

UMBRA DRACONIS

Géo-Pol

GENERALITES

CONTEXTE

Les prémices de la guerre de succession entre les Targaryen risquent de prendre une nouvelle ampleur. Il y a fort à parier que lors du tournoi, alliances et tractations se feront dans l'ombre des épreuves.

Rappelons les camps en présence :

- D'un côté le **Dragon rouge** : le roi Daeron II Targaryen, fils d'Aegon IV l'Indigne. Son physique et la compagnie des Mestres qu'il affectionne le mettent en porte-à-faux avec la culture traditionnellement combattante des Sept Couronnes. Il lie des contacts étroits avec la noblesse dornienne. Son épouse Myriah Martell introduit de nombreux us et coutumes de Dorne à la cour de Port-Réal. Afin de sceller définitivement le rattachement de Dorne, il fiance au prince Maron Martell sa sœur cadette, Daenerys. Dans son entourage immédiat, il nomme Brynden Rivers dit Feuxsanglant (un Grand Bâtard, d'origine Nerbosc) comme Maître des Chuchoteurs.

- De l'autre côté le **Dragon noir** : Daemon Feunoyr, Grand Bâtard lui aussi, un chevalier charismatique qui brille dans les tournois et en qui tout rappelle Aegon le Conquérant lui-même. Il est le fils d'Aegon IV et de sa cousine Daena Targaryen. Aegon IV lui a remis Feunoyr, l'épée en acier valyrien d'Aegon le Conquérant, et l'a autorisé à prendre le nom de celle-ci comme patronyme, donnant ainsi naissance à la maison Feunoyr. Les rumeurs prétendent que le Roi marqua ainsi sa préférence pour ce fils bâtard, au détriment de son héritier légitime Daeron, qu'il soupçonnait d'être en fait le fils de son frère Aemon Chevalier-Dragon. Daemon s'entoure de personnalités prestigieuses : son demi-frère Aegor Rivers dit Aigracier (un autre Grand Bâtard, d'origine Bracken) et ser Quentyn Boule dit Bouloufeu, le maître d'armes du Donjon rouge.

On a donc deux camps que tout oppose avec un roi à l'ascendance incertaine, un bâtard charismatique, une cour par trop dornienne aux yeux de certains, une grogne de la noblesse traditionaliste, des mariages contraints, des conseillers Bracken et Nerbosc. Il suffirait d'une étincelle.

Rappel : Aegon IV Targaryen a eu 'officiellement' neuf maîtresses avec lesquelles il a eu de nombreux bâtards connus sous le nom de « Grands Bâtards », qu'il a tous reconnus et légitimés sur son lit de mort.

Dans cet opus, nous mettrons particulièrement en avant plan le conflit entre dragon rouge et dragon noir. A l'issue de l'opus, les différents acteurs présents devront avoir choisi un **positionnement**. Un positionnement intermédiaire aura lieu le **samedi soir**, et le choix définitif le **dimanche midi**. **Quatre choix seront proposés** à chaque joueur (noble ou non) : la neutralité, le camp noir, le camp rouge ou la trahison (ce choix devra être explicité en TO après l'opus. Ex : prétendre soutenir X mais servir Y). De plus, le Lord présent d'une famille (Vyprin, ...) devra engager un **positionnement pour l'ensemble de sa famille**, à la place de son choix personnel.

Chaque famille rejoignant l'un ou l'autre des camps apportera des avantages, parfois non négligeables. Pour vous éclairer, dans votre dossier joueur, vous recevrez les **caractéristiques** de votre famille, pour vous donner une idée du poids qu'elle représente et ce qu'elle peut apporter. De plus, le **positionnement initial** de votre famille envers les deux camps sera aussi indiqué. La suite du présent document vous explique les différents éléments importants pour le jeu géopolitique.

FAMILLE

CARACTERISTIQUES

Chaque famille possède des adjectifs la définissant, allant de Pas à Très (5 grades : Pas, Peu, Assez, « ... », Très ou en nombre 1 à 5) à l'échelle de Westeros.

Elle possède parfois des atouts (ou des faiblesses) qui ont également une grande importance

Exemple : si tous les ports ou ponts sont tenus dans un même camp c'est un avantage considérable.

Certains atouts peuvent ne pas avoir d'influence dans certains contextes.

Exemple : pour une mobilisation et donc un combat à Dorne, posséder une place-forte dans le Nord n'a pas d'intérêt.

Les vassaux de moindre importance (chevaliers fieffés) sont considérés dans le profil de la maison et la maison perdra en caractéristique ou en atout si le chevalier fieffé est dans l'autre camp.

Les 4 caractéristiques d'une famille sont :

- ❖ **Opulent** : détermine le niveau de richesse et représente la manne financière *actuellement* disponible. Permet de gagner rapidement en Ressources, Puissance, Influence. Pour utiliser l'opulence, il faut avoir la possibilité de dépenser son argent.
 - L'opulence est représentée par des diamants.
- ❖ **Ressources** : représente l'étendue des ressources disponible. Celles-ci sont relativement permanentes dans le temps et directement utilisables en tant que telle.
 - Les ressources sont représentées par des outils.
- ❖ **Puissance** : représente la puissance militaire *permanente* d'un domaine. Elle a une importance capitale dans les actions martiales et les guerres, ainsi que dans la sécurité du domaine.
 - La Puissance est représentée par des épées.
- ❖ **Influence** : représente le prestige de la famille et l'influence qu'elle peut avoir sur les autres familles. Elle représente également les intrigues que la famille peut déployer.
 - L'influence est représentée par des plumes.

SIGNIFICATION

Opulent

- ❖ **Pas opulent** : en dettes ou un nombre restreint de dragons d'or disponibles : une centaine en Trésorerie
- ❖ **Peu opulent** : 500 DO
- ❖ **Assez opulent** : 1500 DO
- ❖ **Opulent** : 4000 DO
- ❖ **Très opulent** : 10000 DO et plus

Ressources

On décrit en quelques mots : le type de ressources principales dégagé par la famille, hors subsistance. On peut trouver : bois, pierre, tourbe, fer, armes, textiles, pitance, or, etc.

- ❖ **Pas de ressources** : un nombre négligeable de marchands et d'artisans. Peuple pauvre et/ou peu taxés. Pas de particularités locales. Pas de lieux de passages ou de foires. La famille a du mal à avoir assez de ressources pour survivre (la famille creuse sa dette, perd des terrains ou utilise d'autres moyens pour obtenir de l'argent).
- ❖ **Peu de ressources** : quelques marchands et artisans. Peuple pauvre et/ou peu taxés. Pas de particularités locales. Quelques foires saisonnières et locales.
- ❖ **Assez de ressources** : Plusieurs marchands et artisans (parfois un de renom). Ventes de ressources rares ou lieux de passages importants. Cela peut également représenter un territoire stable sans guerre depuis longtemps. Plusieurs foires saisonnières et certains marchés locaux.
- ❖ **Ressources importantes** : Point de passage important d'un point de vue commercial. Ventes de ressources rares ou lieux de passages importants. Cela peut également représenter un territoire stable sans guerre depuis longtemps. Plusieurs foires saisonnières et certains marchés locaux.
- ❖ **Beaucoup de ressources** : A des stocks incroyables de ressources. Capable de tenir des sièges. Domaine d'expertise reconnu, lieu incontournable des Sept couronnes qui attire d'importante personnalité. Point de passage obligé pour tout bon marchand ou artisan qui veut se faire connaître.

Puissant

- ❖ **Pas puissant** : 1 ou 2 chevaliers, le même nombre d'écuyers, Une quinzaine d'hommes d'armes permanents. Une armée de ban de 100 hommes (pour la majorité des paysans).
- ❖ **Peu puissant** : quelques chevaliers, le même nombre d'écuyers. 25 hommes d'armes dont une poignée montés. Une armée de ban de 250 hommes (pour la majorité des paysans mais encadré d'hommes d'armes).
- ❖ **Assez puissant** : Une bonne dizaine de chevaliers et d'écuyers. 50 hommes d'armes dont une quinzaine montés. Une armée de ban de 400 hommes, dont des brigades entraînées.
- ❖ **Puissant** : Une trentaine de chevaliers et d'écuyers. 250 hommes d'armes dont une centaine montés. Une armée de ban de 750 hommes qui ont l'habitude de se battre et en possession de machines de guerres.
- ❖ **Très Puissant** : Entretien une petite armée. Une armée de ban de 1500 hommes bien encadrés avec des machines de guerres et capables de faire un siège de place-forte.

Influent

- ❖ **Pas Influent** : Coupés de tout. Sans fêtes, noms et histoire. Membres insignifiants. Tenues négligées.
- ❖ **Peu Influent** : Un seul membre n'est pas inconnu, alors que le domaine est insignifiant. Quelques alliés. Une tenue sobre et correcte.
- ❖ **Assez Influent** : Lien avec d'autres familles d'importances, certains membres sont connus chez le suzerain, les tenues d'apparats existent pour les grandes occasions. Organisent des fêtes ou des visites.

- ❖ **Influent** : Une histoire unique. Organisent plusieurs fois l'an des banquets. Plusieurs membres sont connus et la maison est présente à la Cour. Les tenues et objets portés sortent de l'ordinaire.
- ❖ **Très influent**: L'égal des familles suzeraines. Plusieurs membres ont des charges importantes. Possèdent des particularités uniques remarquables. A un réseau d'alliés incroyable.