

Système de Règles

Généralités

Pour que le jeu se déroule au mieux et que tout le monde passe un bon moment, nous vous invitons à tenir compte des quelques règles suivantes :

- Merci de ne jeter aucun déchet sur le terrain, même biodégradable. Des poubelles seront à votre disposition, utilisez-les. Les fumeurs doivent se munir de cendriers portables et discrets.
- Le feu sera très réglementé. Nous autorisons toutefois l'utilisation d'éclairages à bougie dont les flammes sont couvertes. Ceci exclut donc les chandeliers, flambeaux etc... Mais autorise des lanternes. Pour les feux de camps, ceux-ci doivent impérativement être dans des braseros, des barbecues médiévaux ou d'autres réceptacles adaptés. Ces feux ne devront jamais être laissés sans surveillance, sous aucun prétexte et disposer en permanence d'un moyen rapide d'extinction à portée de main.
- Les alcools forts sont interdits. La consommation de boissons à faible teneur en alcool doit être modérée. Si un orga estime que votre état éthylique nuit au jeu, à votre sécurité ou à celle des autres, il pourra vous demander de quitter le jeu. Les orgas sont les seuls à pouvoir estimer cela. Nous faisons confiance à votre bon sens pour comprendre l'utilité cette règle.
- Si vous êtes témoin d'un accident, en plus de faire appel à l'un des secouristes désignés en début de GN, alertez au plus vite les orgas. Même si vous estimez que la situation est sous contrôle ! Une vigilance toute particulière est demandée en combat, tant au niveau de la sécurité que du fairplay.
- Au vu des thématiques abordées dans ce jeu, notamment concernant les sujets de la cruauté, de la violence sociale et des violences sexuelles en plus d'un jeu très sexualisé, nous exigeons un réel effort d'autodiscipline afin que le jeu ne soit pas mal vécu par le moindre joueur/joueuse. Ce point fera l'objet d'une intervention particulière lors du Briefing.
- Au cours d'un combat, vous devez utiliser des armes validées par les orgas. Les coups donnés sans armes, avec votre corps, sont bannis, de même que les projections, les plaquages ou les prises de soumission.
- Les coups « mitraillettes » sont interdits, on ne frappe pas avec violence et on ne force pas sur l'arme de l'adversaire s'il a paré le coup. Il faut prendre le temps d'armer son geste, pour faire un beau combat, avec des mouvements amples et souples. L'important est que le coup

soit vu et senti suffisamment pour être pris en compte, en touchant distinctement une partie du corps de la cible (autre que le cou, la tête, ou le sexe -et les seins pour les femmes-)

- Si le combat se déroule dans une zone dangereuse, vous devez mettre le jeu en pause et vous déplacer.
- Si vous devez quitter le terrain, pour quelque raison que ce soit, vous devez obligatoirement en informer les organisateurs. Ni par le biais d'un intermédiaire, ni en laissant un message.

Enfin, nous vous invitons à faire preuve de fairplay en toute circonstance.

Le Temps

Le temps dans le jeu est divisé en plusieurs unités. De nombreux effets utilisent ces termes pour déterminer leur fréquence d'utilisation.

Une Saison : le grandeur nature est composé de cinq saisons. Elles se découpent dans des horaires fixes. Du début du jeu à 14h, de 14h à 20h, de 20h à Minuit, de Minuit à 8h et enfin de 8h à la fin du jeu. Pour ne pas nuire à l'ambiance du jeu, nous n'annoncerons pas les changements de saison à haute voix. Il vous suffira de regarder l'heure. Une horloge sera à disposition sur une partie hors-jeu du terrain.

Une scène : C'est une division du temps un peu abstraite, qui fait appel à votre fairplay. Quand vous changez de lieu, d'ambiance ou de tempo, vous changez de scène.

Un combat : Un combat débute lorsque des adversaires sont en vue et se termine lorsqu'il n'y en a plus du tout. Les vagues de monstres successives et rapprochées sont un seul et même combat. Quand il y a une pause, longue et clairement ressentie, vous pouvez estimer que le combat est fini.

Les heures, les minutes et les secondes : Elles sont strictement identiques à la réalité. Plusieurs effets de jeu utilisent ce découpage (par exemple le temps de réparation des objets). C'est sans doute la mesure de temps qui demande le plus de fairplay, vu que la perception du passage du temps est une donnée très subjective. On compte sur vous, et n'hésitez pas à vous munir de votre portable ou d'une montre, que vous dissimulerez dans une poche de votre costume (à l'abri des regards et des chocs).

La Folie

Par rapport à beaucoup de nos GN, la Folie sera gérée différemment. Ici, nous la laisserons à votre appréciation. Chaque personnage commence le jeu avec un Profil Pathologique indiqué à la fin de son BG. Si le Personnage connaît, durant le jeu, une série d'événements ou d'épreuves traumatisants, il peut commencer à manifester, petit à petit, des signes de sa pathologie dans son RP.

Même si nous ne sommes pas psychiatres, nous savons qu'il est rarissime qu'une personne devienne folle à lier en un week-end, nous vous demandons de ne pas tomber dans le grotesque.

Traumatismes & Réactions

Le monde de ce GN est violent, cruel et dur. Il est fréquent que ses différents protagonistes, surtout les moins aguerris, assistent ou participe à des actes horribles qui hanteront leur sommeil pendant des mois. C'est ce qu'on appelle un Traumatisme (ou « Trauma »), il peut être généré par différentes sources : actes cruels, mise à mort, révélation perturbante, surnaturel, « bad-trip » etc...

En règle générale, nous éviterons d'utiliser l'annonce « **Trauma** » pour éviter de casser l'immersion, aussi, votre personnage subit automatiquement une annonce « **Trauma** » dès qu'il est confronté à l'une des situations suivantes :

- ❖ S'il achève une autre personne alors qu'il n'a pas la Compétence : Sang-Froid
- ❖ Qu'il est témoin, victime ou acteur d'un acte de torture et qu'il ne possède pas la Compétence : Torture.
- ❖ Qu'il voit une personne se faire égorger sous ses yeux alors qu'il n'a pas la Compétence : Sang-Froid
- ❖ Au terme d'un combat dans lequel il y a une ou plusieurs personnes Hors de Combat et que votre personnage ne possède aucun point dans l'Aspect du Guerrier.
- ❖ S'il commet un viol sans posséder la Compétence : Sang Froid.
- ❖ Si il est victime d'un viol.

Une accumulation de Trauma peut commencer à affecter la psyché du personnage.

Face à ce genre de situation, votre personnage va automatiquement réagir et cette réaction va dépendre de son caractère. Nous demandons que l'interprétation de la réaction, quelle qu'elle soit, dure à minima 15 min et qu'elle commence dans les 5 min après le début du déclencheur. Cette réaction est indiquée à la fin de votre BG et sont de deux type :

- ❖ **L'Intériorisation** : Le personnage aura tendance à s'enfermer dans un mutisme persistant, à ne pas réagir aux stimuli extérieurs, à être amorphe, à trembler, à claquer des dents, à se recroqueviller voire à s'évanouir etc...

- ❖ **L'Extériorisation** : Le personnage aura tendance à crier, à pleurer, s'agiter, à fuir le contact, à bégayer, à faire les cent pas, à beaucoup parler etc...

Les réactions doivent être interprétées en accord avec le caractère de votre personnage, les indications ci-dessus peuvent être interprétées partiellement.

Statut et Fourberie

Le jeu que nous proposons est un jeu principalement basé sur les interactions de vos personnages au sein de la société féodale de Westeros. Si ses aspects ont été abordés dans une aide de jeu dédiée, nous souhaitons instaurer des mécaniques de jeu reflétant les tabous inhérents aux conditionnements sociaux de vos personnages.

Chaque personnage est doté d'un score de Statut s'échelonnant de 0 à 20 dont voici la signification :

- 0 : Serf ou Esclave
- 1 : Paysan, Manouvrier, Journalier etc...
- 2 à 4 : Membre non-noble d'une Maison, Chevalier Errant, Epée-Lige etc...
- 5 à 7 : Chevalier, Membre Noble d'une Maison Vassale etc ...
- 8 et 9 : Seigneur ou Dame d'une Maison Vassale, Noble d'une Maison-Lige etc...
- 10 et plus : Seigneur-Liges et leurs représentants, Membre du Conseil Restreint, Mignon du Roi, Membre Important de la Cour de Port Réal etc...

Plus le Statut d'un personnage est important, plus ses actions vont avoir de la visibilité et plus les Sept Couronnes vont y réagir. Ainsi, un personnage se comportant de manière indigne à son rang sera moqué et s'il est d'un Statut élevé, sa Maison verra son Prestige se ternir (CF : Chapitre Ressources).

A l'inverse, molester sans raison, agresser ou même insulter sans élégance un personnage de haut statut aura des conséquences claires sur l'agresseur. De plus, un personnage de haut Statut possède des alliés et des moyens généralement bien plus efficaces qu'une simple épée à louer, bref il a « le bras long ».

Lorsqu'un personnage veut mettre un terme définitif à la vie d'un autre personnage, il doit outrepasser les risques et les conséquences que cela pourrait avoir sur lui. En terme, clair son Score de Fourberie doit égaler, à minima le Statut de sa victime.

La Fourberie d'un personnage indique sa capacité à passer outre la peur des conséquences en cas de succès comme d'échec et elle se situe entre 0 et 7. Différentes actions et événements peuvent altérer ce score et il est possible qu'un personnage ait un Score de Fourberie « général » et un Score différent pour une catégorie de personnes définie, des conditions particulières etc...

Il est possible pour plusieurs personnages, ayant pour but de nuire à la même personne, d'ajouter leur Scores de Fourberie en espérant égaler le Statut de la Personne visée.

Si la Fourberie égale le Statut, le(s) personnage(s) peuvent nuire à la cible. Si la Fourberie est inférieure, la peur des conséquences retient la/les main(s). Bien évidemment, n'hésitez pas à faire du jeu autour de vos succès comme de vos échecs de vos actes fourbes.

En clair, on compare le Rang de Statut et le Score de Fourberie dans les situations suivantes :

- ❖ En voulant achever un personnage au sol, l'agresseur demande discrètement le Statut.
- ❖ En voulant égorger un personnage, l'assassin demandera préalablement le Score de Statut à un Orga.
- ❖ En voulant torturer un personnage, le tortionnaire demande à sa victime son Statut avant de poser commencer la Question.
- ❖ En voulant violer quelqu'un, avant de choisir sa Manière (Cf Chapitre : Le Sexe), l'agresseur demandera le Statut de sa victime. (Ce qui signifie que sa volonté criminelle aura déjà été révélée aux yeux de sa victime et que, si c'est un échec, il se retrouvera à en payer les conséquences)

NB : Il est important de préciser qu'un important score de Fourberie n'immunise pas au Traumatisme.

La santé du personnage

Votre personnage dispose de 2 points de vie (sauf indication contraire).

Il dispose de cinq états de santé possible :

- **Indemne** : Le personnage n'a aucune blessure. Il dispose de tous ses points de vie.
- **Blessure critique (1 pv)** : Le personnage en bave et les blessures qu'il a encaissées dépassent son seuil de tolérance. Il ne peut plus combattre de façon offensive et peut se contenter de se défendre. Il ne peut plus courir et passe le plus clair de son temps assis ou couché, à attendre des soins. Le personnage a un point de vie, ni plus ni moins.
- **Coma (0 pv)** : Le personnage est dans un état de coma, il ne peut donc pas interagir avec son environnement. S'il n'est pas soigné dans les quinze minutes qui suivent, il est mort.
- **Mort** : Le personnage est définitivement mort. Il vient d'être achevé alors qu'il était dans le coma, ou personne ne l'a secouru alors qu'il était dans le coma depuis un quart d'heure. Allez voir une orga.

- **Assommé** : Ce n'est pas réellement un état de santé. Cet état signifie que le personnage est dans les vapes. Il n'a pas conscience de son environnement pour une durée de 15 minutes. Tout dégât le fait sortir immédiatement de cet état. Le secouer ou passer du temps à le réveiller permet également de l'en sortir.

- **Convalescent** : Cet état signifie que le personnage est en train de récupérer ses points de vie. Cet état intervient systématiquement après qu'un personnage ait bénéficié d'un soin. Un personnage récupère un point de vie toutes les 15 minutes. Si le personnage est impliqué dans un combat, la convalescence s'estompe et le personnage reste au nombre de points de vie qu'il avait récupéré jusque-là. Pour en récupérer de nouveau, il doit être soigné.

Les soins s'effectuent de deux manières :

- **La médecine** : Un médecin doit passer 5 min à recoudre les plaies d'un patient pour que celui-ci soit en Convalescence.

- **Les onguents** : Certains personnages sont capables de créer des onguents aux propriétés puissantes. Leur création demande des éléments de base, mais il suffit alors pour le connaisseur de les appliquer pour qu'ils agissent sur le patient. Se référer au chapitre « Alchimie ».

Les Annonces

Durant le jeu, des effets particuliers seront appliqués à votre personnage par un système dit « système d'annonces ». Lorsque vous entendez une annonce qui vous est destinée, vous devez appliquer l'effet correspondant.

Pour pouvoir vous-même lancer une annonce il faut que votre personnage en ait la capacité. Et il vous faudra clairement désigner les cibles de votre annonce, autant par le geste que par la parole si nécessaire. Par défaut, une annonce ne cible qu'une personne mais si une annonce touche un plus grand nombre de personnes, il faut rajouter à votre annonce une précision de ciblage.

Liste des annonces de ciblage :

- **De zone** : En désignant clairement la zone affectée, tous les personnages présents dans cet espace seront affectés.

- **De groupe** : Cette annonce ne se prononce jamais telle quelle mais en désignant directement les groupes (par exemple « sur tous les Braavosis »). Toutes les cibles de ce genre qui entendent l'annonce seront affectées.

- **Général** : Toutes les personnes qui entendent l'annonce la subissent.

Liste des annonces de genre :

- **Irrésistible** : En ajoutant ce vocable à la fin de votre annonce, vous précisez que votre effet doit être subit sans qu'aucune défense ne soit possible.

- **Insensible** : En utilisant cette annonce, vous précisez que votre personnage ne peut subir

le type d'effet dont il est la cible. Vous pouvez ignorer totalement l'annonce dont vous étiez la victime, même si elle possédait le vocable « Irrésistible »

Liste des annonces hors combat :

- **Égorge** : Le personnage qui subit cette annonce a la gorge partiellement tranchée, et il perd un point de vie toutes les deux secondes. Durant ce laps de temps, il ne peut ni marcher, ni parler, ni même se défendre ou attaquer quelqu'un. Il peut bafouiller ou gigoter les jambes pour tenter de faire du bruit. Il subira forcément la séquelle « -1 point de vie définitivement » du fait de la gravité de cette blessure. Il est impossible d'utiliser une armure pour résister à un égorge.
- **Assomme** : Le personnage qui subit cette annonce viens de subir un choc qui le plonge dans le coma. Il perd un point de vie, et reviens à lui au bout de quinze minutes, ou dès qu'il subit de nouveau un dégât. Un personnage assommé plus d'une fois par jour subira des dommages crâniens. Aller voir une orga. *Il est important de préciser qu'assommer quelqu'un n'est pas un gag. Ce n'est pas drôle ou agréable pour la victime, c'est un vrai coup violent sur le crâne, qui peut même faire éclabousser du sang par moment. Ce n'est pas une prise de spok qui permet de faire gentiment taire quelqu'un. C'est un acte violent.*

Liste des annonces de combat :

- **Aveugle (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est aveuglé, et vous devez donc fermer les yeux. Il est interdit de balayer les alentours. Vous pouvez adopter une posture défensive, ou tenter de fuir prudemment, tout au plus.
- **Choc** : Le personnage tombe à terre. Les deux épaules doivent toucher le sol avant de pouvoir se relever. Attention à ne pas vous blesser durant le mouvement.
- **Course** : Tous les personnages qui entendent cette annonce doivent s'arrêter de marcher pour 5 secondes, tandis que le lanceur peut courir et bouger librement. Attention : cette annonce permet de s'éloigner ou de se rapprocher d'une cible, il n'est pas possible d'enchaîner les coups sur un personnage figé durant ce laps de temps. Dès que le personnage attaque un personnage figé, on estime que sa course est finie.
- **Brise (membre)** : Le membre touché est brisé, devenant inutilisable. Le soigner nécessite un onguent, ou 30 minutes de convalescence après un soin.
- **Brise (Arme, armure, bouclier ou objet)** : L'objet ciblé est détruit. Il est donc inutilisable et le personnage perd tous les bénéfices liés à cet objet.
- **Désarme** : Le personnage doit jeter l'arme touchée au sol, à au moins un mètre de lui. Dans le cas d'une arme qui ne pourrait être jeté à terre pour des raisons Hors-Jeu (fragilité) l'arme est simplement considérée comme étant inutilisable jusqu'à la fin du combat (y compris pour parer).

- **Douleur (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage est soumis à une vive douleur. Il ne peut plus tenter d'actions offensives, ne peut pas courir, et doit jouer la sensation de douleur, se limitant à des actions défensives ou des mouvements de recul.
- **Paralysie (x secondes)** : Pendant le temps donné, le personnage ne peut plus bouger. Si aucun temps n'est précisé, le personnage doit attendre d'être libéré. Un membre peut être précisé.
- **Passe** : Associé à un effet de dégât ou de combat (comme Brise ou Choc par exemple), signifie qu'une armure est inutilisable pour encaisser le coup.
- **Recul** : Le personnage doit reculer de trois pas.
- **Critique** : Le personnage tombe directement à 1 point de vie (en Blessure Critique donc). S'il était déjà à 1 point de vie, il tombe donc à zéro point de vie.
- **Achever** : A l'aide d'une arme, sur un personnage à 0 points de vie, celui-ci est alors achevé. On ignore le temps de 15 minutes de délais pour les personnages et il ne pourra pas être soigné. Un simple coup bien placé suffit à achever. Utilisable par tous les personnages.

Les Aspects

Chaque personnage dispose de 5 à 7 points de création, répartis dans différentes Aspects, correspondants à chaque Aspects des Sept. Chaque personnage dispose en plus de ces niveaux d'une Capacité Spéciale. Cette Capacité lui permet d'avoir accès à des talents particuliers et personnalisés, pouvant parfois contredire certaines règles.

Le Père

❖ Niveau 1 : Leader

Le personnage possède 3 points d'Alliés (Cf Chapitre : Les Alliés et Contacts)

Offre un Charme d'un type, défini à la création du personnage.

Le personnage gagne un Résiste (Torture)

❖ Niveau 2 : Seigneur

Le personnage possède 7 points d'Alliés.

Le personnage gagne un Résiste (Torture)

Offre un second Charme d'un type et le Résiste associé, défini à la création du personnage.

❖ Niveau 3 : Roi-Né

Le personnage possède 15 points d'Alliés

Offre un Charme Général d'un type, défini à la création.
Le personnage gagne Insensible (Torture).

NB : Tous les charmes (généraux ou non) et les Résistes sont utilisable une fois par Saison. Ils ne se cumulent pas entre les saisons, et un charme non utilisé est perdu. Il en va de même pour les Résiste (Torture)

La Mère

❖ Niveau 1 : Conseillère

Le personnage gagne un Résiste (Torture)

Le personnage est capable d'utiliser la compétence Mentor : Au terme d'une conversation traitant d'objectifs clairs à atteindre, le personnage peut lui prodiguer conseils, entraînements, idées etc... Au terme de ce Rôleplay, le personnage peut octroyer à son apprenti +1 à son score de Duel ou d'Amant (à la discrétion du Mentor), jusqu'à la fin de la Saison ou jusqu'à utilisation.

NB : on ne peut se « coacher » soi-même, de plus, un personnage ne peut bénéficier de plus d'un mentorat par score.

❖ Niveau 2 : Sauveuse

Le personnage gagne une Connaissance

Le personnage gagne un Résiste (Torture).

Le personnage est capable de soigner un blessé, de nettoyer et de recoudre des plaies. Il peut également ranimer un personnage dans le Coma au bout de 5 min d'intervention. Il peut également résorber les fractures d'un personnage au bout de 5 min d'intervention par fracture traitée.

❖ Niveau 3 : Perspicace

Le personnage gagne un Résiste (Charme) universel par Saison.

Le personnage est capable d'utiliser la compétence Psychologie : Au terme d'une conversation ayant duré à minima 10 min, le joueur peut discrètement lui poser la question HRP suivante « *m'as-tu menti ?* » auquel son interlocuteur pourra répondre « *Oui/Non/Par Omission* » ainsi que la partie de la conversation concernée (une seule). Au lieu de lui poser cette question, le joueur peut demander, toujours discrètement dans quel état d'esprit son interlocuteur se trouvait (et quelques mots) et si il y a eu des variations de cet état durant la conversation.

Le Guerrier

❖ Niveau 1 : Entraîné

Le personnage a suivi un entraînement martial qui lui ouvre un panel de possibilités en combat. Il lui est maintenant possible de produire des effets ou d'augmenter les dégâts qu'il occasionne. A chaque combat, le personnage peut utiliser une Botte parmi celles présentées dans la liste suivante :

<i>Recul</i>	<i>Dégât +1</i>
<i>Choc</i>	<i>Aveugle (5 s)</i>
<i>Brise (Membre)</i>	<i>Course</i>
<i>Passe</i>	<i>Douleur (5s)</i>

PV +1

Le personnage voit son Score de Duel augmenter de 1.

Le personnage est capable d'utiliser un bouclier.

NB : Il n'est pas possible de cumuler différentes Bottes en un seul coup.

❖ Niveau 2 : Vétéran

Permet une annonce Esquive une fois par combat.

De plus, le personnage peut utiliser deux Bottes supplémentaires de la liste idoine par Combat (pour un total de 3).

Le personnage voit son Score de Duel augmenter de 1

Le personnage ne subit pas de contraintes particulières lorsqu'il est en état de Blessure Critique.

Le personnage peut utiliser une annonce Désarme par Saison.

Le personnage est capable d'utiliser une Arme à Deux Mains.

❖ Niveau 3 : Maître d'arme

Le peut utiliser deux Bottes supplémentaires de la liste idoine par Combat (pour un total de 5).

PV +1

Le personnage voit son score de Duel augmenter de 1

Le personnage dispose d'une annonce Critique par Saison.

Le personnage est capable d'utiliser deux armes en Ambidextrie.

La Jouvencelle.

❖ Niveau 1 : Ingénue

Le score d'Amant(e) du personnage est de 1

Offre un Charme d'un type, défini à la création du personnage.

❖ Niveau 2 : Bel Amor

Le score d'Amant(e) du personnage est de 2

Le Personnage gagne un Résiste (Torture)

Offre un second Charme d'un type et le Résiste associé, défini à la création du personnage.

❖ Niveau 3 : Egérie

Le score d'Amant(e) du personnage est de 3

Offre un Charme Général d'un type, défini à la création.

NB : Tous les charmes (généraux ou non) et les Résistes sont utilisable une fois par Saison. Ils ne se cumulent pas entre les saisons, et un charme non utilisé est perdu. Il en va de même pour les Résiste (Torture)

Le Ferrant

❖ Niveau 1 : le Laborieux

Le personnage peut suivre des Pistes, symbolisées par des feuilles A4. (*Pistage*)

Le personnage peut collecter des simples, autant que le joueur le souhaite et les éléments rares, dans les boîtes à éléments, à raison de 1 élément rare/boîte/Saison. (*Herboristerie*)

Le personnage peut porter d'autres personnages sans avoir à le faire réellement hors-jeu (un seul à la fois). (*Epreuve de Force*)

Tant que le personnage mime les premiers secours (comme une compression par exemple), il suspend le temps d'agonie d'un tiers, le temps de trouver une personne réellement compétente. (*Garrot*)

❖ Niveau 2 : Frustré

PV +1

Le personnage ne subit pas de contraintes particulières lorsqu'il est en état de Blessure Critique.

Le personnage gagne Dissimulation, tant qu'il n'est pas en armure métallique.

❖ Niveau 3 : Force de la Nature

Le personnage gagne Perception.

PV +1

Permet l'annonce Assomme, toujours de dos et avec un objet contondant, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles. Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche délicate sur l'épaule plutôt que sur la tête.

L'Aïeule

❖ Niveau 1 : Sage

Le personnage gagne une Connaissance

Le personnage est capable de créer des onguents ou des poisons basiques.

Se référer au chapitre « Alchimie ».

❖ Niveau 2 : Initié

Le personnage gagne une seconde Connaissance

Le personnage possède sa propre liste d'onguents.

Le personnage est capable de soigner un blessé, de nettoyer et de recoudre des plaies. Sa maîtrise du sujet ne lui permet pas de soigner un personnage dans le coma cependant.

❖ Niveau 3 : Puit de Science

Le personnage gagne une troisième Connaissance

Le personnage gagne Sang-Froid

Le personnage peut créer ses propres recettes, après validation des Orgas.

En plus de savoir soigner un personnage blessé, le personnage est capable d'intervenir sur un patient dans le coma. Il est capable de réanimer un personnage et de le faire revenir à 1 point de vie en y passant 5 minutes

L'Etranger

❖ Niveau 1 : Meurtrier

Le personnage gagne Sang-Froid

Le personnage gagne l'annonce Assomme, toujours de dos et avec un objet contondant, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles. Attention à ne pas blesser le joueur, préférez une touche délicate sur l'épaule plutôt que sur la tête.

Permet de pratiquer la torture. (Voir plus loin le paragraphe *Torture*).

❖ Niveau 2 : Tueur Froid

Le personnage gagne l'annonce Égorge, toujours hors combat, de dos et au couteau, sur un personnage qui ne regarde pas l'agresseur ou qui est surpris. Pour voir les effets, se référer aux annonces au début du livre de règles. Attention à ne pas blesser le joueur, et préférez une touche sur le haut du torse plutôt que sur la gorge si l'action est trop rapide.

Permet au personnage de pratiquer la Torture. (Voir plus loin le paragraphe *Torture*).

Le personnage voit son Score de Duel augmenter de 1

❖ Niveau 3 : Personne

Le personnage gagne Dissimulation, en toute circonstance.
Le personnage gagne Perception.

Les Charmes

Les Charmes sont des annonces sociales qui affectent directement votre personnage et nécessitent un effort de roleplay pour être employés. Les effets sont brefs, ne durant que le temps d'une scène, mais même lorsque les effets s'estompent vous n'irez pas remettre en cause ce que vous avez accompli sous l'effet du Charme : vous n'avez pas le sentiment d'avoir été manipulé. Pour votre personnage, il a agi de son plein gré, en toute conscience.

Pour résister à l'effet d'un Charme, le personnage peut faire appel à un Résiste (Charme) universel (Mère Nv 3) ou un Résiste (Charme) spécifique au Charme lancé.

Liste des Charmes les plus courants :

- **Charme (Ami)** : Votre personnage ressent une profonde proximité affective avec la personne qui vient d'annoncer ce Charme. Vous vous sentez solidaire de lui, sa présence vous est agréable et vous êtes enclin à vouloir lui plaire.
- **Charme (Séduction)** : Ce Charme incite votre personnage à tout faire pour gagner les faveurs de cette personne et, donc, à lui être le plus agréable possible, même si votre personnage n'est pas un romantique profond. Si ce Charme n'est pas lancé par une personne correspondant au type de préférence sexuelle de votre personnage, considérez ce Charme comme un Charme (Ami).
- **Charme (Autorité)** : Le personnage usant de ce Charme affirme son autorité sur le vôtre. Même si votre personnage, par son background, n'est pas censé respecter le statut du lanceur de Charme, vous serez impressionné par la prestance de cette personne et agirez en conséquence.
- **Charme (Baratin)** : Bien que ce que vous dit le lanceur du Charme puisse paraître farfelu, votre personnage est incité à le croire et donc à lui faire confiance.
- **Charme (Intimidation)** : Le lanceur du Charme effraie suffisamment votre personnage pour que vous vous taisiez s'il vous le demande, que vous vous éclipsiez si cela vous paraît préférable et que vous n'osiez l'attaquer, évidemment. Ce Charme ne peut pas remplacer les effets de Peur lors d'un combat.

Cas particulier :

- **Peur** : Si votre personnage subit une annonce « Peur » il doit fuir la source de la Peur, pas

forcément dans la précipitation. Vous devez vous écarter au maximum de la source de la Peur, idéalement jusqu'à ce qu'elle cesse d'être en vue, en ne pouvant rien faire d'autre que vous défendre si elle venait à vous acculer. Tout fait surnaturel vous assujettit à la Peur.

- **Aura** : Une Aura est un Charme général, qui est actif en permanence et qui n'a donc pas besoin d'être annoncé. Elles sont précisées en début de GN ou à la première rencontre. Si un joueur oublie l'effet de votre Aura, n'hésitez pas à le lui rappeler.

- **Feindre la mort** : Un personnage peut feindre la mort en dépensant un Charme (Baratin). Si un autre personnage vient lui demander s'il est mort, il pourra alors répondre « Oui, Charme (Baratin) ». Si l'autre personnage utilise un Résiste (Charme), il se rend alors compte de la supercherie.

- **Le cumul des charmes** : vous voulez contrer le Charme qu'une tierce personne a lancé sur un allié, par exemple. Ce n'est pas possible. Cas typique : Untel dit à Unetelle de faire ça avec un Charme (Autorité) et vous voulez dire à Unetelle de pas le faire en usant vous-même d'un Charme (Autorité). Le premier Charme lancé prévaut : point. Si Unetelle voulait contrer le Charme, il fallait qu'elle dépense elle-même un Résiste (Charme) ou un Résiste (Charme : Baratin).

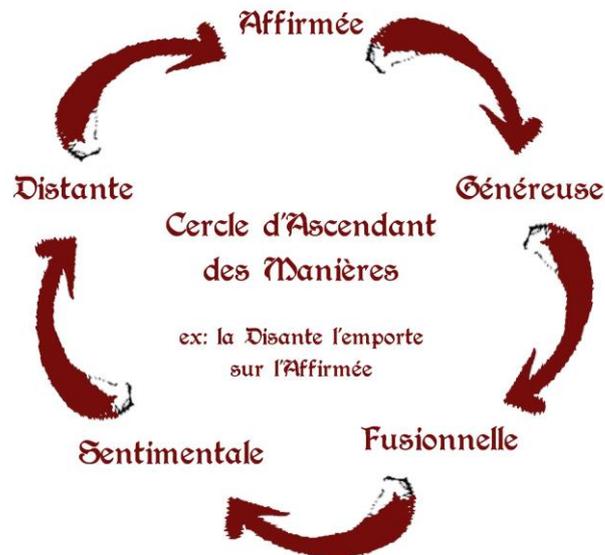
Le Sexe

Le Sexe est une chose omniprésente dans l'univers du Trône de Fer et compte parmi les leviers les plus omniprésents de l'humanité. Il est important d'y fixer des enjeux et donc des règles.

Chaque personnage possède un Score d'Amant, indiqué sur sa fiche de Personnage, qui ira de 0 à 3. Ce score représente à quel point vous pouvez être « menteur » lors de vos ébats et votre capacité à donner à l'autre ce qu'il veut pour arriver à vos fins.

Lorsque deux personnages en arrivent à vouloir passer un moment coquin, ils doivent aller dans la « Salle aux Plaisirs », qui sera indiquée au début du GN. Là, ils devront se débarrasser de toutes leurs armes, capes, armures, contenants divers, écharpes et ceintures d'armes. Ils prendront ensuite, dans les niches, l'enveloppe kraft à leur nom et pourront ensuite aller s'installer confortablement (des plaids seront là).

- Dans l'enveloppe kraft, se trouvera une ou plusieurs enveloppes de couleur avec le nom du personnage ainsi que la Manière dont le personnage va pratiquer l'acte. Chaque personnage choisit, s'il le peut, la Manière dont il va s'unir à l'autre. Il ne doit regarder le contenu de son enveloppe de couleur sous aucun prétexte.
- Une fois la Manière de chaque participant choisie, les deux amants se tendent leurs enveloppes colorées. En fonction des Manières choisies, il est possible que l'un ait l'ascendant sur l'autre, apportant un bonus de 2 pour l'étape suivante.



- Chaque amant lit silencieusement le court texte présent dans l'enveloppe de son partenaire : c'est un descriptif objectif de la prestation de ce dernier.
- Ensuite chacun calcule son score de performance sexuelle et le compare. Le score est composé de :

Score d'Amant + 2 (si ascendant de la Manière) + 1 (si le partenaire est sous l'effet d'un Charme (Séduction) du pensionnaire)

Celui qui cumule le plus gros résultat a plusieurs possibilités :

- Il peut dans un premier temps, fouiller une unique poche/sacoche/bourse et y prélever un petit objet ou en placer un.
- Il peut également piocher dans l'enveloppe kraft de son partenaire un nombre de petits papiers égal à (1 + la différence entre le score de performance sexuelle), les lire puis les remettre. Ce sont des confidences arrachées sur l'oreiller.
- La victime doit avoir le dos tourné pendant la fouille comme pendant la lecture. Elle n'est pas non plus consciente de ce qui a pu être dit pendant l'acte.

Cas Particulier

- **Le viol** : La gestion est la même si ce n'est que la victime n'est pas consentante. L'agresseur n'a pas à enlever toutes les pièces de costumes, la victime, si. Les Scores de Combat à Main Nue seront utilisés au lieu de la valeur d'Amant. Le vainqueur (généralement l'agresseur) a le choix suivant : fouiller tous les contenants du costume et faire ce qu'il veut avec ou lire toutes les informations contenues dans l'enveloppe de la victime.
Dès que les informations commencent à être lues ou que la fouille commence, la victime peut crier et appeler à l'aide. Si un tiers rentre, il peut tenter d'interrompre l'acte (et déclencher un combat hors de la pièce).
Si l'acte est mené jusqu'au bout, il faut gérer les Trauma et la victime est

automatiquement en état Critique, quelle que soit sa condition avant.

- **L'Amour à Plusieurs** : l'amour ça se partage, ce n'est pas Tyrion qui vous dirait l'inverse. Pour gérer une partie fine politique, pas de soucis, chaque participant suit les règles classiques et les applique pour chaque partenaire, ce qui peut prendre un peu de temps.

Dissimulation

- Lorsqu'un personnage est dissimulé, il doit lever le poing gauche en l'air et rester discret, être dans un bosquet, contre un mur ou dans l'obscurité. Il ne doit pas obstruer un chemin, ne peut pas parler ni effectuer une tâche telle que recharger son arme, soigner quelqu'un, crocheter une serrure, etc...
- La compétence perception permet de repérer la dissimulation. Un personnage repéré par perception est vu de tous s'il est montré à moins de 5 mètres de distance par le personnage ayant la compétence Perception.
- Certaines compétences spéciales permettent de se dissimuler bien mieux que la normale. Alors le personnage dissimulé de cette manière doit lever la main gauche ouverte. Le personnage suit néanmoins les mêmes règles de dissimulation que les autres personnages concernant le couvert ou le fait de ne pas obstruer un chemin. De même, s'il est découvert par quelqu'un capable de détecter cette discrétion, il peut être dénoncé de la même manière.

Les Duels

Le Score de Duel de chaque personnage sera utilisé pour gérer les affrontements entre chaque protagoniste du tournoi de Vertrieu. Il peut également être usité pour gérer des affaires d'honneur ou de justice. Chaque combattant dispose d'un Score de duel allant de 0 à 3 sur sa fiche de compétences.

Chaque niveau de duelliste donne, pour le GN, la possibilité d'avoir trois valeurs à annoncer pour chacun de ses niveaux (ex : Ainsi, un Duelliste de niveau trois aura 3 valeurs de 3, 3 valeurs de 2, 3 valeurs de 1 et autant de valeur de 0 à utiliser pendant tout le GN).

Lorsqu'un duel sera déclenché, le PnJ adéquat concertera en avance les deux intéressés. Les deux protagonistes annonceront les valeurs qu'ils souhaitent chacun utiliser pour ce combat et les éventuels bonus dont ils bénéficient :

- La Faveur d'une Noble Dame (mariée ou non) : +1
- La Faveur de Lady Katherin Durwell : +2
- L'entraînement d'un Mentor : +1

- Soutien de Lord Darnis Velaryon « le Rouge Gorge » : +1 Triche (Carreau)
 - Triches éventuelles (drogues, artifices, etc...) : + Variable
- Une fois les comptes fait, le PnJ adéquat le distribuera des cartes de poker de manière classique.
 - Chaque protagoniste pioche, à tour de rôle, une carte supplémentaire par point de Valeur de Duel (en comptant les éventuels bonus), les cartes procurées par des éventuelles triches se posent en dernier.
 - Chacun des protagonistes essaye de faire la meilleure main de poker possible.
 - Le gagnant emporte le duel, le PnJ s'occupe de se mettre d'accord avec les joueurs sur le type de chorégraphie à présenter.
 - Les protagonistes préparent une chorégraphie d'arme mettant en scène le résultat et la présentent ensuite EJ.

Cas Particulier : Tricher.

Comme dans tout compétition d'importance, nombreux sont ceux qui voudront utiliser produits et autres artifices pour avoir la chance de leur côté. Chaque outil de triche est lié à une couleur de poker (cœur/pique/trèfle/carreau), si la carte piochée par la triche est de cette couleur, alors la triche éclate au vu et au su de tous. Prudence donc.

Le Combat à Mains Nues

Le score de combat à mains nues d'un personnage est égal au nombre de points de vie actuel (en tenant compte des dégâts donc) que le personnage possède. Un combat à main nue peut être interrompu à tout moment par un personnage qui sort une arme. L'issue d'un combat se règle à comparaison des scores, tenant compte du fait que plus la différence entre deux combattants est élevée, plus le combat sera rapide. Un personnage ayant le double du score de bagarre de son adversaire le met à terre en deux ou trois secondes seulement.

Le perdant ressort chancelant ou à terre du combat, mais il peut à tout moment reprendre ses esprits si un combat armé s'engage.

La Torture

Pratiquer la torture nécessite une arme de corps à corps ou des outils de torture.

- Permet de torturer efficacement un autre personnage. Chaque utilisation de la compétence Torture prend 5 minutes et permet d'avoir la réponse à une question.
- La victime subit un point de dégât par utilisation de la compétence.
- La victime doit répondre honnêtement.
- La victime subit une annonce Folie par utilisation de la compétence.

- Toute personne assistant à une séance (complète ou en partie) de torture subit une annonce Folie s'il n'a pas lui-même la compétence.
- Les personnes possédant la compétence Torture sont immunisées à tous les effets de la compétence (et ne peuvent donc pas être torturées).

Armes et équipement

- Les personnages ont tous accès au maniement de la dague. Ensuite il sera indiqué sur le concept du personnage, visible sur le forum, si le personnage peut utiliser telle ou telle arme. L'utilisation d'un arc ou d'une arbalète est une compétence spéciale.
- Les boucliers permettent de parer des coups d'armes de mêlée, mais jamais des tirs. Une flèche qui touche un bouclier touche la cible. Il est d'ailleurs impossible d'esquiver une flèche, que ce soit par le biais de la compétence esquive, ou de façon hors-jeu. Il est important de respecter cette règle pour tenter, malgré les contraintes des arcs de GN, de donner un vrai sens tactique aux arcs.
- Les armes brisées peuvent être réparées par le maréchal ferrant (qui sera un personnage non joueur) présent sur place. Les réparations peuvent durer plusieurs heures.
- Les dégâts des armes sont toujours les mêmes suivant la catégorie de l'arme. Seule l'expérience d'un combattant, un poison ou un acier Valyrien peuvent modifier cette donnée.

Arme à une main	1 point de dégât
Arme à deux mains	2 points de dégât
Bâton (quel que soit la taille)	0 point de dégât
Arc ou arbalète	Critique
Arme en acier Valyrien	+1 au dégât et Passe

- Une armure offre des Résistes (Coup) en fonction de leur importance.
 - ❖ **Armure légère** (Cuir, cuir clouté, gambison, etc...) :
Le personnage dispose d'un Résiste (Coup).
 - ❖ **Armure intermédiaire** (Plastron de plaque, cotte de maille, brigandine, etc...) Le personnage dispose de 3 Résistes (Coup).
 - ❖ **Armure lourde** (Toute armure de métal couvrant le torse et les jambes ou les bras)
Le personnage dispose de 5 Résistes (Coup).

En dépensant cet effets, cela permet d'annuler les effets du coup que l'on vient de recevoir. Les Résistes (Coup) ne se récupèrent pas instantanément. Chaque dégât sur l'armure peut être réparé par le maréchal ferrant, qui mettra plus ou moins de temps à faire ce travail. Il est

important de préciser qu'il ne faut pas espérer récupérer son armure dans les 15 minutes qui suivent lorsqu'elle se trouve à la forge. De plus, nous demandons aux personnages qui ont cet équipement de tenir compte du fait qu'ils devront retirer leur armure pour la faire réparer, et devront donc prévoir cela dans leur costume.

Alliés, Famille et Contacts

Vos personnages possèdent, à la fin de leur BG, des Contacts. Ce sont des gens de confiance auprès duquel vos personnages peuvent demander des informations ou leur faire part d'informations. Vos Contacts vous rapporteront des informations cohérentes avec les leurs fonctions, aussi, inutile de demander des informations sur le plan d'une future bataille à un Septon.

Certains de ses Contacts ou certains membres de votre Famille peuvent devenir des Alliés, particulièrement si vous possédez l'aspect du Père sur votre feuille de compétence.

Un allié se présentera toujours avec deux valeurs, la première représentant l'Influence, la seconde, la Loyauté. Ces valeurs vont généralement de 0 à 7. Ex : Tyrion Lannister 5/2

L'Influence d'un Allié représente sa capacité à faire des choses importants et ayant de l'impact dans les Sept Couronne pour vous, en accords avec son identité. Ainsi, il est parfaitement normal de demander à un Assassin de tuer quelqu'un mais ce dernier se révélera incompetent si vous lui demandez d'inspecter les comptes de votre vassal.

La Loyauté d'un Allié représente sa capacité à vous rester fidèle si les choses tournent mal pour vous ou pour lui. Ou si un tiers lui met la pression.

Lorsque vous envoyez votre Allié faire des choses pour vous, vous devez envoyer vos Ordres de manière claire et précise par corbeaux. Une fois l'ordre reçu, l'orga fixe le niveau de difficulté, pouvant aller de 0 à 15. L'orga en charge compare la difficulté à l'Influence ou la Fidélité de l'Allié auquel il ajoute 1D6.

Si le seuil est atteint, l'action réussit.

Si le seuil n'est pas atteint mais que votre Allié à fait la moitié ou plus de la difficulté, l'action est un échec mais vous n'êtes pas inquiété.

Si le seuil n'est pas atteint et que votre Allié a fait moins de la moitié de la difficulté, c'est un échec et votre complicité est révélé au grand jour.

Donner les moyens : Pour chaque Dragon d'Or joint au plis, l'action de votre Allié gagne un bonus de +1.

Alchimie

Un personnage ayant L'Aspect de l'Aïeule peut créer des onguents et des poisons. Cette liste sera accessible à l'atelier d'alchimie présent sur le terrain. Du fait de la concentration nécessaire pour effectuer les dosages ou les gestes de fabrication, un même personnage ne peut confectionner que trois décoctions par Saison. La Composition se fait par des Simples récoltés dans le Jardin Aromatique et se note de la manière suivante, par exemple : 2S+1S+1R (Deux Simples identiques avec un Simple différent et un élément rare).

Lait de Feu

Est une liqueur rougeâtre désinfectante pour les plaies superficielles faisant partie de la pharmacopée des mestres. Un médecin qui n'utilise pas cette crème doit prévenir une orga au sujet du patient qu'il soigne.

Effet : A la discrétion des orgas.

Composition : 2 S

Ne-Pue-Pas

Cette crème, appliquée sur les plaies, permet de soigner des plaies sans avoir besoin d'intervenir chirurgicalement sur le patient. Elle permet également d'accélérer une convalescence. Elle peut s'appliquer en plus d'un soin.

Effet : Le personnage récupère 1 points de vie par tranche de 5 minutes au lieu de 15.

Composition : 2S+1S

Chanvrine

Il permet de faire baisser la température de la fièvre chez un personnage malade ou empoisonné.

Effet : Ralentit la propagation d'un poison ou d'une maladie. A la discrétion des orgas.

Composition : 1S+1S+1S

Feu de Myr

Appliqué sur un membre brisé, il réduit les effets en détendant le muscle.

Effet : Soigne des effets d'un Brise. Un patient ne peut bénéficier qu'une seule fois des effets de ce Baume pour le GN. Au delà, il devient inefficace et aura tendance à fragiliser les articulations du patient.

Composition : 2S+2S

Lait de pavot

En faible dose et par absorption, le patient ne ressent plus du tout les effets de la douleur, et peut rapidement se calmer.

Effet : Au choix offre un Résiste (Douleur) ou un Résiste (Torture) utilisable lors de la Saison.

Composition : 1S+1S+1R

Addiction : 2/Jour

Ombre du Soir

Par absorption, dilué dans du thé ou une tisane, permet au patient d'améliorer sa perspicacité et son jugement.

Effet : Offre un Résiste (Charme). Un même personnage ne peut bénéficier de cet effet qu'une seule fois par jour. Une deuxième absorption dans la même journée n'aura aucun effet positif, et aura tendance à renfermer le consommateur sur lui-même.

Composition : 1R+1R

Addiction : 2/Jour

Surelle

Drogue répandue dans les milieux ruraux, cette résine peut se fumer ou se chiquer. Elle calme l'esprit et détend le corps.

Effet : Offre un Résiste (Peur). Une deuxième absorption dans la même journée n'aura aucun effet positif, et aura même tendance à provoquer des absences chez le consommateur.

Composition : 2S+2S

Addiction : 5/Jour

Antidote

Un Antidote se créer en fonction du type de poison pris, il faut analyser le Poison (Les Orga vous expliqueront comment faire).

Effet : A la discrétion des orgas, permet de réduire les effets d'un poison.

Composition : un élément de chaque rentrant dans la Composition du Poison

Sang de Veuve (Poison)

Ce poison va empêcher la victime de transpirer, d'uriner et de déféquer, l'empoisonnant par ses propres humeurs. La victime devient enfiévrée et de plus en plus douloureuse. Perte de 1 PV/ Heure sans possibilité de soin sans le bon antidote.

Effet : Perte de 1 PV/ Heure sans possibilité de soin sans le bon antidote. Douleur sur la dernière Heure.

Composition : 2S+1S+1R

Inoculation : Ingestion.

Pâte de Mereen

Cette pâte, appliquée sur les mains d'un bretteur, permet d'avoir une bonne prise en

main de l'arme, et d'éviter d'être désarmé.

Effet : Offre un Résiste (Désarme).

Composition : 1R+1R+1S

Baiser du Diable

Ce filtre provoque, dit-on, des sensibilités et des affinités étonnantes.

Effet : Offre un Charme (Séduction) et augmente le Score d'Amant de 1, pendant les 3 prochaines heures. Durant cette période, le bénéficiaire est en légère perte d'inhibition.

Composition : 1S+1S+1S+1S+1R

Addiction : 3/Jour

Cuivre-Roi

Ce nectar provoque chez celui qui l'absorbe une sensation de puissance et de confort.

Effet : Offre un Charme (Autorité). Provoque de légers accès de mégalomanie chez le consommateur.

Composition : 1S+1S+1S+1R

Vin de Bravoure

Ce lait provoque chez celui qui l'absorbe une sensation de puissance et d'agressivité qui le rend facilement menaçant et convaincant.

Effet : Offre un Charme (Intimidation) et augmente le score de Duel de 1 (Pique) durant les 3 prochaines heures. Le bénéficiaire sera plus emporté que d'habitude.

Composition : 1S+1S+1S+1S+1R

Addiction : 3/Jour

Thé de lune

Cette infusion permet de mettre un terme à une grossesse. Il peut être utilisé jusqu'à plusieurs jours après l'acte.

Effet : Avorte une grossesse.

Composition : 1S+1S+1S+1S

Addiction : 3/Jour

Les Ressources et l'Economie

Chaque Maison ou grande entité de Westeros possède un nombre défini de Ressources, indispensables à son développement. Certains joueurs devront renforcer les Maison dans certaines d'entre elle ou à l'inverse, seront excédentaires. Les Ressources ne sont pas quantifiables en Dragon d'Or et autres monnaies, elles sont des investissements rapportant et générant beaucoup trop de revenus indirects.

Lorsqu'il y a un échange entre deux entités, ces dernières doivent passer des accords écrits et signé des deux côtés. De plus, certaines possessions génèrent plusieurs types de Ressources à la fois, aussi il est important de rappeler qu'elles sont indivisibles. Chaque Maison possède un score dans chaque ressource allant de 1 à 100, permettant ainsi de se positionner vis-à-vis des autres Maisons. Au début du Jeu, chaque responsable de Maison aura les Ressources Actuelles de sa Maison et ses Objectifs.

Il y a deux valeurs, deux caps, qui figurent comme repères :

- A 30 et plus dans une Ressource, vous êtes une Maison ayant une hégémonie de cette Ressource dans votre Couronne.
- A 50 et plus dans une Ressource, votre Maison possède une Hégémonie dans cette Ressource au sein de Westeros.

Les Ressources sont, quant à elle, au nombre de Sept :

- **Nourriture** : représente la puissance agraire de votre Maison ainsi que sa capacité à commercer des denrées alimentaires, première richesse d'un Domaine.
- **Mines** : représente vos gisements en métaux et en pierres de taille. Cette Ressource est particulièrement utile pour toute l'économie de guerre car elle permet d'équiper ses hommes et de fortifier ses châteaux.
- **Bois** : représente la production de vos différentes scierie et moyens de produire la plus importante matière première de Westeros.
- **Taxe** : représente les différents impôts prélevés aux marchands ainsi qu'aux gens d'un domaine. Unique moyen de collecter de la monnaie sonnante et trébuchante et ainsi avoir une trésorerie potable.
- **Machination** : représente la capacité d'un domaine à être informé ou à agir en marge des lois.
- **Prestige** : représente la réputation de la Maison et de ses gens. Cette Ressource représente également la place que votre Maison va prendre dans l'Histoire à venir des Sept Couronne.
- **Puissance** : représente la force armée d'un Maisons, que ce soit par de vastes unités, des machines de siège ou la présence d'un conseiller compétent en art de la guerre.

La Rébellion

Durant ce GN, il sera possible, d'agir sur les Sept Couronnes, et peut-être, d'y laisser

sa marque car « au jeu des Trônes, il faut vaincre ou périr ».

Ce jeu sera composé d'une grande carte représentant le Sud-Est des Sept Couronnes et de decks de cartes, aux couleurs des Maisons Bulwer, Chenu, Connington, Harloi, Hightower, Reyne, Rogare et Targaryen. Cette partie du jeu sera accessible sous certaines conditions et sera expliquée en briefing à part à certains joueurs.

I- Contenu

Chaque Maison participante commence avec un Deck de min. 20 cartes, ces cartes représentent les gens de sa Maison, ses troupes et, quelquefois, celles de son Seigneur Lige. Certaines Cartes sont des personnages uniques, des gens que le personnage connaît bien, ils sont clairement identifiables grâce à leur nom ainsi qu'un petit symbole situé à la gauche dudit nom.

D'autres joueurs possèdent des cartes, issues généralement de leurs Maisons, il est possible de les intégrer à son jeu en passant une alliance écrite avec cette Maison, cela peut mener à des négociations. Il n'est pas possible à deux Maisons de plus de 10 cartes de fusionner ainsi leurs decks.

Un Seigneur, normalement en charge de ses troupes, peut déléguer la direction de ces dernières à un homme de confiance, faisant de lui le Maître de Guerre de la Maison. Cette délégation de pouvoir doit également être signifiée par écrit.

Chaque faction possède une carte de Maison, sur laquelle seront inscrites différentes valeurs, ainsi que la capacité spéciale de chaque Maison. Ces valeurs sont :



L'Influence : Le nombre de Cartes Piochées par Tour.



Le Ravitaillement : Les fonds pour remélanger sa Défausse à son deck et payer des mercenaires.



L'Initiative : Détermine dans quel ordre les Conflits sont gérés et qui agit en premier.

Chaque Maison possède plusieurs Personnages, qui peuvent être Uniques ou non. Ces Personnages sont symbolisés par des cartes et possèdent des symboles représentant leurs capacités. Ces symboles sont :

Nom : le Nom du Personnage ou de l'Unité, accompagné d'un petit symbole sur la gauche, si il est unique.



Blason : La Maison d'origine du Personnage. En haut à droite.



Coût (Mercenaires Uniquement) : Le nombre de point de Ravitaillement à déboursier pour en prendre le contrôle.



Force (ou **FOR**) : La puissance du Personnage, allant de 0 à 5.



Icônes : Permettent de déterminer dans quel type de Conflit le Personnage peut être utilisé. Si il est dans un Conflit dont il ne possède pas l'Icône, sa FOR ne compte pas et il ne peut pas activer ses capacités.

Boite de Texte : Les capacité spéciales des Personnages Uniques

Ces Personnages auront pour but principal de prendre le contrôle des différents Lieux jalonnant la Carte. Ces Lieux ont, eux aussi, des caractéristiques propres dont voici le descriptif.

Nom : Le nom du Lieu



Garnison : Lorsqu'il est attaqué, le joueur défenseur pioche automatiquement cette valeur en cartes Personnages et les ajoute à ses défenseurs.



Influence : Le joueur qui contrôle ce lieu ajoute sa valeur à l'Influence de sa Maison.



Initiative : Le joueur qui contrôle ce lieu ajoute sa valeur à l'Initiative de sa Maison.

Ressource : Le joueur qui contrôle ce lieu ajoute sa valeur aux Ressources de sa Maison.

II- Déroulement

Le jeu se déroulera en plusieurs Tour de Jeu.

1. Chaque Joueur mélange son Deck, il peut décider, à ce moment uniquement, de consommer 5 Ravitaillement pour mélanger sa Défausse à son Deck
2. Phase de Complot : Le PnJ en charge révèle une carte de Complot du Roi et applique ses effets.
3. Phase de Pioche : Chaque joueur pioche un nombre de cartes de son Deck égal à sa valeur d'Influence inscrite sur sa carte Maison.
4. Phase de Recrutement : Chaque joueur peut acheter un unique mercenaire parmi les quatre présentés et l'ajouter directement à sa Main, son coût se paye par du ravitaillement et le choix se fait par ordre d'initiative.
5. Phase de Déclaration de Conflits : Chaque joueur peut déclarer un seul Conflit de chaque type par Tour. Il doit respecter les voies d'acheminement et signifier ses intentions en plantant le bon marqueur. Durée de la Phase 15 min max.
6. Phase de Résolution de Conflit : Chaque Joueur, par ordre d'initiative, résout tous ses Conflits ainsi que les Prises. En cas de victoire, il prend le contrôle du lieu ciblé, si il était attaquant. Une fois le Conflit et les Prises résolus, chaque joueur défausse toutes les cartes présentes sur le Lieu, à moins qu'il n'y ai d'autres Conflits en cours sur ce même Lieu.
7. Phase de Défausse : Tous les Joueurs défaussent toutes les cartes restant en Main.
8. Phase de Réinitialisation : En fonction des Lieux conquis ou perdus les Valeurs de la Carte Maison sont modifiées.

III- Déclarer un Conflit

Par Tour, un joueur peut initier jusqu'à 1 Conflit de chaque type. Pour cela, il doit prendre pour cible un Lieu ne lui appartenant déjà pas et qui est connecté par un Lieu qu'il contrôle déjà au début du Tour. Le joueur ne peut déclarer contre ce Lieu ennemi qu'un Conflit de la même couleur que le Chemin qui le relie.

Les Conflits peuvent être :



- Militaire (Rouge) : La Maison du personnage va être confronté au Lieu de manière violente et directe. Elle impose sa domination par la voie des armes. Des gens vont mourir et cette action sera visible et porter crédit ou discrédit à

la Maison du Personnage.



- **Intrigues (Vert) :** La Maison du personnage va être confronté au Lieu de manière indirecte et sournoise. Elle impose sa domination par le chantage, l'assassinat et la corruption. Elle créera des tourne casaque travaillant pour la Maison, favorisant ainsi son réseau d'espionnage et d'agents.



- **Pouvoir (Bleu) :** La Maison du personnage va être confronté au Lieu de manière directe et sournoise. Elle va imposer sa domination par le biais de diplomates, de traité et d'antiques lois. Elle fera en sorte que la Maison rallie son parti, convaincue du bien-fondé de sa cause.

Un Lieu peut être connecté de différentes manière à différents Lieux.

Lorsqu'un Joueur déclare un Conflit sur un Lieu, il déclare le type de Conflit en y plaçant le marqueur adéquat et y déclare simultanément les cartes y participant en les plaçant, faces cachées, sur la Lice prévue à cet effet. Tous les Joueurs, suivant l'ordre d'Initiative, déclarent ensuite leur premier Conflit de cette même manière.

Ensuite, une fois que chaque joueur à déclaré un premier Conflit, il est possible pour chaque joueur d'en déclarer un second, de type différent, ainsi qu'un troisième. On procèdera alors de la même manière et en respectant l'ordre d'Initiative.

Si un Lieu qu'il contrôle est attaqué, le joueur peut placer des cartes en Défense, faces cachées, cela ne compte pas comme une déclaration. La pose de cartes en Défense se fait dès que le joueur attaquant vient déclarer ses attaquant.

Un joueur n'est pas obligé de déclarer un ou plusieurs Conflits, cependant, si il « passe son tour » alors la Phase de Déclaration de Conflit prend fin pour lui.

IV- Résolution des Conflits

La Maison ayant la plus haute Initiative résout tous ses Conflits en premier. Si d'autres Maison convoite le Lieu que lui, il peut choisir de les attaquer avant d'attaquer le Lieu.

Découpage de la Résolution d'un Conflit :

- 1) Le Joueur défenseur ajoute, depuis le dessus de son Deck, un nombre de Personnage à sa Défense égal à la valeur de Garnison du Lieu.

- 2) Les deux protagonistes révèlent leurs Personnages pour ce Conflit, simultanément.
- 3) Certaines Personnages Uniques peuvent avoir des effets, ces effets sont résolus en « ping-pong », en commençant par celui qui a le plus d'Initiative.
- 4) Les Forces de tous les personnages son ajoutées, un personnage ne compte sa Force que si il possède la bonne Icône de conflit. Si il n'a pas la bonne Icone, alors il ne compte pas sa Force.
- 5) Comparaison des Forces de chaque camp, celui qui possède la plus grosse Force gagne le Conflit. En cas d'égalité, l'avantage est à l'attaquant.
- 6) Le camp perdant subi la Prise.

La Prise est les conséquences de la défaite, sa valeur variera durant le GN en fonction de vos actions, elle est visible sur l'échelle de l'Oppression Royale, et aura tendance à augmenter.

Prise Militaire : Le perdant choisi X Personnages impliqué dans le Conflit, X étant la valeur de Prise. Les Personnages choisis sont tué, sortez les du jeu.

Prise d'Intrigue : Le vainqueur « vole » X point de Ravitaillement à la Maison du Perdant. X étant la valeur de Prise.

Prise de Pouvoir : Le vainqueur choisi un Personnage Non-Unique de la Maison du perdant d'une FOR égale ou inférieur à X, X étant la valeur de Prise. Il prend définitivement le contrôle de ce Personnage et le place dans la Défausse de sa Maison.

V- Cas Particuliers

Egalité à l'Initiative entre deux joueurs :

Si deux joueurs ont une valeur d'Initiative égale, alors la Maison avec le plus de Ressource de Prestige emporte l'Initiative. En cas d'égalité dans cette ressource c'est le Statut des deux personnages présents.

Emprunt à la Banque de Fer :

Si une Maison venait à être à court de Ravitaillement, alors elle peut contracter un Emprunt, dans ce cas elle gagne 25 points de Ravitaillement. Attention cependant, la Banque n'est pas connue pour agir par charité...

Hégémonie

Si une Maison se retrouve à posséder plus de 50 unités de Ressources dans une des Ressource de sa Maison, elle acquiert des capacités uniques :

- Nourriture : Le joueur peut mélanger son Deck et sa Défausse gratuitement.
- Mine : une fois par tour, le joueur peut augmenter ou diminuer la Valeur de Garnison d'un Lieu de 1, même s'il ne le contrôle pas
- Bois : Lors de la Phase de Défausse, le joueur peut prendre un Personnage et le mélanger à son Deck au lieu de le défausser.
- Prestige : Lors d'un Conflit de Pouvoir, le joueur peut ajouter +1D6 au total de sa FOR. (Limite : 1 fois par Tour)
- Machination : Lors d'un Conflit d'Intrigue, le joueur peut ajouter +1D6 au total de sa FOR. (Limite : 1 fois par Tour)
- Puissance : Lors d'un Conflit Militaire, le joueur peut ajouter +1D6 au total de sa FOR. (Limite : 1 fois par Tour)
- Taxes : une fois par tour, uniquement pour le joueur, annule l'effet d'une carte Complot ou Emprunt à la Banque de fer