

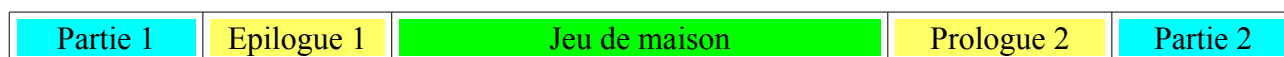
# Table des matières

1	Introduction.....	2
2	La maison.....	3
2.1	Présentation générale.....	3
2.2	Les terres.....	3
2.3	L'économie.....	3
2.4	Les sites.....	4
2.5	Les villes.....	4
3	Déroulement du jeu de maison.....	5
3.1	Choisir les grands projets.....	5
	Les projets personnels.....	6
3.2	Choisir les missions.....	7
3.3	Attribuer des responsables.....	7
3.4	Répartir les ressources.....	7
	Note sur la précision des valeurs .....	8
	Note sur l'emploi des ressources.....	8
3.5	Envoi des actions de maison.....	9
3.6	Ajustements des actions.....	9
4	Les grands projets.....	10
4.1	Les grands travaux.....	10
4.2	Les ordonnances.....	10
4.3	Les grands évènements.....	11
4.4	Les campagnes militaires.....	12
4.5	Les complots.....	14
4.6	Les entreprises marchandes.....	14
4.7	Les projets personnels.....	15
5	Les missions.....	15
5.1	Les investissements.....	15
5.2	L'entretien des armées.....	16
5.3	Les réseaux d'influence.....	16
5.4	Les cours politiques.....	17
5.5	Les évènements.....	17
5.6	L'entretien du prestige.....	18
5.7	L'entretien de la stabilité.....	18
6	Annexe : compétences du jeu de maison.....	19
6.1	Nouvelle compétence : Détournement.....	19
6.2	Nouvelle compétence : Maître d'ouvrage.....	19
6.3	Nouvelle compétence : Légitime.....	19
6.4	Nouvelle compétence : Maître de cérémonie.....	19
6.5	Nouvelle compétence : Logisticien.....	19
6.6	Nouvelle compétence : Conspirateur.....	19
6.7	Nouvelle compétence : Commerçant.....	19
6.8	Errata : Planification.....	19

# 1 Introduction

“Un jeu parmi les ombres” est une chronique qui couvre presque trois décennies de la vie des personnages joueurs sur Westeros. Afin de fluidifier l’écoulement du temps entre les parties, le jeu est divisé entre le jeu des personnages qui inclut les **actions de préparation**, les **parties** et les **actions d’épilogue** et le jeu des maisons qui inclut la **gestion des ressources**, l’**économie**, l’**entretien des réseaux d’influence** et les **grands projets**. Les joueurs n’auront donc pas à entretenir un jeu intense par forum ou par mail pour pouvoir agir : toute la maison agira de concert sur différents objectifs et actions de fond, en soumettant un unique formulaire.

Fig.1 : frise chronologique des phases entre deux parties



## **2 La maison**

### **2.1 Présentation générale**

Une maison est définie par une famille et des terres, des forces et des faiblesses. Lors de la création de votre maison, vous avez défini un certain nombre de caractéristiques de votre famille comme le nom, le blason, la devise, son histoire lointaine et récente. La famille n'est pas restreinte à sa lignée dirigeante mais comprend aussi les différents membres de la maisonnée (le mestre, les hommes et les femmes de la Foi, le chatelain, le maître d'armes, etc ...) et les "pièces rapportées" qui ont intégré la maison lors de la chronique (épouses rejoignant la maison de leur mari, nouveau chevalier banneret ...)

### **2.2 Les terres**

Les terres de la maison sont divisées en fiefs. Chaque fief représente une petite région habitée et exploitée par sa population. Ils ont une superficie pouvant varier de quelques centaines à quelques milliers de miles carrés avec une densité de quelques dizaines d'habitants par miles carrés. De manière générale le nombre de fief possédés en son nom propre reflètent le statut d'une maison. Voici un ordre de grandeur du nombre de fiefs possédés directement (donc sans compter les fiefs des vassaux) :

- 1 à 3 fiefs pour un chevalier fiefé
- 2 à 6 fiefs pour un seigneur mineur
- 5 à 10 fiefs pour un seigneur intermédiaire
- 8 fiefs ou plus pour un seigneur majeur.

Chaque fief possède une superficie arable qui est la superficie utile maximale. Cette surface atteint rarement son maximum, seule quelques terres très développées et épargnés par les conflits sont dans ce cas. Les seigneurs peuvent toutefois aménager leur territoire en faisant construire des moulins, en défrichant les forêts et en accordant des terres fertiles aux paysans.

### **2.3 L'économie**

Une grande partie des revenus d'une maison noble vient des impôts perçus sur le travail des paysans. Le reste vient du commerce, de l'exploitation de certains sites, comme les mines, les camps de chasse ou les foires. De plus certains évènements comme la guerre peuvent être une source de profit pour ceux qui savent en saisir les opportunités. Les dépenses d'une maison noble sont divisées entre :

- L'entretien des armées et des défenses
- Le train de vie de ses membres et l'entretien de la maisonnée
- Les investissements pour assurer le fonctionnement des sites de productions comme une mine ou un vignoble
- Les investissements dans les actions de fond de la maison comme l'espionnage ou l'entretien d'une cour
- Les investissements faits pour la réalisation de grands projets comme une campagne militaire ou la construction d'une forteresse

Le reste de l'argent est épargné en prévision des besoins futurs. Chaque maison devrait conserver un fond de réserve dépendant de ses coûts fixes et de sa capacité militaire afin de pouvoir anticiper un hiver particulièrement difficile ou une guerre meurtrière. Cette réserve s'élève à quelques milliers de dragons d'or pour la majorité des maisons mineures.

## 2.4 Les sites

Dans *Un jeu parmi les ombres*, les localisations physiques notables d'un fief sont appelées des *sites*.

Chaque fief peut contenir plusieurs sites, généralement entre un et trois. Ils peuvent avoir plusieurs fonctions, notamment la production de ressources, l'entraînement de soldats ou la défense du territoire. Chaque site a son propre fonctionnement et nécessite en général des hommes et de l'argent. La majorité des sites peuvent aussi accueillir un responsable qui le rendra plus efficace s'il a les compétences adéquates.

## 2.5 Les villes

Les villes sont rares sur Westeros. En effet l'immense majorité de la population roturière est rurale et les seigneurs vivent dans leur chateau de pierre. De la bourgade de mille habitants à Port Réal, les villes sont l'objet de nombreuses convoitises pour la noblesse. En effet, elles sont non seulement sources de très grandes richesses pour les maisons qui y entretiennent une influence suffisante, mais elles concentrent également suffisamment de population pour y dénicher de nouveau employés, et des rumeurs fraîches.

Les villes représente un cas particulier de site : à la différence d'une mine de fer, par exemple, de nombreuses personnes y vont et viennent et de véritables luttes d'influences s'y déroulent pour le contrôle du commerce et de l'information.

A ce titre une ville est un site contrôlé par une maison, généralement celle qui possède le territoire sur lequel elle se situe, mais peut être utilisée par **n'importe quelle maison**. Une maison présente dans une ville possède un score d'**influence** dans cette ville, qui se chiffre par un pourcentage. Cette influence varie en fonction des investissements de ladite maison dans la ville, des postes clefs qu'elle contrôle et des leviers dont elle dispose pour manipuler l'évolution de la ville.

Concrètement, en plus de représenter le degré de contrôle qu'une maison possède sur une ville, l'influence détermine à la fois les investissements maximaux et la rentabilité de ces derniers. En d'autres termes, augmenter son influence permet d'investir plus d'argent et d'en tirer nettement plus de bénéfices.

En plus de son influence propre, la maison qui possède le territoire sur lequel la ville est implantée récupère un impôt sur l'ensemble des investissements réalisés sur la ville. Cependant, ils ont également la responsabilité de maintenir l'ordre dans la ville, et le désordre est néfaste pour les affaires de tous ...

## 3 Déroulement du jeu de maison

Nous allons à présent expliquer, étape par étape, le déroulement d'une phase de jeu de maison. Cette phase implique deux parties : d'une part définir le ou les **Grands projets** que la maison va entreprendre dans les années à venir, d'autre part définir les **Missions** que la maison entretient.

- Un **Grand Projet** est une entreprise de longue haleine et de grande envergure, entreprise à l'échelle de la maison, parfois avec l'aide d'autres familles.

L'effort et les contraintes sur les ressources d'une maison sont tels que chaque maison est limitée à **un seul grand projet de son choix par phase de jeu**. Cependant, certaines gestionnaires talentueuses (et dotées de compétences de personnage appropriées !) permettent d'engager un grand projet supplémentaire lors du même tour de jeu.

De plus, si un grand projet dure plusieurs phases d'interjeu, la maison ne peut démarrer un autre grand projet tant qu'elle poursuit le premier (là aussi, sauf compétences spéciales, voir en annexe, chapitre 6)

- Une **Mission** est une tâche récurrente de la gestion d'une maison. Décider des investissements dans les vignobles de la maison, entretenir un réseau d'espions ou organiser des expéditions pour déloger des brigands font partie des missions. Il n'y a pas de limite au nombre de missions que peut lancer une maison (autre que ses ressources en trésorerie et en main d'oeuvre).

Pas de panique devant le nombre de décisions à prendre ! Votre maison dispose de conseillers compétents qui peuvent gérer les affaires au jour le jour. Plusieurs missions sont donc proposées "par défaut", notamment celles qui permettent d'entretenir les sites déjà possédés par la maison. Vous pouvez donc faire le choix de vous concentrer sur les grands projets sans vous plonger dans la gestion fine de la maison.

Bien sûr, les suggestions des conseillers ne sont que des suggestions, et *vous* contrôlez votre maison comme vous l'entendez.

### 3.1 Choisir les grands projets

A chaque phase d'interjeu vous avez la possibilité de vous lancer ou de poursuivre un ou plusieurs **grands projets**. Un **Grand Projet** est une entreprise de longue haleine et de grande envergure, entreprise à l'échelle de la maison, parfois avec l'aide d'autres familles.

Voici la liste des grands projets disponibles ; ces projets sont détaillés au [chapitre 4](#) :

- Les **grands travaux** : réaliser un nouveau site, tel qu'une forteresse, un sept ou un hospice.
- Les **ordonnances** : sont des actions de politique interne comme une passation de pouvoir, la stabilisation d'un fief, la propagande.
- Les **grands événements** : organiser un grand événement comme un mariage, un tournoi, un festival.
- Les **campagnes militaires** : lancer une campagne militaire contre un adversaire.
- Les **complots** : organiser un complot à grande échelle visant par exemple à destituer un seigneur, assassiner une personnalité à la cour, discréditer un conseiller.
- Les **entreprises marchandes** : faire un important investissement marchand comme pour la création d'une nouvelle route, une importante transaction d'épices rares venant des citées libres ou encore créer une foire.

Les grands projets peuvent engager les ressources de plusieurs maisons ; une campagne militaire par exemple pourra voir des forces de plusieurs seigneurs unis sous une même bannière.

Cette coopération peut fonctionner de deux manières :

- Chaque participant s'investit pleinement dans le projet : les participants ne peuvent pas lancer d'autre grand projet en parallèle (sauf compétence spéciale), mais chacun conserve un contrôle total sur ses investissements et ses objectifs.
- Un ou plusieurs des participants soutient le projet via ses ressources : ces derniers peuvent entreprendre un grand projet en parallèle, mais ne peuvent pas contrôler finement les objectifs.

## **Les projets personnels**

Il existe des actions similaires aux grands projets, tout aussi exceptionnels mais sur une échelle plus personnelle. Certains personnages peuvent donc se lancer dans des projets personnels grâce à une compétence particulière ; un maître artisan peut réaliser un chef d'oeuvre, un espion développer un réseau d'informateurs sur les terres de son voisin. Ces actions fonctionnent comme les autres grand projets mais sont souvent moins coûteuses et engage principalement le personnage qui la réalise.

La liste des projets personnels est disponible en paragraphe 4.7

Lorsque vous choisissez de réaliser un grand projet définissez clairement ses objectifs ; par exemple "nous organisons le mariage de notre héritier, on souhaite avoir le plus de grands seigneurs possibles pour pouvoir se mettre en avant".

## 3.2 Choisir les missions

Une **Mission** est une tâche récurrente de la gestion d'une maison. Voici une liste des différentes catégories de missions disponibles ; ces dernières sont détaillées dans le paragraphe 5 :

- Les **investissements** : Investir dans un site pour le faire fonctionner et en tirer les bénéfices correspondants. Par exemple, fournir une carrière en main d'oeuvre et en investissements financiers pour revendre sa production.
- Les **cours politiques** : placer un homme de confiance à la cours d'un grand seigneur. Les bénéfices d'un courtisan efficace sont nombreux, de l'influence sur un seigneur important au prestige en passant par des informations et des rumeurs.
- Les **événements** : Réagir à un événement imprévu qui survient. La gestion d'un fief est rarement un long fleuve tranquille, et certains événements peuvent arriver sans prévenir et demander une réaction ; par exemple, l'installation d'un groupe de brigands sur vos terres ou le passage d'un grand marchand des Cités Libres.
- L'**entretien du prestige** : accomplir des actions qui rejailliront sur la bonne réputation de la maison, comme participer à des tournois ou s'engager dans des actes de foi.
- L'**entretien de la stabilité** : assurer la sécurité de sa population et la quiétude de son fief. C'est un devoir important d'un seigneur, et une condition nécessaire à un fief prospère.

## 3.3 Attribuer des responsables

Chaque **grand projet** doit avoir au moins un responsable qui coordonne les efforts et les investissements de la maison. Choisissez qui est le personnage qui coordonne le tout et qui fait quoi dans votre projet ; par exemple qui est le général de votre armée, qui réunit toutes les infos et qui ira assassiner votre cible dans le complot.

En outre, vous avez la possibilité de confier la responsabilité d'une **mission** à un homme de confiance. S'il possède une compétence adéquate, il pourra en faire bon usage. *C'est dans ce cadre qu'interviennent de nombreuses compétences de gestion.*

Si un grand projet a été entrepris grâce à une action supplémentaire conférée par une compétence, **ce projet doit impérativement être dirigé par celui qui possède la compétence ayant permis l'action.** De même un projet personnel engage forcément le personnage qui l'entreprend.

Dans le cas d'un grand projet soutenu par plusieurs maisons, si chacune s'investit pleinement dans le projet, chacune peut nommer un responsable. Si une maison ne fait que soutenir par ses ressources, elle ne peut nommer de responsable. Par exemple, dans le cas d'une guerre, soit chacun mène son armée avec son propre état major (investissement complet de tous les participants) soit il n'y a qu'un seul général, qu'une seule armée, qu'un seul état major (soutien de participants à un projet mené par une maison). Ce choix influera sur la résolution de l'action.

## 3.4 Répartir les ressources

Chaque maison dispose de plusieurs types de ressources :

- Des ressources financières (en dragons d'or)
- De la main d'oeuvre
- Des armées
- Des hommes de confiance

Vous pouvez à présent répartir vos différentes ressources entre vos grands projets et vos missions. Les chapitres 4 et 5 contiennent de nombreux ordres de grandeur concernant les coûts des grands projets et missions ; vous pouvez fixer vos investissements à la hausse ou à la baisse par rapport à ces valeurs selon le contexte et l'effet désiré.

Par exemple le seigneur de maison, responsable de vos armées, sera sur le front avec son fils aîné (*Grand projet : Campagne militaire*). Son armée compte 400 soldats, 100 chevaliers et consomme 1200 dragons d'or d'entretien.

Sa fille gèrera le domaine (*Mission : investissement au chateau*).

Son cadet s'occupera de la gestion de la mine de fer familiale (*Mission : gérer la mine de fer*). La maison consacre à cette mine 300 dragons d'or et 600 mineurs pour fonctionner à plein régime.

Le fils bâtard ira s'occuper de gérer le réseaux d'espionnage chez votre allié dont vous vous méfiez (*Mission: gérer un réseau d'espionnage*) ; 20 dragons d'or sont consacrés à "faciliter les procédures"

100 hommes seront envoyés au camp d'entrainement pour remplacer les pertes probables de la guerres (*Mission : utiliser le camp d'entrainement*). Leur formation va couter XXX

; 300 dragons d'or et 600 ouvriers partent pour faire tourner la mine de fer à plein régime.

N.B : il est Vous pouvez investir certaines de vos ressources ailleurs que dans votre maison.

## Note sur la précision des valeurs

Dans les règles vous trouverez souvent des valeurs approximatives, des ordres de grandeurs. En effet nous avons opté pour un système réaliste plutôt qu'un système abstrait. Ainsi, si notre moteur de jeu utilise des données très précises (nous connaissons la taille et la population de vos fiefs au kilomètre carré et à l'habitant près), certaines informations inaccessibles à un habitant du monde de Westeros resteront cachées. Par exemple vous n'aurez jamais un recensement à l'individu près des habitants de vos fiefs, ni une valeur exacte en % du gain fourni par un bon gestionnaire ; vous aurez à la place l'information que votre fief possède 6.500 habitants et que ser Maynard vous fait gagner entre 30 et 50 dragons d'or par an en s'occupant de votre mine de fer. A l'inverse vous avez accès, si vous le souhaitez, aux informations précises auxquelles vos personnages ont accès comme le prix du fer à Lannisport, le nombre de dragon d'or dans vos coffres à la pièce près.

## Note sur l'emploi des ressources

Vous n'êtes pas obligés de consommer l'intégralité de vos ressources disponibles : la main d'oeuvre cultivera les champs si elle n'est pas employée ailleurs, il est donc conseillé de maintenir une part conséquente de vos paysans aux champs. En outre, vous prélevez l'impôts sur les cultures et engrangez donc un bénéfice quoi qu'il arrive.

Les dragons d'or non utilisés s'accumuleront dans les caisses pour des temps plus durs.

Les soldats s'entraînent en temps de paix.

Enfin, en l'absence de tâche claire, les jeunes nobles sont oisifs, passent leur temps entre la chasse et les banquets.

Il vous est également possible de consacrer vos ressources à des sites que vous ne contrôlez pas, par exemple en exploitant la carrière d'un voisin contre un loyer



### **3.5 Envoi des actions de maison**

Une fois que vous avez arrêté les choix sur vos actions de maison, l'un des joueurs de la maison nous envoie toutes les informations en remplissant un formulaire sur internet (qui sera envoyé à chaque interjeu).

Si d'aventure votre personnage souhaite engager une autre action plutôt que suivre les ordres du chef de sa maison, vous pouvez nous envoyer un formulaire supplémentaire (utilisez le même formulaire que pour les actions de maison), précisant les actions réelles de votre personnage.

N.B : Si d'aventure nous avons besoin de trancher entre deux formulaires contradictoires (ex : mention par une maison d'un prêt de ressources d'un allié, cet allié ne le précise pas dans son propre formulaire), et que nous ne parvenons pas à clarifier avec vous, le formulaire du propriétaire de la ressource fera foi.

### **3.6 Ajustements des actions**

Une fois que nous aurons reçu les actions de chaque maison, nous vous enverrons un court rapport exposant les premiers résultats de vos projets et les éventuels événements notables sur vos fiefs. De plus, nous offrons la possibilité à chaque maison de réagir à ces annonces en ajustant vos investissements. Vous pouvez déplacer ou annuler jusqu'à 30% de vos investissements planifiés précédemment et redéfinir dans une certaine mesure les objectifs. En effet, il est bon de pouvoir réagir à une invasion surprise ou à la visite imprévue de votre suzerain !

## 4 Les grands projets

### 4.1 Les grands travaux

Les grands travaux regroupent toutes les constructions qu'un seigneur peut faire sur son territoire, de la simple extension des zones agricoles avec la construction de moulins et de granges à l'élaboration d'une ligne de défense complexe avec des forts et des châteaux.

Les personnages possédant la compétence *maître d'ouvrage* peuvent entreprendre des grands travaux pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts. La possession d'une carrière calcaire diminue aussi le coût de ces projets.

Quelques exemples de construction :

- Moulin et grange : coût moyen 60 dragons d'or, 50 ouvriers. Permet de soutenir 12 mi<sup>2</sup> de terres agricoles.
- Petit hospice : coût moyen 45 dragons d'or, 40 ouvriers. Permet de limiter les dégâts d'une épidémie dans une ville.
- Grand septuaire : coût moyen 300 à 500 dragons d'or, environ 500 ouvriers pendant 2 à 10 ans. Signe de dévotion à la Foi des sept et source de prestige.
- Forteresse : coût entre 3000 et 10000 dragons d'or, 2000 à 15000 ouvriers, 5 à 20 ans. Permet de défendre plus efficacement un fief, d'héberger une maisonnée, et de protéger des réserves de nourriture. Une forteresse est aussi un signe de prestige. Nécessite un architecte versé en castramétation.

### 4.2 Les ordonnances

Les ordonnances regroupent toutes les actions de politiques internes qui permettent d'avoir un meilleur contrôle sur ses fiefs. Cela va du renouvellement des serments de vassalité aux purges systématiques.

Les personnages possédant la compétence *légal* peuvent entreprendre des ordonnances pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts. Les ordonnances s'appuient sur un large ensemble de compétences, principalement les compétences de réseau d'influence et les compétences sociales.

Quelques ordonnances :

- La **passation de pouvoir** : coût typique quelques dizaines de dragons d'or. Permet de prendre les rennes du pouvoir lors d'une succession difficile, d'une conquête ou d'une régence. Nécessite la participation du seigneur si l'action n'est pas portée par un légat.
- La **stabilisation** : coût typique quelques dizaines de dragons d'or, 150 soldats. Permet d'apaiser une population agitée, par des démonstrations de force comme par des actions pour le peuple.
- La **propagande** : coût typique 100 à 200 dragons d'or. Permet de faire changer l'opinion du peuple ou de la noblesse sur un sujet ou une personne. C'est une action plus long terme que la stabilisation.
- La **purge** : coût très variable en or et en hommes. Permet d'exterminer une opposition sur un fief, des brigands, des opposants politiques, etc...

### 4.3 Les grands évènements

Les grands évènements regroupent tous les évènements mondains qu'une maison peut organiser. Cela va de la cérémonie de commémoration au mariage en grande pompe avec tournoi, mêlée, festivités sur tout le territoire. Les objectifs peuvent être assez variés, apaiser des tensions, entretenir des amitiés, afficher son opulence, plaire à un seigneur, etc..

Les personnages possédant la compétence *maître de cérémonie* peuvent entreprendre des grands évènements pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts. Ils nécessitent rarement des compétences rares et ont des coûts très variables en fonction du faste souhaité.

Quelques exemples de grands évènements :

- La **commémoration** : 10 à 20 dragons d'or.
- La **fête seigneuriale** : quelques dizaines de dragons d'or
- Le **festival** : coût de quelques centaines de dragons d'or à plusieurs milliers
- Le **tournoi** : coût de quelques centaines de dragons d'or à plusieurs milliers
- Le **mariage** : coût quelques centaines de dragons d'or
- L'**enterrement** : coût quelques dizaines de dragons d'or
- La **grande chasse** : coût quelques dizaines de dragons d'or

## 4.4 Les campagnes militaires

Les campagnes militaires sont tout simplement les actions entreprises pour attaquer ou défendre un territoire. Les personnages possédant la compétence *logisticien* peuvent entreprendre des campagnes militaires pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts.

La guerre coûte très cher, ainsi par an complet impliquée dans la guerre, une unité de 100 soldats voit son coût augmenter d'entre 120 et 180 dragons d'or et une unité de 100 chevaliers, à un coût en marche de plus de 800 dragons d'or. N'oubliez pas cependant qu'avec le pillage et les rançons une guerre peut quand même être rentable.

Voici le déroulement d'une campagne militaire :

1. commencez par définir un adversaire qui peut être une maison ou une coalition.
2. Ensuite choisissez les personnages qui participeront à la guerre. Les personnages peuvent participer en tant que :
  - **Général** : le personnage qui prend les décisions finales en terme de stratégie. Le général peut aussi être le logisticien qui permet de prendre l'action. Les compétences de stratégie, génie militaire, poliorcétique ou castramétation sont des exemples de compétences utiles pour un général.
  - **Membre de l'état major** : le personnage assiste le général dans les décisions militaires, lui conférant un bonus. Un membre de l'état major peut aussi être le logisticien qui permet de prendre l'action. Les compétences de stratégie, génie militaire, poliorcétique ou castramétation sont des exemples de compétences utiles pour un membre d'état major.
  - **Officier** : le personnage mène les hommes sur le champs de bataille. Il peut aussi faire partie de l'état major ou être général. Le personnage prend des risques personnel à aller sur le terrain mais confère ses bonus tactiques aux hommes. Les compétences de tactique, commandant charismatique, légende vivante, poigne de fer sont des exemples de compétences utiles pour un officier.
  - **Homme de main** : le personnage est là pour remplir des mission annexe comme l'espionnage, le repérage, la protection de l'état major, etc... Les compétences d'informateur, contrebande, repérage, nouvelle identité ou patrouille sont des exemples de compétences utiles pour un homme de main.
  - **Soldats ou chevalier** : le personnage est là pour obéir aux ordres. Les compétences martiales et survivant sont des exemples de compétences utiles pour un soldat ou un chevalier.

3. Ensuite définissez les objectifs militaires de votre armée. Il existe trois grands objectifs militaires en attaque :

- **La confrontation** : votre état major affronte l'armée adverse dans une grande bataille.
- **Le pillage** : votre état major divise ses troupes pour appauvrir au plus les terres adverses et diminuer l'attrition des hommes.
- **L'assaut** : votre état major veut prendre d'assaut un fort, une forteresse, une ville.

Il existe trois grands objectifs militaires en défense :

- **La confrontation** : votre état major affronte l'armée adverse dans une grande bataille.
- **La protection** : votre état major divise ses troupes pour protéger au mieux les terres et le peuple.
- **La fortification** : votre état major amasse ses troupes dans une position défensive en vue de tenir un siège.

Si vous souhaitez remplir plusieurs objectifs à la fois, répartissez les membres de votre état major sur les différents objectifs. Ces derniers ne conféreront un bonus au général que sur l'objectif auxquels ils sont attribués.

4. Attribuez ensuite les forces armées à vos différents objectifs militaires.

5. Pendant la phase d'ajustement vous aurez la possibilité partielle en fonction des informations que vous obtenez de changer vos objectifs et d'attribuer différemment vos ressources. Vous pouvez changer les objectifs donnés à vos hommes et réattribuer jusqu'à 30% de vos forces.

6. En fonction de la stratégie adverse celle que vous avez choisie sera plus ou moins efficace. Il est facile de piller un territoire si votre adversaire se prépare à un siège, plus difficile si l'adversaire essaie de le protéger. Un bon général utilisera même les faiblesses dues à la stratégie adverse à son avantage par exemple en traquant un à un les groupes de pillards avec une importante force armée. En fonction des scores de stratégies et des objectifs de chaque camp une résolution se fait. Il existe quatre grands types de résolution :

- Une confrontation par une ou plusieurs batailles rangées.
- Du pillage possiblement accompagné de quelques escarmouches.
- Une série d'escarmouches entre différents petits corps d'armée.
- Un siège.

7. Vous recevez dans le retour des actions de maisons le détail des événements de la guerre

## 4.5 Les complots

Les complots regroupent un large éventail d'actions politiques, souvent agressives, allant du sabotage à l'assassinat. Les personnages possédant la compétence *conspirateur* peuvent entreprendre des complots pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts. Les complots peuvent nécessiter des compétences très variées et ont des coûts croissant fortement avec la difficultés des objectifs. Il n'y a pas de limite aux moyens employé dans un complot. Un fort investissement augmentera les chances de réussite mais permettra aussi au complot de rester secret. Enfin l'utilisation d'agents compétents, assassins, courtisans, espions, voleurs est indispensable.

Quelques exemples de complot :

- Ternir la réputation d'un individu
- Voler un objet précis
- Saboter une action entreprise par quelqu'un
- Assassiner un individu
- Créer des tensions entre deux alliés
- Placer un homme à un poste
- Créer un casus belli indiscutable

Quelques exemples de coûts :

- Action direct (vol, assassinat) contre un homme sans influence ni statut : une dizaine de dragons d'or et implication d'un homme compétant pour la tâche
- Action indirect (calomnie, tension) contre un homme avec une influence locale et sans statut : une vingtaine de dragons d'or, un ou deux hommes compétant.
- Placer un homme de confiance (mestre, septon, homme d'arme) au sein d'une maison mineure : trente à cinquante dragons d'or et l'implication d'un homme compétant.
- Créer un casus belli (pillier un village avec des uniformes adverse) : au moins 500 dragons d'or et l'implication de quelques personnes compétantes.
- Action direct (vol, assassinat) contre un seigneur mineur : une cinquante de dragons d'or et l'implication de trois hommes compétants.

## 4.6 Les entreprises marchandes

Les entreprises marchandes regroupent l'ensemble des actions faites pour développer et exploiter les axes de commerce, cela va de la simple transaction ponctuelle à la mise en place d'une ligne de commerce régulière ou d'une nouvelle route.

Les personnages possédant la compétence *commerçant* peuvent amorcer des entreprises marchandes pour une maison (qui peut donc lancer un autre grand projet en parallèle) et dans ce cas permettent aussi de réduire certains coûts. Les entreprises marchandes nécessitent toujours des sommes importantes à investir et peuvent se voir attribuer des hommes d'armes pour certaines missions.

Quelques entreprises marchandes :

- Créer une foire : environ 600 dragons d'or plus l'entretien annuel pour un gain à terme de plus de cents dragons d'or par an
- Créer une route marchande : entre 1200 et 2000 dragons d'or plus l'entretien annuel pour un gain annuel d'une centaine de dragons d'or à terme

- Etablir une ligne de commerce de fer vers la ville la plus proche : quelques dizaines de dragons d'or
- Vendre une cargaison de 70 tonneaux de bon vin à Braavos : environ 600 dragons d'or pour un gain d'environ 250 dragons d'or si l'on possède un navire.
- Faire construire un cogue marchand (en possédant des chantiers navaux) : environ 1300 dragons d'or

## 4.7 Les projets personnels

Certaines carrières de personnage permettent d'entreprendre des actions personnelles. Ces actions ne nécessitent l'implication que du personnage entreprenant l'action et de ressources, généralement financières.

Les projets personnels sont :

- **Artisan : chef d'oeuvre.** Que ce soit composer une chanson à la gloire du roi ou concevoir une le plus grand sept jamais construit, un artisan peut réaliser n'importe quel chef d'oeuvre rentrant dans ses attributions pour peu qu'on lui en donne les moyens.
- **Chasseur : traque.** Un chasseur peut retrouver n'importe qui à partir du moment où il a du temps et des ressources à y consacrer. Coût typique : quelques dizaines de dragons d'or
- **Courtisan : scandale.** Un courtisan peut créer un scandale à la cour dont la victime aura beaucoup de difficulté à se défendre. Coût typique : une cinquantaine de dragons d'or.
- **Espion : réseaux d'informateurs.** Un espion peut étendre un réseau d'informateurs existant ou en créer un nouveau. On peut noter que créer un réseau est un projet personnel nécessitant des compétences bien spécifiques, mais exploiter un réseau existant est une mission accessible à tous. Un Espion compétent sera cependant bien plus efficace pour exploiter un réseau d'informateurs.  
Coût typique : quelques dizaines de dragons d'or.
- **Erudit : écrire l'histoire.** Un érudit peut favoriser grandement une opinion sur un sujet de son choix par ses écrits. Coût typique : une centaine de dragons d'or.
- **Voleur : contrebande.** Un voleur peut faire entrer ou sortir n'importe quel bien ou personne d'un lieu, même très protégé. Coût typique : de quelques dizaines de dragons d'or à quelques centaines.

## 5 Les missions

### 5.1 Les investissements

Les investissements représentent l'utilisation normale des sites de production et de commerce que vous contrôlez. Ils ont un fonctionnement très simple, vous investissez de l'or et des travailleurs et vous récupérez un bénéfice financier. Voici une liste d'exemples (non exhaustive) :

- Mine de fer : investissement possible jusqu'à 300 dragons d'or, 600 travailleurs pour un gain entre quelques dizaines et quelques centaines de dragons d'or par an.
- Mine de cuivre : investissement possible jusqu'à 600 dragons d'or, 1000 travailleurs pour un gain de quelques centaines de dragons d'or par an.
- Mine d'argent : investissement possible jusqu'à 1800 dragons d'or, 2500 travailleurs pour un gain de quelques centaines à plus de 2500 de dragons d'or par an.
- Mine d'or : investissement possible jusqu'à 1200 dragons d'or, 1500 travailleurs pour un gain de quelques milliers de dragons d'or par an.
- Mine de sel : investissement possible jusqu'à 1300 dragons d'or, 2000 travailleurs pour un gain pouvant aller de quelques dizaines de dragons d'or à plus de 2000 par an.
- Vignoble : investissement de quelques dizaines de dragons d'or et jusqu'à 10.000 travailleurs pour un gain entre quelques centaines et quelques milliers de dragons d'or. Ne peut fonctionner que durant une saison chaude (de mi-printemps au début de l'automne).
- Carrière calcaire : investissement possible jusqu'à 250 dragons d'or et 500 travailleurs pour un gain de

- quelques centaines de dragons d'or.
- Carrière de marbre: investissement possible jusqu'à 250 dragons d'or et 500 travailleurs pour un gain allant de quelques centaines à quelques milliers de dragons d'or.
- Camp de chasse (vison) : investissement de quelques dizaines de dragons d'or et d'une cinquantaine de chasseurs pour un gain possible de quelques dizaines de dragons d'or.
- Camp de chasse (renard) : investissement de quelques dizaines de dragons d'or et d'une cinquantaine de chasseurs pour un gain possible de quelques dizaines à quelques centaines de dragons d'or.
- Camp de chasse (zibeline) : investissement de quelques dizaines de dragons d'or et d'une cinquantaine de chasseurs pour un gain possible de quelques centaines de dragons d'or.
- Route marchande : maintien de la route quelques centaines de dragons d'or, gain 100 à 150 dragons d'or.
- Route royale : maintien obligatoire de la route entre 500 et 1200 dragons d'or, gain entre 300 et 400 dragons d'or.
- Foire : investissement dépendant de la taille pouvant aller jusqu'à quelques centaines de dragons d'or pour un gain de quelques centaines de dragons d'or.
- Commerce en ville : dépend de l'influence et de la taille de la ville, peut monter à plusieurs milliers de dragons d'or pour un gain variant aussi de quelques dizaines de dragons d'or à plusieurs milliers de dragons d'or pour un grand centre de commerce.
- Contrôle d'une ville : investissement de quelques dizaines de dragons d'or pour un gain de quelques centaines de dragons d'or.
- Différents sites urbains comme des bordels ou des manufactures : investissement de quelques dizaines à quelques centaines de dragons d'or pour un gain tout aussi variable.

## 5.2 L'entretien des armées

L'entretien des armées fonctionne de manière analogue aux investissements, si ce n'est qu'il concerne les tenures des armées. Voici une liste d'exemples (non exhaustive) :

- Camp d'entraînement : investissement possible dépendant de la taille du camp. Environ 190 dragons d'or pour 100 nouvelles recrues.
- Fort : peut recevoir entre 20 et 150 hommes d'armes en garnison. Coût d'entretien de quelques dizaines de dragons d'or.

## 5.3 Les réseaux d'influence

Les réseaux d'influence représentent tous les réseaux de contacts et d'entente. Ils permettent principalement d'obtenir des informations, par des moyens légaux ou non, mais aussi d'obtenir des avantages pour réaliser certaines actions. Leurs utilisations sont assez ouvertes.

- Les réseaux d'informateurs : constitués de personnes en tout genre coordonnées par un agent de confiance ils peuvent vous rapporter des rumeurs et des informations sur beaucoup de sujets même si pas toujours les plus précises. Ils confèrent des bonus pour l'espionnage et la recherche de rumeurs lors des actions dédiées. Entretien typique : 15 à 25 dragons d'or par fief ou le réseau est présent.
- Les réseaux de guildes : constitués de membres d'une guilde de marchands ou d'artisans, ils permettent de se tenir informé de tout ce qui concerne ses sphères d'influence. Ils fournissent aussi un avantage pour le recrutement dans leurs professions. Entretien typique : une dizaine de dragon d'or pour une affiliation, une cinquantaine de dragon d'or pour de la corruption.
- Les confréries de truands : constitués de voleurs, d'assassins et de recéleurs ils sont une sources de secrets, de compétences illicites en tout genre et de fournisseurs. Les confréries de truands sont toujours très localisées et territoriales. Ils donnent des avantages dans des actions d'information, d'embauche, de recel, etc... Entretien typique : dix à vingt dragons d'or.
- Les relais de poste : constitués de relais de chevaux, de colombiers, d'écrivains publiques et d'apprentis de la citadelle, ils constituent les relais de communication pour les roturiers et les marchands. Ils peuvent apporter des informations irrégulières mais précises sur une région. Entretien typique : quelques dragons d'or pour corrompre des agents dans un relais.
- Les établissements de marins : les marins sont nombreux et aiment parler aux étrangers qui leurs paient à boire. Les établissements de marins sont des mines d'informations très variées, l'un des rares moyens de



savoir ce qu'il se passe à l'autre bout du monde. Entretien typique : 15 à 20 dragons d'or investis dans des tournées et des divertissements pour la réputation de l'établissement et délier les langues.

- Les réseaux de contrebandiers : constitués de passeurs, de maquisards et de voleurs, les réseaux de contrebandiers peuvent facilement obtenir des informations malgré des sièges ou des blocus. Ils permettent aussi de se fournir des objets de manière discrète ou d'embaucher certains d'entre eux pour des coups. Ces réseaux sont en général étendus sur quelques fiefs contigus, le long des frontières. Entretien typique : vingt à trente dragons d'or.
- Le réseau des maîtres de la citadelle : constitué de maîtres dispersés sur l'intégralité de Westeros c'est l'un des réseaux les mieux organisés du monde. Ce sont les conseillers et hommes de confiance de la noblesse et son détenteurs d'un immense savoir. L'accès au réseau des maîtres peut permettre d'obtenir des éléments de savoir très variés, l'accès à des ouvrages rares, de l'influence politique, etc... Entretien typique : une dizaine de dragons d'or. Corruption à l'intérieur de la citadelle : plusieurs centaines de dragons d'or.
- Les réseaux de la Foi des sept : constitués de septons, de pèlerins, d'anachorètes, de soeurs silencieuses et de simples enfants de chœur, ils sont nombreux allant de la simple entente entre les fervents d'un village au réseau d'un septon ambitieux. Ils permettent habituellement d'obtenir des informations sur une région, d'influencer le peuple, d'entretenir une image respectable. Entretien typique : quelques dragons d'or pour un petit réseau local à plusieurs centaines de dragons d'or pour un large réseau couvrant toute la région.
- Les équipages de pirates : constitués de marins vivant de pillage en marge de la loi, ils peuvent fournir des informations diverses, rarement très fiables et être engagés pour mener à bien certaines missions. Moins loyaux que des compagnies de mercenaires, ils représentent un investissement plus risqué. Entretien typique : une dizaine de dragons d'or pour maintenir un bon contact, 15 à 30 dragons d'or plus le produit de leurs rapines pour une mission.
- Les compagnies mercenaires : constitués d'hommes d'armes vivant par le fer et le sang, ils peuvent fournir des informations assez variées en relation avec leurs différents contrats et être engagés pour mener à bien certaines missions. Entretien typique : une quinzaine de dragons d'or pour maintenir un bon contact, 75 dragons d'or par mois pour une unité de 100 hommes menée par un officier.

## 5.4 Les cours politiques

Les cours des maisons majeures et de la maison royale sont au centre des décisions et des jeux de pouvoir du royaume. Une maison peut entretenir une influence dans une cour en y déléguant un de ses membres qui participera au quotidien de la vie de palais.

Il pourra ainsi gagner de l'influence sur la cour et se faire remarquer par les seigneurs importants du royaume. Il pourra aussi acquérir du prestige en étant un élément moteur de la vie de cour. Enfin en vivant au cœur des complots et des décideurs importants il pourra obtenir des informations et des rumeurs précieuses.

Cela à cependant un coût, le train de vie de la cour étant souvent bien plus élevé que celui des seigneurs dans leurs forteresses de pierre. Voici les dépenses typiques des courtisans des différentes cours :

- Accalmie : 100 à 150 dragons d'or
- Castral-Roc : 300 à 350 dragons d'or
- Les Eryes : 100 à 150 dragons d'or
- Hautjardin : 250 à 300 dragons d'or
- Port-Réal : 300 à 1000 dragons d'or
- Vivesaigues : 150 à 200 dragons d'or
- Winterfell : 50 à 100 dragons d'or

## 5.5 Les événements

Des nombreux aspects de la gestion d'un domaine échappent à tout seigneurs, même le plus compétent, à commencer par le temps et la nature que personne ne peut contrôler. Le climat erratique de Westeros, les décisions que doivent prendre les agents d'une maison, les actions d'autres familles, les coups du sort, les heureux hasards sont autant d'éléments qu'un seigneur ne peut pas toujours anticiper.

Par conséquent il peut arriver que des événements influent sur vos terres et votre gestion. Tantôt bénéfiques et tantôt

néfastes, certains nécessiteront un investissement, d'autres une réponse, et certains seront inéluctables.

## **5.6 L'entretien du prestige**

Une maison peut entretenir son prestige avec des actions de fond comme envoyer un fils participer à des tournois, accueillir des pèlerins, entretenir un hospice, faire du mécénat. Toutes ces tâches représentent des investissements variables, soit en argent, soit en individus.

Quelques exemples d'entretien de prestige :

- Envoyer un chevalier faire des tournois : quelques dragons d'or et le chevalier
- Faire la charité : quelques dizaines de dragons d'or.
- Entretenir un artiste ou un artisan : entre 10 et 20 dragons d'or.

## **5.7 L'entretien de la stabilité**

Un seigneur se doit d'assurer la protection de son peuple et la stabilité de son territoire. Pour cela il emploie plusieurs moyens qui sont :

- Une milice : habituellement un milicien pour 150 habitants est suffisant, dans le cas où le peuple est agité il est conseillé d'en utiliser plutôt 1 pour 100 personnes.
- Les bailliages : un bailli représente l'autorité du seigneur avec quelques hommes pour l'assister. Un bailliage permet de décharger une partie de l'autorité de justice et de l'entretien de la stabilité à un agent de confiance. Coût typique d'un bailliage : 72 dragons d'or.

## **6 Annexe : compétences du jeu de maison**

### **6.1 Nouvelle compétence : Détournement**

Détournement est une compétence de Gestion [*comptes*] sur trois niveaux (1,2 et 3).

Le personnage sait habilement manier les comptes et peut ainsi détourner une partie de la production ou diminuer les impôts payés à son suzerain ou son roi. Cette compétence est souvent plus rentable qu'une gestion efficace même si intrinsèquement plus risquée.

### **6.2 Nouvelle compétence : Maître d'ouvrage**

Maître d'ouvrage est une compétence de niveau 2 en Savant [*science ou castramétation*].

Un maître d'ouvrage peut amorcer des grands travaux à coûts réduits pour sa maison.

### **6.3 Nouvelle compétence : Légal**

Légal est une compétence de niveau 2 en Social [*autorité*].

Un légal peut entreprendre des ordonnances à coûts réduits pour sa maison.

### **6.4 Nouvelle compétence : Maître de cérémonie**

Maître de cérémonie est une compétence de niveau 2 en Gestion [*compte*].

Un maître de cérémonie peut entreprendre des grands événements à coûts réduits pour sa maison.

### **6.5 Nouvelle compétence : Logisticien**

Logisticien est une compétence de niveau 2 en Savant [*militaire*].

Un logisticien peut entreprendre des campagnes militaires à coûts réduits pour sa maison.

### **6.6 Nouvelle compétence : Conspirateur**

Conspirateur est une compétence de niveau 2 en Réseau d'influence [*vaurien*].

Un conspirateur peut entreprendre des complôts à coûts réduits pour sa maison.

### **6.7 Nouvelle compétence : Commerçant**

commerçant est une compétence de niveau 2 en Gestion [*citadin*].

Un commerçant peut amorcer des entreprises marchandes à coûts réduits pour sa maison.

### **6.8 Errata : Planification**

Au niveau 5 un chambellan peut entreprendre plusieurs grand projet à la fois comme s'il était commerçant, maître de cérémonie et maître d'ouvrage (donc dans le cas limite, gérer trois grands projets en même temps, si les finances de la maison le lui permettent, bien sûr).