

## Seigneur de Véliette

Vous êtes le Seigneur d'une petite ville de 10 000 habitants au sud du continent secondaire. Cette ville est tombée il y a un an aux mains d'une puissante armée: les Providiae.

Comme vous aviez de l'expérience et n'avez pas fait signe de vouloir résister, vous êtes toujours à votre poste. Mis à part la supervision bienveillante d'un agent Providiae et la levée de quelques nouveaux "impôts", votre vie est presque ce qu'elle était.

Vous n'avez rien de personnel contre les Providiae, ils ont fait pas mal de dégâts pendant la guerre, mais ont toujours respecté ceux qui se soumettaient. Ils ont même pour projet de rénover certaines routes et infrastructures de première nécessité.

Ils sont en croisade sainte contre ce qu'ils appellent les démons élémentaires. L'occulte n'est pas un sujet qui vous intéresse réellement.

Vous savez que certains Seigneurs du continent secondaire étaient gouvernés par de tels démons, mais vous n'en connaissiez personnellement aucuns, et tout est plus calme depuis qu'ils sont partis, c'est mieux ainsi.

Depuis ce temps, il vaut mieux ne plus parler de cela, c'est s'attirer des ennuis pour rien.

Mais il y a peu vous avez reçu ce message du seigneur de Vestre:

*Message d'urgence à tous les seigneurs du plateau d'Abesac, la légion Providiae stationnée à Tertrefeu est devenue folle !*

*Elle a commencée à piller les villages aux alentours et se faire livrer d'importantes quantités de métal et de bois. (Pour des armes de sièges? Des flèches?) Nous avons à maintes reprises tentés de la contacter, mais aucun de nos messagers n'est revenu vivant!*

*À l'heure actuelle nous ignorons toujours si elle agit sur ordre ou non.*

*Si elle venait à atteindre nos villes nous n'aurions que peu de chance de résister, et quand bien même; le commandement Providiae pourrait voir cela comme un acte de rébellion, et ramener sur nos terres les lourds pas de sa grande armée.*

*Chers amis, nous vivons des heures sombres où chaque minute voit partir nos campagnes, mais l'espoir de repousser la souillure de la guerre hors de nos terres ne s'est pas encore éteint.*

*Nous devons nous rencontrer en secret au plus vite et convenir d'une politique d'urgence commune.*

*Et ce sera la paix, ou la guerre.*

*Votre ami de toujours:*

*Seigneur de Vestre*

### Point de vue politique :

Durant la guerre, très peu de villages ont résisté, et ce fut tout de même très douloureux. Se lever face à une Légion, c'est du suicide. Personne n'a les moyens de la vaincre, et si on fait de la résistance, le commandement Providiae va ramener beaucoup beaucoup de troupes, et ce n'est pas sûr que l'herbe repousse après. Le seigneur du Pont de Rouy connaît une histoire fort douloureuse à propos d'une certaine région appelée Vertvallon... D'autant qu'il ne sont vraiment pas Tyraniques, je trouve même qu'ils nous ont montré beaucoup de respect après leur victoire. Et entre nous, leur croisade n'est pas non plus injustifiée!

Votre point de vue politique peut tout à fait évoluer au cours du jeu.

### Point de vue commerce secret:

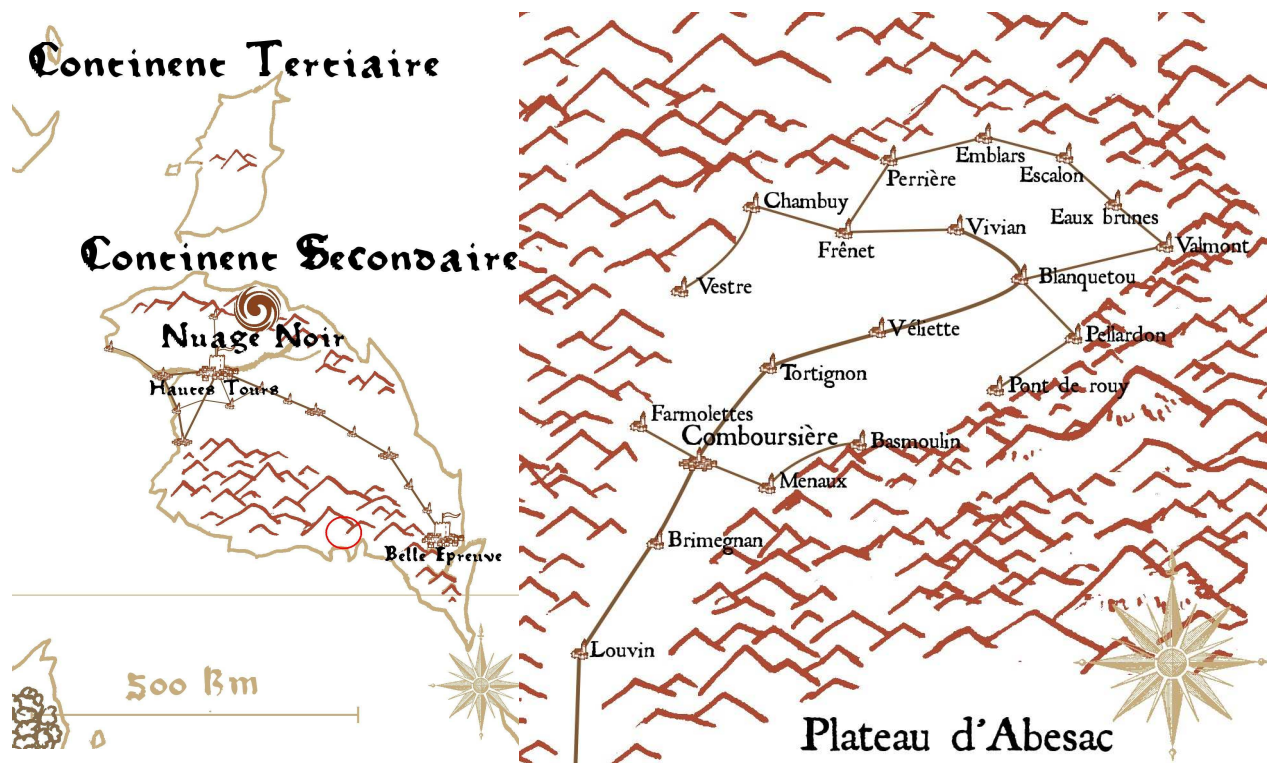
Vous avez vu l'armée Providiae entrer dans le val avec beaucoup d'armes de sièges, et ressortir avec un peu moins. Si tenté que vous arriviez à mettre la main sur une de ces machines, sa fortifierais grandement votre position tout en ne mobilisant que peu d'hommes. Vous êtes Acheteur d'Armes de Siège, le mot de passe est: « Plume »

### Autre:

Tu a beaucoup étudié les Providiae, en un certain sens ils sont fascinants. Tu a récemment appris, que certain d'entre eux utilisent un moyen unique de faire passer un message même après leur mort! Cela s'appelle la bague du dernier espoir.

Apparemment ils utilisent un code appelé Code à points, tu ne sait pas trop comment cela fonctionne, mais c'est à base de gravures sur la bague.

L'idée étant que la bague paraît être sans valeur, donc personne ne la vole, et ils laissent ainsi un message sur leur cadavre.



# Points de règles

## **Carte d'influence.**

Vous possédez au départ une carte d'influence, gardez-la précieusement car elle vous servira pour voter à la fin du jeu. Une carte est égale à une voix.

Il y a de nombreux moyens de gagner plus de cartes d'influences, considérez cela comme des quêtes auxiliaires. Ces cartes ne sont ni volables, ni transférables.

## **Règle de lecture d'un livre.**

Après la première page d'un livre, vous trouverez un morceau de papier avec écrit son titre.

Tous le monde peut consulter ce bout de papier.

Si vous souhaitez en savoir plus sur son contenu, et lire le livre, vous devez lire deux lignes de ce livre toutes les 10 pages.

Une fois arrivé à la fin du livre, vous pouvez lire le résumé du livre qui se trouve à la dernière page.

Si un autre joueur souhaite lire ce résumé, il doit lire à son tour le livre.

## **Carte d'action.**

Ils se peut que vous trouviez des cartes avec écrit dessus:

« Prenez cette carte dans votre poche, et lisez-en le contenu plus tard, lors que vous serez seul. »

Ne paniquez pas, prenez cette carte le plus discrètement possible, et lisez-en le contenu lors que personne ne vous verra.

## **L'art du discours (carte d'influence)**

Certains seigneurs sont plus charismatiques que d'autres, ainsi ils peuvent ridiculiser leurs adversaires et gagner de l'influence sur les autres.

Ce système de jeu permet d'obliger les joueurs à jouer leurs personnages, et à récompenser les joueurs qui font remarquer à un autre joueur qu'il n'est pas dans son rôle.

Seule une carte d'influence peut être gagnée par joueur avec ce système.

## **Hérésie**

Si un joueur parle ouvertement d'homuncules ou de magie sans condamner lourdement ses choses-là et utiliser un vocabulaire détourné, un joueur peut le traiter d'hérétique.

Le joueur qui traite un autre d'hérétique gagne une carte d'influence.

Un joueur traité deux fois d'hérétique perd une carte d'influence.

Ex de cas où l'on peut se faire traiter d'hérétique:

« Ça sent l'homuncule cette histoire. » (ne jamais utiliser le mot homuncule, utilisez plutôt « démon » ou « force maléfique et puissante »)

« Peut-être que l'on pourrait sortir d'ici avec un portail. » (ne jamais envisager la magie comme étant quelque chose de positif)

## Etiquette

Si un joueur ne respecte pas l'étiquette d'un Seigneur, un autre joueur doit s'exclamer :

« Nous ne sommes pas des paysans! »

Le joueur qui fait cette remarque gagne une carte d'influence.

Un joueur traité deux fois de paysan perd une carte d'influence.

Ex de cas où l'on ne respecte pas l'étiquette:

« On vas choper un garde et on va le défoncer! » (un seigneur ne dirait jamais cela)

« Tiens, ça me rappelle un truc dans Baldur's Gate » (totalement hors jeu)

« Tu connais Reflet d'Acide? » (j'adore reflet d'acide, mais c'est totalement hors jeu)

## **Le commerce (carte d'influence)**

Dans des temps troublés, certains seigneurs souhaiteraient faire l'acquisition de choses qui ne seraient pas tolérées par les Providiae, comme des assassins, des mercenaires etc...

Posséder ces choses peut grandement renforcer une ville, et enrichir celui qui les vend.

Ainsi certains joueurs seront acheteurs, d'autres fournisseurs. Et d'autres, loyaux aux Providiae.

Les fournisseurs vont tenter de caser dans une conversation normale un mot de passe, permettant aux acheteurs de les reconnaître.

Certains joueurs seront loyaux aux Providiae, et tenteront de découvrir les fournisseurs et les acheteurs qui ne seront pas assez discrets.

-Si un client achète chez un fournisseur, ils gagnent tous les deux une carte d'influence.

Si un client est décelé par un loyal, (le loyal doit dire au meneur de jeu le mot de passe précis)

Le client donne deux cartes au loyal.

-Si un fournisseur est décelé par un loyal, (le loyal doit dire au meneur de jeu le mot de passe précis)

Le fournisseur donne toutes ses cartes au loyal.

## **Enigmes (carte d'influence)**

Certains joueurs ont des cités plus grandes ou plus prospère, il est normal qu'ils aient plus de cartes que les autres.

Plutôt que de répartir aléatoirement ces cartes supplémentaires, elle seront données à qui réussira à résoudre des énigmes.(c'est une manière comme une autre de les répartir)

Vous trouverez sur place des cartes énigmes, vous devez les laisser à leur emplacement.

Si vous pensez avoir la réponse, contactez le meneur de jeu. Attention vous n'avez le droit qu'à une réponse par énigme! Ces cartes n'ont pas une grande importance pour le scénario, elle ne vous donnent que de l'influence.

Si la réponse est exacte, vous pouvez prendre cette carte énigme et la garder, elle compte comme une carte influence.

Vous ne pouvez gagner plus d'une carte influence de cette manière.