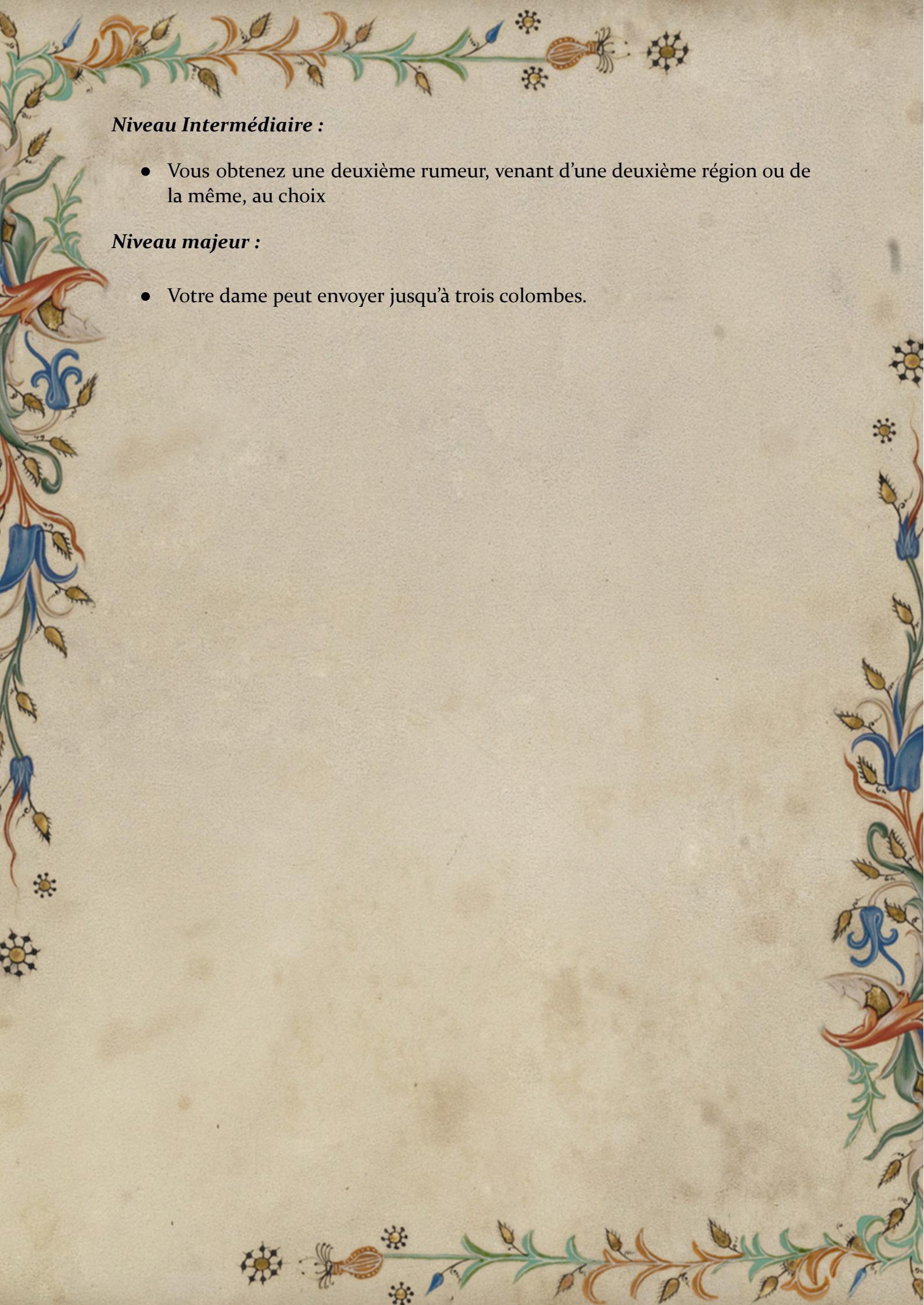
AU NOM DES COURS D'AMOUR

Vos dames sont particulièrement attachantes et les dames des autres familles aiment voir les membres de la vôtre. Elles sont appréciées dans les Cours de l'amour et ces dernières les accueillent donc plus facilement. Les gens attendent de vos nouvelles, vos courtisan.e.s passent les premiers à la cour, à condition de s'y présenter. Les rumeurs peuvent ainsi venir à vos oreilles plus facilement. Si vous demandez aux bonnes personnes, elles peuvent venir à vous.

Spécificité : Vous récoltez une rumeur à chaque début d'événement, venant de la main d'une dame d'une région de votre choix. Vous devrez écrire à l'animation pour que cette lettre vous soit donnée, préférablement au même moment que la remise des manœuvres géopolitiques. La lettre doit toutefois en être séparée avec le mot-clé : Rumeur de région « x » en objet de courriel.

Niveau mineur :

- Votre dame peut envoyer deux colombes au lieu d'une seule.



Niveau Intermédiaire :

- Vous obtenez une deuxième rumeur, venant d'une deuxième région ou de la même, au choix

Niveau majeur :

- Votre dame peut envoyer jusqu'à trois colombes.

ASPECTS NÉGATIFS

Un aspect négatif ajoute des opportunités à votre roleplay. Celui-ci vous affecte davantage lorsqu'il n'est pas considéré et contrôlé. En ignorant de prendre acte face à vos aspects négatifs, ceux-ci prennent de l'ampleur. Il est également important de bien représenter vos aspects positifs pour balancer. N'oubliez pas de considérer l'impact des aspects négatifs avant de les choisir.

MERCENAIRE (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Effet : Pour une raison ou une autre, vous ne disposez pas d'une armée personnelle notable. La moitié de vos Forces Militaires est constituée des mercenaires. Ils ont une statistique de loyauté et nécessitent d'être payés à chaque partie. Ils peuvent faire des mutineries ou déserter en cas de manquement grave.

Spécificité : Le seigneur d'une maison ayant cet aspect ne peut pas nommer de champion, mais nomme plutôt un « Lieutenant » : il possède la même fonction que le champion mais gagne ou perd de l'influence selon le résultat des guerres auxquelles il participe.

BOUC ÉMISSAIRE

Effet : Que ce soit mérité ou non, on vous reproche tout, même la mauvaise température! Votre propre peuple déteste les dirigeants de votre groupe. Il ne s'agit pas simplement d'une erreur commise par une personne qui peut être tassée, mais bien d'une haine persistante envers une bonne partie de votre entourage. La statistique de Loyauté de votre groupe est plus basse que les autres au départ et elle descend d'événement en événement si vous n'intervenez pas. Pour garder la loyauté de vos hommes stable, il faut planifier des manœuvres géopolitiques en conséquence impliquant des coûts en vin, blé, or, laine ou argent, selon les cas. Un jet de loyauté sera fait à chaque événement où vous serez sous un seuil de loyauté minimal secret. Vos hommes doivent faire un jet de loyauté pour des tâches dangereuses qui n'en demandent pas normalement. Par « vos hommes », on entend la populace et les soldats pour une seigneurie, les mercenaires pour une bande, et les employés pour une compagnie.

Spécificité : Les jets de loyauté sont plus fréquents et, en cas d'échec, leurs conséquences plus graves pour votre groupe : la désertion et les mutineries ou émeutes peuvent vite devenir chose commune.

CIBLE FAVORITE

Effet : Les gens sont jaloux de votre groupe ou votre réputation dérange. Vous êtes soit extrêmement droit, soit particulièrement irréprochable de réputation. On s'empresse parfois de s'en prendre à vous pour vous faire passer pour quelqu'un d'ignoble, pour vous rabaisser. On aime faire de vous un exemple comme quoi personne n'est aussi blanc qu'on ne le croit. Contrairement à l'aspect « Bouc émissaire », les gens ne vous attribuent pas nécessairement tous les problèmes, mais on se lance rapidement sur votre cas dès que le navire semble prêt de couler.

Les pertes d'influence dues à vos actes sont plus grandes. À chaque partie, il y a des chances que de mauvaises rumeurs apparaissent sur vous, des atteintes à votre réputation en général ou que vous subissiez du sabotage. En bref, les gens cherchent activement à vous faire passer pour une Maison ignoble.

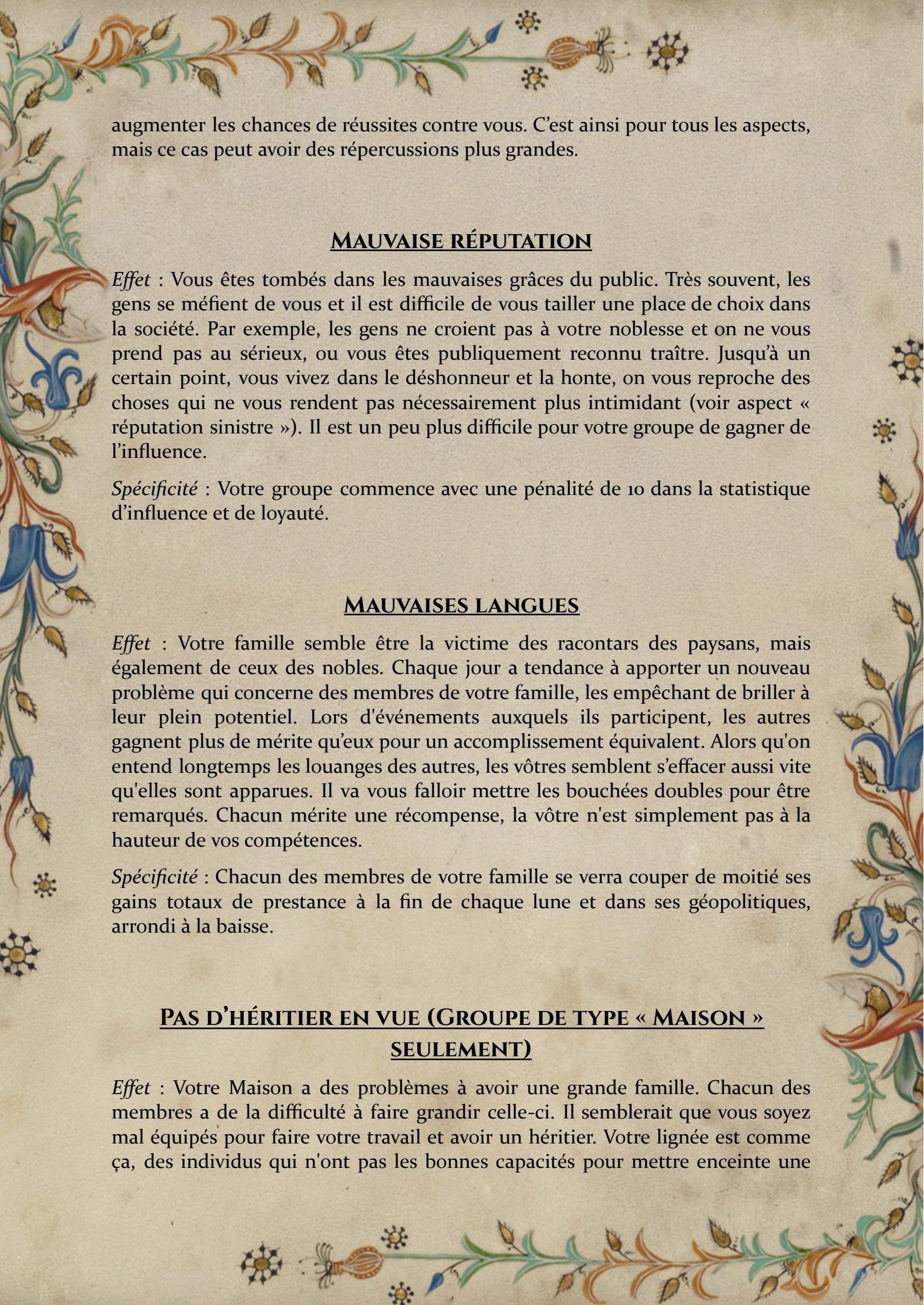
DETTE INESTIMABLE

Effet : Vous avez utilisé une voie risquée pour obtenir de l'argent et en venir au point où vous en êtes : vous en paieriez toujours le prix, littéralement. Vous subissez le chantage d'une organisation qui exige des paiements réguliers un événement sur deux, équivalent à environ la moitié de vos revenus. La source du chantage est à valider avec l'animation, mais pourra aller jusqu'à causer la mort de personnages en cas de non-remboursements chroniques. Un manquement au paiement peut entraîner des rébellions ou autres pertes de pouvoir variables selon le cas, allant jusqu'à la perte de titres.

TERRITOIRE DANGEREUX (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Effet : Vous avez obtenu un territoire venant avec son lot de problèmes et nécessitant une attention constante. Votre territoire vient avec une statistique de sécurité diminuée (-10) justifiant le double de patrouilles pour compenser les risques de brigandage, déluges naturels ou attaques (selon le cas déterminé avec l'animation). Lorsqu'une brèche de sécurité a lieu, les conséquences sont beaucoup plus graves : morts, réparation de bâtiments nécessaires, etc. Exemple : un territoire près de campements de criminels ou gens hostiles notoires, un endroit prompt aux éboulements et inondation à cause de terrains dangereux.

Spécificité : Le « territoire problématique » est un mot-clé qui peut être découvert et utilisé contre vous autant par l'animation que par des joueurs pour



augmenter les chances de réussites contre vous. C'est ainsi pour tous les aspects, mais ce cas peut avoir des répercussions plus grandes.

MAUVAISE RÉPUTATION

Effet : Vous êtes tombés dans les mauvaises grâces du public. Très souvent, les gens se méfient de vous et il est difficile de vous tailler une place de choix dans la société. Par exemple, les gens ne croient pas à votre noblesse et on ne vous prend pas au sérieux, ou vous êtes publiquement reconnu traître. Jusqu'à un certain point, vous vivez dans le déshonneur et la honte, on vous reproche des choses qui ne vous rendent pas nécessairement plus intimidant (voir aspect « réputation sinistre »). Il est un peu plus difficile pour votre groupe de gagner de l'influence.

Spécificité : Votre groupe commence avec une pénalité de 10 dans la statistique d'influence et de loyauté.

MAUVAISES LANGUES

Effet : Votre famille semble être la victime des racontars des paysans, mais également de ceux des nobles. Chaque jour a tendance à apporter un nouveau problème qui concerne des membres de votre famille, les empêchant de briller à leur plein potentiel. Lors d'événements auxquels ils participent, les autres gagnent plus de mérite qu'eux pour un accomplissement équivalent. Alors qu'on entend longtemps les louanges des autres, les vôtres semblent s'effacer aussi vite qu'elles sont apparues. Il va vous falloir mettre les bouchées doubles pour être remarqués. Chacun mérite une récompense, la vôtre n'est simplement pas à la hauteur de vos compétences.

Spécificité : Chacun des membres de votre famille se verra couper de moitié ses gains totaux de prestance à la fin de chaque lune et dans ses géopolitiques, arrondi à la baisse.

PAS D'HÉRITIER EN VUE (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Effet : Votre Maison a des problèmes à avoir une grande famille. Chacun des membres a de la difficulté à faire grandir celle-ci. Il semblerait que vous soyez mal équipés pour faire votre travail et avoir un héritier. Votre lignée est comme ça, des individus qui n'ont pas les bonnes capacités pour mettre enceinte une



dame ou encore des dames qui n'arrivent pas à avoir d'enfant. Il faut prendre son mal en patience, c'est avec de la pratique que les enfants peuvent arriver. Espérez que ça arrive avant que le seigneur ne meure. Dans votre région, les mots courrent comme quoi votre branche de famille est reconnue pour avoir des dames et des hommes qui meurent sans héritier. Qui sait, peut-être allez-vous les surprendre quand même ?

Spécificité : Lors des lancés de dés pour savoir si une dame est enceinte, les chances d'avoir un enfant sont réduites de moitié, ce qui fait en sorte qu'obtenir un enfant est plus difficile. De plus, la famille qui prend cet aspect ne peut pas commencer avec un héritier dans la famille. Elle peut cependant avoir un intendant.

RIVAUD

Effet : Vous avez une organisation rivale, que ce soit par vengeance, compétition ou cruauté. Elle fera tout pour vous nuire, à chaque fois que l'occasion se présente. Selon votre gestion de la situation, cela peut se témoigner sous la forme de corbeaux qui disparaissent, d'espions fréquents, ou même d'attaques directes sur votre groupe ou votre seigneurie. Choisir cet aspect implique d'avoir une épine constante dans le pied qui peut blesser à tout moment. Il faut s'attendre à des conséquences de degrés variables à chaque événement.

Spécificité : La nature des rivaux et/ou l'origine de la rivalité peut être suggérée par le groupe. Toutefois, l'animation se garde le droit final sur les détails des rivaux à des fins d'intrigue.

PRIS DANS LES FICELLES (GROUPE DE TYPE « MAISON » SEULEMENT)

Effet : Votre existence en tant que famille repose sur l'aide d'une autre famille. Alors que votre famille a subi bien des malheurs (laissés à la discrétion du groupe), votre famille a survécu grâce à cette autre famille. Vous leur devez beaucoup. Cette famille aidante va vous demander des services et des hommes en échange.

Spécificité : Le choix de la famille devra être approuvé par l'animation. Les attentes de celle-ci sont plus sévères que l'aspect positif « Tireur de Ficelles ». La famille en question demandera quelque chose chaque mois et feront parfois certaines demandes au courant des lunes. Les services pourront varier.

TOUT POUR LA VICTOIRE

Effet : Vos hommes ne sont pas des mercenaires, mais n'ont tout de même qu'une seule chose en tête : être vus comme les meilleurs. Contrairement à un chevalier, vos hommes acceptent beaucoup d'engagement, qui ne tournent pas seulement autour de la défense de la veuve et l'orphelin. Une victoire est une victoire. Ils sont déterminés à faire valoir leur force à n'importe quel prix. Ils sont prêts à tout pour ça. Ils ne reculent devant rien, une lame à double tranchant. Si vous ne les attachez pas un peu, ils ne reviendront peut-être jamais.

Spécificité : Comme vos hommes n'ont peur de rien et veulent absolument se prouver, il y a doublement plus de chance qu'ils ne reviennent pas d'un combat. Ils auront tendance à vouloir en faire bien plus. Vos jets de dés sont donc réduits lors des résultats de blessures durant la guerre pour vos hommes.

Également, si tous vos hommes n'ont pas une occupation, il y a des chances qu'ils aillent s'aventurer ailleurs pour rejoindre des combats auxquels vous ne participez pas.

MAUDIT/MALÉDICTION

Effet : Votre groupe est dans les mauvaises grâces des dieux. Que ce soit par ses origines ou ses actions, le groupe sera probablement toujours maudit. Après chaque événement, l'une de vos manœuvres géopolitiques (ou l'événement aléatoire de votre groupe) subira un jet « maudit ». Le jet de hasard qui sera maudit est déterminé par l'animation. Les conséquences des mauvais jets de hasard pour les événements aléatoires sont plus graves, pouvant aller, par exemple, jusqu'à attraper une maladie potentiellement mortelle.

Spécificité : Un jet « maudit » consiste à rouler deux fois le jet de hasard correspondant et garder le résultat le plus bas des deux. L'utilisation d'un point de piété pour le jet annule cet effet.

RIDICULISÉ DES COURS

Effet : Les cours connaissent votre famille et vous ne pouvez mettre y les pieds sans que les femmes rient de vous et vous ridiculisent. De région en région, vous êtes reconnus comme des gens de peu de grâce et sans valeurs d'étiquette. Même aller dans une cour mineure vous est difficile, ce qui complique grandement les demandes de courtisage et de mariage. Les dames d'une famille ayant pris cet aspect ne peuvent envoyer qu'une seule colombe parmi elles.

Spécificité : Les autres familles connaissent cette réputation. Les gens de votre famille ne peuvent pas aller à la cour du Val du Roi et les autres cours, à moins qu'une personne haut-placée ou la présidente de la cour elle-même ne l'accepte. Même si c'est le cas, vos dames sont principalement acceptées pour observer. Vos hommes qui souhaitent faire des demandes de courtisage devront doublement prouver leur valeur envers les dames de la cour.

MALADIE ANCESTRALE

Effet : Votre famille a une vieille maladie qui touche votre branche. Elle vient de très loin et est inexplicable. Son développement est différent de génération en génération : il s'agit parfois d'une mort hâtive, parfois de la paralysie d'un membre, etc. Les mestres ont beau chercher un remède pour cette maladie, rien ne semble fonctionner. Plusieurs en viennent à penser que c'est une malédiction, d'autres croient que c'est de la sorcellerie. Quoi qu'il en soit, vous en êtes affecté et vous allez l'être jusqu'à ce que la mort vienne vous chercher. Peut-être que des gens pourront apporter un soulagement temporaire face à votre maladie, mais cela ne disparaît pas en un clin d'œil.

Spécificité : Votre maladie n'a pas de constance, ce qui permet un jeu de surprise et de mystère. Vous aurez de nouveaux symptômes physiques à chaque événement, dont l'animation vous informera lors de la remise des réponses à vos manœuvres géopolitiques. Le risque de mortalité de votre maladie familiale dépend des soins que vous obtiendrez. Si vous laissez aller la maladie d'elle-même, il y a de fortes chances que la mort soit plus rapide. Être entouré d'un mestre est primordial. Vous pourriez également aller chercher de l'aide religieuse. Il n'est pas impossible de se tourner vers des forces plus mystiques, mais faites attention avec qui vous croisez le fer.

JE MISERAIS MES PROCHES

Effet : Vous, le dirigeant de votre groupe, êtes la personne la plus précieuse de celui-ci. Les membres de votre groupe sont des atouts qui peuvent vous servir grandement. Vous aimez beaucoup jouer à des jeux d'argent et êtes toujours à la limite d'amener votre groupe dans la dette, mais vous arrivez toujours à envoyer l'un des membres de celui-ci faire différentes tâches pour éviter que cela n'arrive. Il n'y a pas de limite à ce que vous seriez prêt à faire pour sauver votre famille de la pauvreté. Parfois, vous y mettez également la main à la pâte, mais souvent les autres le font pour vous. Personne n'est à l'abri des problèmes de jeu. Si vous devez vendre l'un des vôtres, il se peut que vous le perdiez pour toujours. Tout peut arriver : envoyer votre fille travailler dans une auberge, laisser votre



premier fils à l'un de vos créanciers, seule l'imagination de ces derniers limite les conséquences.

Spécificité : Il est incontestable que votre dirigeant a un problème de jeu. Le hasard détermine à quel point vous avez perdu de l'argent durant chaque Lune. Vos habitudes de jeux font en sorte que vous ne pouvez dire non à une partie. Même si vous avez des lunes dans vos poches, il est hors de question pour vous de les utiliser toutes et finir dans la rue : votre famille va plutôt vous sauver de cette situation.

LES MARQUES DE LA GUERRE

Effet : Votre groupe a continuellement été amené à la guerre et dans des conflits. L'épuisement physique et mental s'en est suivi. Quand les bannerets doivent se lever, vous êtes les premiers à suivre, mais à un coût plus prononcé que les autres. Vos troupes ont de la difficulté à se remettre de leurs blessures et, souvent, les retrouver demandent du grand charisme. Les autres familles vous connaissent pour votre dévotion à vous battre contre ce qui doit être combattu, mais à force de vous voir entrer en conflit, ça en décourage d'autres. Perdre un père, une mère, un frère, une sœur ou des enfants, ce n'est jamais facile pour personne, alors votre groupe doit redoubler de patience pour rattraper les pertes obtenues.

Spécificité : Les regains de troupe demande 10 d'influence supplémentaire. Le recrutement demande 10 d'influence supplémentaire et une lune d'argent pour convaincre des hommes de rejoindre vos rangs.

UNE ADDICTION SANS FOND

Effet : Alors que certains ont des dettes pour obtenir à nouveau leur respect en tant que noble, d'autres se retrouvent sous les dettes à cause de leur besoin particulier. Le mot-clé est que vous en avez «besoin» et personne ne peut vous faire changer d'idée. Autant que cette addiction est en train de vous appauvrir, autant vous ne souhaitez pas que les autres le sachent. Il se peut même que les membres de votre famille ne soient pas au courant. Graduellement, les messagers de vos dettes vont vous informer que vous devez de l'argent. Ce qui est le plus dommage, c'est que vous allez quand même trouver d'autres personnes pour obtenir ce que vous voulez. Si vous ne payez pas ce que vous devez, il se peut que d'autres membres de votre compagnie, bande ou famille vont se retrouver affectés.





MAILLES ET RÉCOMPENSES

MAILLES ET RÉCOMPENSES

Le présent document décrit une version non-exhaustive et en construction des choix possibles pour les récompenses de mailles. La section est sujette à changements sans préavis. Optimalement, la récompense choisie serait conséquente au type de recherche réalisé par le mestre.

Les bonus sont généralement placés de façon logique, mais ils ne comportent pas de prérequis (sauf si indication contraire). Il n'est pas nécessaire de prendre le bonus des niveaux précédents pour obtenir les suivants - ainsi, pour un mestre possédant une maille mineure, intermédiaire et majeure en agriculture, il n'est pas nécessaire de prendre toute la première ligne du tableau pour obtenir le bonus majeur de celle-ci.

Si le bonus comporte la mention *Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi*, il n'est pas possible de prendre plusieurs bonus sur la même ligne. Dans le cas où le mestre souhaite augmenter son bonus, par exemple de mineur à intermédiaire, il lui sera possible de changer le bonus du niveau inférieur en même temps.

Si les choix présentés ne vous conviennent pas, il est possible de choisir d'autres bonus qui sont en alignement avec ce qui est présenté. Pour cela, une explication de la maille et de son bonus sera demandée par l'animation au préalable. L'animation analysera ensuite si le bonus est adéquat et le balancera au besoin pour ensuite l'ajouter au tableau des choix.

Il manque entre autres une section complète de maille qui permet la formation de NPCs appartenant à la famille/compagnie/individu et qui pourront entre autres être formés par les mestres. Ces bonus de mailles apparaîtront plus tard comme nous travaillons présentement sur la section du livre qui va traiter sur les NPCs de familles, comment en obtenir et comment ils peuvent être utilisés. Lorsque cette section sera terminée, nous publierons les mailles relatives à ceux-ci en même temps. D'ici là, si vous choisissez tout de même un de ces bonus, il ne sera pas actif.

P.S. Des mailles ont cette note : (Voir la section sur les événements organisés par les mestres). La section en question est encore en développement, nous allons revenir sous peu avec le tout. Si c'est un bonus qui vous intéresse, nous pourrons en parler entre les lunes. Merci!

Maille d'Agriculture - Matériaux Laiton

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p><i>(Une fois par saison)</i> Chance mineure de prévenir une mauvaise récolte.</p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Chance intermédiaire d'annuler une pénalité de récolte. <i>(Peut quand même en récolter une cargaison)</i></p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Prévient la perte de ressources lors de récolte. <i>(Peut faire sa récolte complète.)</i></p>
<p><i>(Une fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D2 de ressources de plus pendant une production de la ressource. <i>(D'une ressource agricole [Blé ou ingrédient])</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. <i>(D'une ressource agricole [Blé ou ingrédient])</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>	<p><i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. <i>(D'une ressource agricole [Blé ou ingrédient])</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>
	<p><i>(Une fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D2 ressources exceptionnelles. <i>(D'une ressource agricole)</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>	<p><i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D2 de ressources exceptionnelles. <i>(D'une ressource agricole)</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>
		<p>Création de réserve de blé dans une ferme (<i>doit avoir une ferme</i>), pour prévenir les vols ou attaque sur les bâtiments. 5 ressources maximum dans la réserve</p>
		<p>Peut former un fermier qui deviendra la source pour rapporter des problèmes ou redonner le moral aux autres. 40% plus de chance durant les récoltes et les soucis sur la seigneurie suivant les situations plus haut.¹</p>

Maille d'Arbre et Plantes - Matériaux Plomb

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut produire une infusion ou un baume à partir de plantes en jeu sans utiliser un ingrédient. (Doit avoir le roleplay adéquat)	Peut produire un baume ou une infusion intermédiaire, qui permet de guérir des problèmes plus complexes. Utilisation d'une part d'ingrédient. (Doit avoir le roleplay adéquat)	<i>Signature d'herboriste.</i> Possibilité d'utiliser les plantes pour calmer/soigner une plaie et éviter son aggravation. (Meilleur soin par les plantes.) Utilisation d'une part d'ingrédient (Doit avoir le roleplay adéquat)
	<i>(Une fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. (D'une ressource forestière [Bois et ingrédients] Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi) (Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)	<i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. (D'une ressource forestière [Bois et ingrédients]) (Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)
	<i>(Une fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D2 de ressources de bois exceptionnel. (Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)	<i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité d'avoir 1D2 de ressources de bois exceptionnel. (Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)
Possibilité d'identifier les plantes communes. (médicinales, toxiques ou nutritionnelles.)	Possibilité d'identifier les plantes exotiques (non-westerosiennes) (médicinales, toxiques ou nutritionnelles.)	Permet d'avoir une chance d'identifier les plantes les plus rares. (médicinales, toxiques ou nutritionnelles.)
Peut tenter d'identifier les plantes nuisibles et ralentir sa propagation dans un champ ou jardin.		Création de réserve de bois dans une grange de bois (doit avoir une ferme), pour prévenir les vols ou attaque sur les bâtiments. 5 ressources maximum dans la réserve

Mineur	Intermédiaire	Majeur
		<p>Peut former une herboriste qui saura distribuer l'information sur les plantes et les arbres. Éviter ainsi les problèmes pouvant y être reliés. 40% plus de chance durant les attaques par plantes toxiques, découvrir les maladies forestières etc.¹</p>

Maille d'Architecture - Matériaux Étain Blanc

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p>Peut lire et comprendre des plans de construction simples. (Bonus roleplay)</p> <p>Peut étudier les problèmes reliés à l'architecture de bâtiment mineur</p>	<p>Peut créer des plans de stratégie pour augmenter la réussite d'une construction de 25% (Limite d'un plan par construction par maître)</p>	<p><i>(Une fois seulement)</i> Peut construire un espace caché (cache, passage secret, plancher creux, etc)</p>
<p>Peut conseiller sur la place optimale d'un bâtiment et ainsi éviter des problèmes mineurs à la construction.</p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Réduction de matériaux grâce à une utilisation intelligente des ressources communes. (Coûte un bois ou une pierre de moins)</p>	<p><i>(Deux fois par saison)</i> Réduction de 1D2 dans un coût total de construction pour une construction de niveau intermédiaire ou plus</p>
<p>Peut réparer une structure endommagée (petite réparation narrative - <i>bonus roleplay</i>).</p>	<p>Peut participer à l'entretien d'un bâtiment mineur, annulant une pénalité ou dégradation. (Doit passer le mois à faire les réparations et sauve ainsi le coût d'une ressource commune)</p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Peut restaurer un bâtiment endommagé sans coût matériel.</p>
	<p>Peut changer le bonus d'une construction pour un autre du même niveau. Entre les niveaux mineur et intermédiaire. (Ex. : <i>Au lieu du bonus artisanal intermédiaire sur un bâtiment intermédiaire, il a le bonus économique.</i>)</p>	<p>Peut changer le bonus d'une construction pour un autre d'un niveau inférieur. (Ex. : <i>Au lieu du bonus artisanal intermédiaire sur un bâtiment intermédiaire, il a le bonus économique mineur.</i>)</p>
		<p>Peut former un expert architecte qui peut superviser toutes les constructions et trouver les problèmes dans un plan. 40% plus de chance durant la construction ou l'amélioration d'un bâtiment ainsi que les réparations.¹</p>

Maille d'Art de la Forge - Matériaux Acier Pâle

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p><i>(Une fois par saison)</i> Possibilité de trouver et acquérir une ressource de fer.</p>	<p><i>(Une fois par saison)</i> Possibilité de trouver et acquérir 1D2 de fer. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>	<p><i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité de trouver et acquérir 1D3 de fer. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i></p>
<p>Possibilité de renforcer les armes et armures des soldats, pour éviter des répercussions négatives du hasard. 15% de chance. (Donc permet d'éviter les bris de la ressources Armes et Armures) (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)</p>	<p>Possibilité de renforcer les armes et armures des soldats, pour éviter des répercussions négatives du hasard. 25% de chance. (Donc permet d'éviter les bris de la ressources Armes et Armures) (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)</p>	<p>Possibilité de renforcer les armes et armures des soldats, pour éviter des répercussions négatives du hasard. 35% de chance. (Donc permet d'éviter les bris de la ressources Armes et Armures) (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)</p>
	<p><i>(Deux fois par saison)</i> Possibilité de faire fondre deux pierres pour en extraire assez de fragments de fer pour obtenir une ressource de fer.</p>	<p>Peut former un maître forgeron, ajoutant de la connaissance à la force du forgeron. 40% plus de chance durant la formation d'armure et d'arme, ainsi que la réparation.¹</p>
<p>Peut authentifier les armes et armures de qualité exceptionnelle ou médiocre <i>(Bonus roleplay)</i></p>	<p>Peut authentifier les armes et armures légendaires (qui ont su traverser l'histoire) <i>(Bonus roleplay)</i></p>	<p>Peut produire des armes ou armures, avec du fer de base. Une fois par saison peut faire une cargaison d'armes et armures exceptionnelles. (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)</p>
		<p>Peut créer une réserve minière qui prévient les pertes ou vol ou autre néfaste sur les carrières. 5 Ressources de pierre maximum</p>
		<p>Peut spécialiser 5ME, une fois par saison. (Envoi de 10ME pour la formation de 5 ME)</p>

Maille de l'Art de la Guerre - Matériaux Fer

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut conseiller une posture défensive ou offensive sur un champ de bataille (<i>Bonus roleplay</i>).	Peut préparer un piège ou une défense improvisée sur un lieu (<i>Bonus narratif ou roleplay</i>).	Peut former un capitaine ou tacticien fidèle qui ajoute un 40% plus de chance durant un conflit/guerre/combat etc. ¹
Peut se renseigner sur le type d'attaque d'un ennemi, s'il a accès à leur sigil/noms etc. 15% de chance d'obtenir l'information. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>	Peut se renseigner sur le type d'attaque d'un ennemi, s'il a accès à leur sigil/noms etc. 25% de chance d'obtenir l'information. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>	Peut se renseigner sur le type d'attaque d'un ennemi, s'il a accès à leur sigil/noms etc. 35% de chance d'obtenir l'information. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>
	<i>(Une fois par saison)</i> Peut donner un reroll sur une préparation de guerre sur laquelle il participe	<i>(Une fois par saison)</i> Peut donner un reroll sur la phase de guerre, dans une guerre dans laquelle il participe
Peut aider le seigneur à donner un message d'encouragement aux hommes, pour réduire temporairement la démorisation des troupes. Chance mineure (Doit participer activement)	Peut aider le seigneur à donner un message d'encouragement aux hommes, pour réduire temporairement la démorisation des troupes. Chance intermédiaire (Doit participer activement)	Peut aider le seigneur à donner un message d'encouragement aux hommes, pour réduire temporairement la démorisation des troupes. Chance majeure (Doit participer activement)
Permet d'identifier les faiblesses dans les troupes et aide à corriger celle-ci. Le mestre doit passer le mois avec les soldats à l'entraînement <i>(Bonus +10 sur le jet de dé pour le prochain combat)</i>	<i>(Une fois par saison)</i> Permet les replis stratégiques efficaces pour éviter plus de perte mortelle. Donne un reroll sur la phase perte d'une guerre.	Connaissance des stratégies de siège. Il peut ainsi réduire les malus lors d'une telle situation.

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p>Peut organiser une journée de tournoi, prouesses, démonstrations d'arts martiaux, etc. mineur <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i> (Doit avoir au moins un joueur combattant avec lui pour les présentations)</p>	<p>Peut organiser une journée de tournoi, prouesses, démonstrations d'arts martiaux, etc. mineur ou intermédiaire <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i> (Doit avoir au moins un joueur combattant avec lui pour les présentations)</p>	<p>Peut organiser une journée de tournoi, prouesses, démonstrations d'arts martiaux, etc. <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i> (Doit avoir au moins un joueur combattant avec lui pour les présentations)</p>
		<p><i>Appel de confiance.</i> 50 soldats (5FM) déjà fidèles (minimum 5 de loyauté) à la famille/au groupe développeront une loyauté extrême. Leur loyauté est sans borne et leur dévotion est totale. La conversion prend une lune d'entraînement Impossible d'avoir plus que 50 soldats loyaux à la fois.</p>

Maille d'Astronomie - Matériaux Bronze

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut prévoir les saisons avec une légère avance.	Connaître à l'avance les possibles changements dans l'univers. (Faire des prédictions.)	Peut prédire une catastrophe ou événement géopolitique (<i>Roleplay à valider par animation</i>).
Peut donner un bonus narratif à une navigation ou une chasse au trésor.	Permet d'éviter un malus météo une fois par saison sur une manœuvre navale.	Peut former un navigateur des étoiles, qui aide dans les entreprises navales. 40% plus de chance durant la navigation.
Peut établir une carte céleste simple pour une région.	Peut prédire une éclipse ou phénomène céleste (<i>Bonus narratif de prestance - selon la performance en jeu</i>)	Peut éviter les désavantages météorologiques d'une région pour une manœuvre.
Peut lire les étoiles et reconnaître les constellations majeures.	Peut créer une carte du ciel locale qui permet de reconnaître des lieux. (<i>être perdu ou trouver un espace secret, etc.</i>)	Peut former un astrologue : Soutien à une action de guerre, mariage, ou commerce. ¹
Peut organiser une soirée d'astronomie mineure (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une soirée d'astronomie mineure ou intermédiaire (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une soirée d'astronomie (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)

Maille de Calligraphie et Linguistique - Matériaux Platine

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut reconnaître les faux documents de niveau mineur.	Peut falsifier des documents non officiels (<i>lettres, notes, ordres non scellés</i>).	Peut falsifier des documents officiels <i>(Requiert roleplay et justification)</i> .
Peut copier fidèlement un écrit ou une carte. (<i>Dans sa propre écriture - pas de falsification</i> .)	Peut copier des documents suivant la langue d'origine et y apporter des annotations ou traductions.	Peut écrire et déchiffrer des vieux langages, tels que le Haut-Valyrien et les anciennes runes. <i>(La maille doit avoir été produite en ce sens.)</i>
Peut écrire un message codé rudimentaire.	Peut créer un parchemin codé.	Peut protéger un écrit contre la lecture
Peut sceller un parchemin de façon officielle (<i>Bonus narratif</i>).	<i>(Deux fois par saison)</i> Peut créer une œuvre écrite qui donne 5 d'influence autre à la famille. <i>(L'œuvre se doit d'être réellement écrite)</i> .	Peut créer une archive ou chronique d'une maison, donnant un bonus d'héritage ou de réputation. Donne 5 d'influence permanente à la famille <i>(Doit créer réellement l'archive en plus de la maille majeure.)</i> <i>(Une seule archive par famille)</i>
Peut enseigner l'écriture à un illettré	Connaît le <i>familier</i> parlé et écrit des grandes langues marchandes (Pentos, Lys, Tyrosh, Myr)	Peut former un scribe personnel, ce qui aide dans les tâches administratives. 40% plus de chance durant les retranscriptions et la recherche dans des documents ¹
Connaît parfaitement une langue supplémentaire de son choix	Connaît parfaitement jusqu'à trois langues supplémentaire de son choix	Est un expert des langues étrangères. Il peut les apprendre très rapidement avec un professeur ou par exposition et ainsi agrandir son catalogue de langue.

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p>Peut organiser une journée langue et calligraphie mineure <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>	<p>Peut organiser une journée langue et calligraphie mineure et intermédiaire <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>	<p>Peut organiser une journée langue et calligraphie <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>

Maille de Corbeau - Matériaux Fer Noir

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p>Peut envoyer gratuitement 5 corbeau avec message personnalisé, nécessitant une réponse personnalisée de l'animation. (Rappel : Sans ce bonus, un envoi coûte deux étoiles de cuivre)</p>	<p>Peut envoyer gratuitement 10 corbeau avec message personnalisé, nécessitant une réponse personnalisée de l'animation.</p>	<p>Peut envoyer gratuitement 15 corbeau avec message personnalisé, nécessitant une réponse personnalisée de l'animation.</p>
	<p>Peut <i>dresser</i> un corbeau personnel.</p>	<p>Peut <i>avoir</i> deux corbeaux, personnel. (Nécessite la maille intermédiaire pour dresser des corbeaux)</p>
	<p>Peut crypter un message.</p>	<p>Peut apprendre des ruses à son corbeau personnel pour apporter des messages plus sécuritaires. (Nécessite la maille intermédiaire pour dresser des corbeaux)</p>
	<p>Peut accompagner un message d'un sceau ou leurre pour tromper un espion.</p>	<p>Peut coordonner un réseau de messagers pour relayer l'information entre plusieurs maisons.</p>
	<p>Peut utiliser des oiseaux alternatifs aux corbeaux (ex : faucon, pigeon), plus difficile à intercepter. Diminution de chance mineure</p>	<p>Les oiseaux/corbeaux du maître sont mieux dressés. (Ne compte pas le corbeau personnel) Moins de chance d'interception. Diminution de chance mineure</p>
		<p>Peut former un maître corbeau qui peut retrouver les corbeaux et les comprendre. 40% plus de chance durant la réception de corbeau, l'envoyer, retracer etc.¹</p>

Maille de Gastronomie - Matériaux de Bois de Cèdre

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Chance intermédiaire de repérer les ingrédients périmés, altérés ou empoisonnés. Le maître doit évidemment participer au banquet ou festivals gastronomiques (<i>Poison mineur affecté à la nourriture</i>)	Chance intermédiaire repérer les ingrédients périmés, altérés ou empoisonnés. Le maître doit évidemment participer au banquet ou festivals gastronomiques (<i>Poison intermédiaire affecté à la nourriture.</i>)	Peut former un cuisinier ou tavernier qui aide à la détection dans les repas, préparation et organisation d'événements gastronomiques. ¹
(<i>Une fois par saison</i>) Peut cuisiner un repas qui donne bonus narratif d'hospitalité ou de sympathie. Chance mineur (<i>Aide aux faveurs, contacts, relations etc.</i>)	(<i>Une fois par saison</i>) Permet d'ajouter un bonus de 10 influences lors d'un événement festin intermédiaire ou majeur. (Bonus additionnel aux gains de la fête)	(<i>Une fois par saison</i>) Peut préparer un festin majeur qui augmente l'influence de 15 et fidélise des PNJs. Doit payer les coûts habituels pour un événement majeur. (Bonus additionnel aux gains de la fête)
Peut soutenir une fête ou banquet (<i>Bonus narratif de prestance - selon la performance en jeu</i>).	Peut préparer un plat qui a des chances d'augmenter la relation avec un PNJ (<i>Roleplay</i>).	(<i>Une fois par saison</i>) Peut faire une concoction qui restaure l'énergie des travailleurs Permet d'enlever le coût d'influence au regain de 10 ME/FM
		(<i>Une fois par saison</i>) Peut récolter un ingrédient+ à partir d'une récolte d'ingrédients ordinaires. (Transforme un des ingrédients récoltés en ingrédients)
		Peut utiliser un ingrédient simple pour créer un effet narratif (infusion calmante, fortifiante - <i>À discuter avec l'animation</i>).

Mineur	Intermédiaire	Majeur
<p>Peut organiser une journée gastronomique mineure <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p> <p>(N.B. Un banquet ne compte pas comme une journée gastronomique. Il doit s'agir d'une activité interactive organisée par le maître directement et uniquement sur le sujet)</p>	<p>Peut organiser une journée gastronomique mineure et intermédiaire <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p> <p>(N.B. Un banquet ne compte pas comme une journée gastronomique. Il doit s'agir d'une activité interactive organisée par le maître directement et uniquement sur le sujet)</p>	<p>Peut organiser une journée gastronomique <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p> <p>(N.B. Un banquet ne compte pas comme une journée gastronomique. Il doit s'agir d'une activité interactive organisée par le maître directement et uniquement sur le sujet)</p>

Maille de Géologie - Matériaux Étain Gris

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut identifier les pierres et métaux communs.	(<i>Une fois par saison</i>) Peut produire une ressource transformée en pierre (pierre taillée, décoration...).	(<i>Une fois par saison</i>) Peut transformer deux pierres ordinaires en une pierre exceptionnelle.
(<i>Une fois par saison</i>) Possibilité d'avoir 1D2 de ressources de plus pendant une production de la ressource. (<i>D'une ressource de pierre</i>) (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)	(<i>Une fois par saison</i>) Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. (<i>D'une ressource de pierre</i>) (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)	(<i>Deux fois par saison</i>) Possibilité d'avoir 1D3 de ressources de plus pendant une production de la ressource. (<i>D'une ressource de pierre</i>) (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)
Peut analyser un échantillon et confirmer s'il est exploitable.	Peut réduire le coût de construction d'une ressource de pierre.	Peut former un mineur dans l'art de la pierre et minéraux. 40% plus de chance dans la trouvaille de minéraux précieux, protéger les mines de pierres etc. ¹
Peut prédire un petit glissement ou instabilité de terrain. (<i>Bonus narratif</i>)	Peut détecter une cavité ou faille géologique (<i>Donne accès narratif à un lieu caché</i>). (<i>Une par famille et elle n'est pas personnelle</i>)	(<i>Une fois par saison.</i>) Peut annuler un effet géologique négatif (effondrement, érosion, etc.)
		Peut concevoir un réseau de galeries ou souterrains (<i>Roleplay avec animation</i>).

Maille d'Histoire - Matériaux Cuivre

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut raconter fidèlement un fait historique (<i>bonus roleplay ou culturel</i>).	<p><i>(Une fois par saison par maison/groupe)</i></p> <p>Peut produire une archive publique de famille qui donne +10 d'influence à la maison ou au groupe (Doit être réellement écrit et accessible.)</p> <p><i>(N'augmente pas le maximum de la maison)</i></p>	<p>Peut créer une œuvre historique majeure donnant un bonus d'héritage ou de réputation. Donne 5 d'influence permanente à la famille (Doit créer réellement l'œuvre en plus de la maille majeure.)</p> <p><i>(Une seule oeuvre par famille)</i></p>
<p>Peut retracer la lignée ou l'héritage d'une maison. <i>(Une fois par maison)</i> (+5 d'influence à la maison dont la lignée ou l'héritage a été retracée)</p> <p><i>(N'augmente pas le maximum de la maison)</i></p>	Peut éviter que des erreurs du passé se répètent. (<i>conseil donné par le mestre avec l'aide de l'animation</i> .)	Peut prouver une légitimité historique (héritier, droit de succession, etc.).
<p>Peut organiser une journée commémorative mineure <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>	<p>Peut organiser une journée commémorative mineure ou intermédiaire <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>	<p>Peut organiser une journée commémorative <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i></p>
<p>Droit de consulter des archives de la citadelle ou régionales pour obtenir un nom ou un fait oublié (Permet de demander des faits historiques à l'animation)</p> <p>(Doit se rendre aux archives en personne)</p>	<p>Peut créer une carte ancienne permettant d'accéder à un lieu oublié (<i>max un par groupe</i>). (Demande une recherche continue sur plusieurs lunes)</p>	<p>Peut former un historien, soutien dans les actions politiques, nobles ou culturelles. 40% plus de chance dans l'accumulation des informations historiques etc.¹</p>
	Peut soutenir un tribunal ou arbitrage en citant un précédent.	

Maille de Luxure - Matériaux Rhodonite

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut détecter les troubles ou désirs sexuels (<i>roleplay</i>).	Peut créer une ambiance propice : 15-20% sur un jet de dés sur un PNJ mineur dans un lieu privé.	Peut créer une ambiance propice : 15-20% sur un jet de dés sur un PNJ important de la haute-noblesse dans un lieu privé. (Comme créer une ambiance aphrodisiaque, calme, intime, etc.)
Peut éveiller la curiosité ou le plaisir (<i>bonus narratif en séduction</i>).	Peut établir un rituel sensuel (p.ex. bain parfumé) qui apaise les tensions politiques. (<i>Sur l'accord des personnes concernées.</i>) 15-20% sur un jet de dé sur la relation entre deux personnages dont un PNJ mineur	Peut rédiger un traité des plaisirs. (<i>Peut aider les joueurs et les PNJ dans leur relation dans l'intimité. Peut offrir des cours sur l'intimité aux dames sans risque pour leur vertu.</i>)
Peut apaiser les tensions sexuelles dans un couple ou entre maisons.	Peut créer un objet transformé de plaisir (parfum, lingerie, bijou érotique). (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)	Peut créer un objet transformé de plaisir exceptionnel (parfum, lingerie, bijou érotique). (Doit travailler de pair avec l'artisan qui crée l'objet)
Peut conseiller sur les méthodes contraceptives ou augmentant la fertilité.	(<i>Deux fois par saison</i>) Peut organiser une soirée privée : +5 influence ou bonus narratif. (<i>N'augmente pas le maximum de la maison</i>)	Peut découvrir les tendances et envies sexuelles d'un PNJ. (Doit passer du temps avec le PNJ - le temps nécessaire varie selon la personnalité et la relation)
Peut proposer un moment intime qui redonne moral ou lien social.	Peut détecter ou soigner un trouble sexuel mineur (<i>narratif ou roleplay intime</i>).	Peut former une courtisane ou amant spécialisé : 40% plus de chance dans des bonus sur l'influence et les relations avec un PNJ. ¹
Peut organiser une journée d'enseignement sur l'intimité mineure (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une journée d'enseignement sur l'intimité mineure ou intermédiaire (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une journée d'enseignement sur l'intimité (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)

Maille de Grand Mystère/Magie - Matériaux Acier Valérien*

*Doit avoir l'approbation de l'animation avant de rechercher cette maille

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut lire une rune ou un symbole mystique mineur.		
Peut lire le Haut Valérien		

Maille de Médecine - Matériaux Argent

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut soigner les blessures légères (égratignures, plaies superficielles, replacer un os).	Peut soigner les blessures intermédiaires (plaies ouvertes, os brisé).	Peut pratiquer des chirurgies complexes (amputations, césariennes, plaies profondes).
Peut assister à un accouchement en toute sécurité.	Peut faire un accouchement non assisté.	Peut soigner une blessure critique (Faire baisser d'un grade le stade de blessure).
Peut diagnostiquer des troubles communs (Rhume, Fièvre).	Peut fabriquer une potion de soin ou de sédation, ex lait de Pavot (requiert un ingrédient et/ou laboratoire).	Peut former un aide soignant/soignant spécialisé qui apporte de l'assistance à un soin complexe. 40% plus de chance de réussite durant de grandes procédures etc. ¹
Peut extraire des corps étrangers (échardes, flèches non enfoncées).	Utilisation d'insect ou autre pour la guérison (<i>Meilleure Chance de soin et technique alternative et discutable</i>).	
	Peut instaurer un protocole de quarantaine sur un lieu/maison (<i>bloque un effet narratif de maladie</i>).	

Maille Économique/Monnaie - Matériaux Or

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut identifier des pièces contrefaites.	(Deux fois par saison) Peut réduire un coût d'achat ou une construction de 1 lune.	Peut simuler une pénurie pour affecter une région (roleplay/économie locale).
Peut suivre les flux économiques d'un marché local. (Peut donc parler avec l'animation pour faire descendre ou monter une ressource selon son utilisation réelle sur le terrain)	(Une fois par saison) Peut renforcer une relation commerciale avec un contact marchand.	Peut former un comptable qui peut ajouter 4 étoiles à tous move économique une fois par lune ou 40% plus de chance de trouver des contacts, sécurisé des échanges etc. ¹
Peut gagner 2 étoiles de cuivre supplémentaires à une manœuvre économique à laquelle il participe. (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)	Peut ajouter 4 étoiles de cuivre supplémentaires à une manœuvre économique à laquelle il participe. (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)	Peut générer 1 lune supplémentaire à une manœuvre économique majeure à laquelle il participe. (<i>Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi</i>)
	Peut convaincre un marchand d'accorder un petit rabais (maximum 2 cuivres) ou une entente de paiement (maximum une lune de délai) (<i>Ne peut pas se combiner avec un autre bonus actif sur la relation avec le marchand - même les bonus de groupes ou autres que ceux des mailles</i>)	Peut stabiliser le marché d'une ressource (bloque son inflation pour une lune) (À indiquer à l'animation à l'ouverture de la fiche de groupe) (Doit changer de ressource protégée à chaque lune).

Maille de Philosophie - Matériaux Or Rouge

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut résoudre un conflit verbal entre deux personnages (roleplay de médiation).	Peut servir de médiateur dans une négociation difficile (+20% de persuasion).	
Peut donner +5 prestance en proposant un discours philosophique lors d'une rencontre avec un PNJ. <i>(Doit écrire un petit résumé du discours et doit faire sens avec l'époque.)</i>		Peut créer une allégorie vivante majeure donnant un bonus d'héritage ou de réputation. Donne 5 d'influence permanente à la famille <i>(Doit créer réellement l'œuvre en plus de la maille majeure.)</i> <i>(Une seule oeuvre par famille)</i>
Peut proposer une question morale troublante, qui amènerait une questionnement au PNJ <i>(Chance mineure)</i> <i>(Doit écrire la question ou la dire en personne à l'animation et elle doit faire sens avec la situation du PNJ.)</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>	Peut rédiger un texte qui amènerait un questionnement à un PNJ sur un sujet controversé <i>(Chance intermédiaire)</i> <i>(Doit écrire un résumé du texte et celui-ci doit faire du sens avec la situation présentée)</i> <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>	Peut aider à persuader un PNJ lors d'une rencontre par la force morale d'un argument : 15-20% sur un jet de dés. <i>(Un seul des bonus de cette ligne peut être choisi)</i>
Peut organiser une journée de débat en événement public mineur <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i>	Peut organiser une journée de débat en événement public mineur ou intermédiaire <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i>	Peut organiser une journée de débat en événement public <i>(Voir la section sur les événements organisés par les mestres)</i>

Maille de Poison - Matériaux Jade/Émeraude

*La Citadelle restreint fortement l'accès à cette maille. En jeu, il faudra convaincre la Citadelle de l'utilité de celle-ci.

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut identifier les signes d'empoisonnement simple.	Peut simuler une mort ou une maladie par empoisonnement.	
Peut détecter les herbes toxiques dans un jardin ou un plat.		
Peut extraire une toxine de base à partir d'une plante commune.		
Poison mineur et antidote mineur.	Poison intermédiaire et antidote intermédiaire.	Poison majeur et antidote majeur. <i>(avec quelques exceptions).</i>
Peut contrer un empoisonnement avec charbon actif ou purge.		Peut former un assistant empoisonneur, qui a une part des connaissances du mestres. 40% plus de chance au niveau des logistiques, des sabotages etc. ¹

Maille de Politique - Matériaux Alliage d'Or et d'Argent

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut proposer un compromis diplomatique (bonus roleplay).	Permet d'avoir des chances intermédiaires de retarder le commencement d'une guerre/conflit armé pour ainsi permettre plus de pourparler entre les impliqués.	Peut former un grand parleur en acteur majeur du réseau de pouvoir. 40% plus de chance de réussite dans les situations politiques. ¹
Peut influencer un vote ou une décision locale par l'éloquence, ce qui amènerait une questionnement au PNJ <i>(Chance mineure)</i> <i>(Doit écrire un résumé du raisonnement ou la dire en personne à l'animation et elle doit faire sens avec le monde et la situation.)</i>	Chance mineure lors d'une discussion politique à laquelle il participe lors d'une manoeuvre d'obtenir une faveur mineure du politicien avec lequel vous êtes en discussion	Chance mineure lors d'une discussion politique à laquelle il participe lors d'une manoeuvre d'obtenir une faveur intermédiaire du politicien avec lequel vous êtes en discussion (Peut se combiner avec le niveau intermédiaire. Le niveau le plus élevé sera tenté en premier. S'il échoue, le niveau inférieur s'active)
		Peut aider à conseiller un PNJ lors d'une rencontre politique. <i>(Bonus narratif)</i>
		Lorsque le maître est présent lors d'une rencontre politique, celui-ci compte pour une dépense supplémentaire de 10 points d'influence pour la rencontre.

Maille de Psychologie - Matériaux l'Or Vert

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut résoudre un conflit verbal entre deux personnages (roleplay de médiation).	Permet de régler des conflits verbaux et émotionnels chez plusieurs participants à la fois. (roleplay de thérapie de groupe ou individuelle)	Peut former un assistant psychologue qui aide les paysans d'un territoire donné avec leur trouble psychologique. 40% plus de chance dans des démarches psychologiques variées. ¹
Peut résoudre un conflit émotionnel entre deux personnages (roleplay de médiation).	Psychanalyste - Permet de faire des diagnostics d'état mental.	Psychanalyste - Permet de faire des diagnostics d'état mental même pour les cas les plus complexes qui soit.
Permet de soigner les troubles mineurs de personnalité ou mentaux.	Permet de soigner les troubles intermédiaires de personnalité ou mentaux.	Permet de soigner les troubles majeurs de personnalité ou mentaux
Peut aider à calmer la population (Bonus de chance mineure pour calmer la population).		
Peut aider à enrager une population (Bonus de chance mineure pour enrager une population)		
	Peut aider à faire sentir à des PNJ une certaine émotion. (Chance intermédiaire d'influencer les émotions des PNJ) <i>(N.B. L'influence est sur les émotions et non les comportements des PNJ)</i>	Peut aider à faire sentir à des PNJ une certaine émotion. (Chance majeur d'influencer les émotions des PNJ) <i>(N.B. L'influence est sur les émotions et non les comportements des PNJ)</i> <i>(Ne se cumule pas avec la dernière)</i>

Maille des Saisons et Température - Matériaux Aquamarine

Mineur	Intermédiaire	Majeur
Peut identifier les plantes ou animaux de saison utiles (roleplay en forêt ou jardin).		
Peut accorder un petit bonus uniquement narratif à une manœuvre s'il est bien aligné avec la saison. Nécessite une explication courte écrite avec la manœuvre.	(<i>Une fois par saison de GN</i>) Peut annuler une pénalité climatique ou saisonnière sur une action.	
Peut expliquer les effets de la saison sur les récoltes, la santé ou les déplacements.	(<i>Deux fois par saison de GN</i>) Peut accorder un bonus de 5% de plus en alliance une autre maille. Uniquement en géopolitique. Par exemple : Médecine, trouver des plantes en urgence et ainsi soigner la personne etc. (La maille rédigée pour prendre ce bonus doit refléter la maille choisie, ex. Les plantes médicinales saisonnières)	
Peut prédire la durée ou l'intensité d'une saison à venir. (<i>Bonus narratif</i>)		
Peut organiser une journée d'activité saisonnière mineure (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une journée d'activité saisonnière mineure et intermédiaire (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)	Peut organiser une journée d'activité saisonnière (<i>Voir la section sur les événements organisés par les mestres</i>)

¹ La formation de personnages est une mécanique à venir dans le livre des règles