

Stats de famille

Pour les stats, le principe exponentiel est privilégié, donc :

Pas: $1 = 1$

Peu: $2 = 4$

Assez: $3 = 9$

... : $4 = 16$

Très: $5 = 25$

Pour le militaire, le nombre d'unités équivaut à 50 hommes. Les possibilités sont donc de 50, 200, 450, 800, 1250 hommes.

Pour le religieux, chaque unité représente un ordre de grandeur de la ferveur que cette famille inspire.

Pour l'économie, chaque unité représente une valeur en or de 50 ducats. Ils permettent d'engager les compagnies mercenaires. Il est à noter que ces dernières sont embauchées pour la campagne.

Militaire

Assez simple. Le nombre détermine le nombre de soldats. L'armée est composée de plusieurs types de guerriers (Zweihander, épée-bouclier, piquiers) qui vaut dans l'absolu la même chose puisque la répartition des trois types est proportionnel peu importe leur nombre.

Économie

Permet d'embaucher une compagnie mercenaire. Certaines possèdent un bonus et un flaw que les joueurs vont découvrir après les avoir embauchés (hi hi hi). Toutes les unités dans les compagnies mercenaires ont une valeur variable. Les compagnies sont engagées pour une campagne (lire l'année).

A) Compagnies mercenaires

Dernière Légion: 500

Brumes: ??

Intouchables: 1500

Jaunes: 3000

La Tour: 1000

Équipement de qualité

Pour chaque sac investi, une troupe de 50 soldats augmente sa valeur de 0.25. Dure tout au long de la campagne (à moins que les troupes ne meurent).

Religion

La ferveur permet d'influencer favorablement un ordre chevaleresque. En général, les ordres chevaleresques valent plus que le soldat de base, mais moins que certaines troupes mercenaires. Elles possèdent un coup variable.

A) Ordre Chevaleresque:

Orchidée: 200
Chardon : 300
Edelweiss: 600
Lierre: 400
Pavot: 150

B) Protection des chtoniens :

À chaque point de religion investi, vous sauvez 50 soldats de votre choix. Se fait avant un combat

Mystique

A) Divination

Il est possible de connaître le nombre d'une troupe (non pas sa valeur) ou sa direction. Ceci est faisable au coût de 4 points.

B) Charge Mystique

- Tu augmentes de 0.5 la valeur d'une troupe pour un combat. Ceci est faisable au coût de 5 points. Cette habileté se fait avant un combat. Ne se fait qu'une seule fois dans l'année. Se fait uniquement sur les troupes d'une seule personne, sur une case (par exemple, il y a trois types de troupes sur une case qui attaque X, seule une des trois troupes a les bonus).

Politique

Permet de passer sur un nombre de territoire d'un autre noble.

Trois possibilités :

- Si le noble est allié, aucun coût
- Si le noble est neutre, 1 point.
- Si le noble est hostile (lire ici Vendetta), 3 points. Cependant, vous pouvez passer sur le territoire d'un noble hostile sans payer, mais celui-ci risque de se défendre et ainsi déclencher une guerre ouverte. Pas cool

Il est à noter que le passage inclut est sur un territoire, mais inclut toutes les troupes que vous pouvez passer dans ce tour. Ex. : troupe 1 passe sur le territoire 37 et par la suite le territoire 38. Les deux sont neutres, alors c'est 2 points. La troupe 2 (de la même famille) passe sur le territoire 38 et sur le territoire 39. À ce moment le coût pour le territoire 38 est déjà payé...

Mouvements

Il est important de bien diviser les deux mouvements. Il est possible que votre troupe combatte dès le premier territoire et ainsi termine son mouvement.

Capitale

Les territoires suivants possèdent des forteresses. Ces dernières augmentent la valeur défensive des troupes présentes. Elles sont les suivantes :

- Comté de Marone (40) ;
- Duché de Bremend (8) ;
- Duché de Lauenburg (31) ;
- Marquisat de Kholn (47) ;
- Marquisat d'Osel (50) ;
- Comté de Hermannstadt (30).

Bateaux

Certaines familles côtières possèdent une flotte. Cette dernière permet de :

- 1) Patrouiller un secteur (avec un niveau d'agressivité de 1 (agressif) à 3 (pas agressif)) OU
- 2) Transporter des guerriers (50 par bateaux)

Pas de coût politique pour les déplacements en mer, sauf lorsque vous accoster et que vos guerriers que vous transportiez débarquent.