

THE WITCHER

MÉCANIQUE DE NOBLESSE

SOCIABILITÉ

Réputation :

Cela permet d'avoir un bonus dans des compétences sociales. Il est possible de l'augmenter en acquérant des titres, gagnant des tournois, faire une bonne action devant beaucoup de gens, que des rumeurs parle de vous en bien, organiser un mariage...

Elle peut diminuer si des actions contraires et dévalorisantes sont connues.

Si un chevalier gagne de la réputation dans le cadre d'un acte pour sa bien aimée, elle gagne également de la réputation. La réputation des membres d'une même famille est liée, elle affecte tous ses membres et vice versa.

Plus la Réputation de la personne va vers les extrêmes plus les rumeurs sur ses plus petites actions de répandent vite et affectent sa réputation.

- Figure emblématique : Niveau de la duchesse.
- L'un des plus appréciée de la cour : +1 Séduction, charisme, persuasion, commandement (+1 Influence)
- Notable : +1 Duperie, -1 Furtivité, +1 Étiquette
- Héros du peuple +1 Séduction, charisme, persuasion, commandement (+1 Influence)
- Populaire : +1 duperie, -1 Furtivité, +1 Étiquette
- Bien vu : +1 Séduction, charisme, persuasion, commandement
- Indifférent
- mal vu : -1 Séduction, charisme, persuasion, commandement
- méfiant : -1 Charisme, +1 Intimidation, -1 Étiquette
- craint : -1 Séduction, charisme, persuasion, commandement (-1 Influence)
- Hais : -1 Charisme, +1 Intimidation, -1 Étiquette
- Evité : -1 Séduction, charisme, persuasion, commandement (-1 Influence)
- Tête mis a prix : Attaqué à vue

Influence à la Cour :

On peut gagner de l'influence à la cour en faisant des discours, organiser des réceptions, respecter l'étiquette. On peut également en perdre en ayant un comportement désapproprié, enfreindre l'étiquette (manquement aux titres ou à la révérence), être la cible d'un scandale public, ne pas être à la mode. Avoir une haute influence permet d'ouvrir certaines portes et d'avoir des privilèges. Pour gagner en influence il est essentiel d'être courtisé (que des gens viennent vous faire des cadeaux pour se faire apprécier de vous et obtenir des faveurs en échange.) et pour être courtisé il est primordial d'avoir l'air riche et puissant et donc de démontrer cette richesse et cette puissance.

Il est possible d'engager un duel d'Influence en effectuant un jet opposé de **1d10+Influence+Étiquette**, afin de ridiculiser l'adversaire en étant plus distingué que lui et lui faisant faire une erreur, le perdant perd 1 point en Influence, le gagnant en gagne 1.

(Certains niveaux d'Influences ont une conséquence sur la Réputation, et vice versa)

1 - Vous commencez à vous faire remarquer. Il faut encore que vous alliez voir les bonnes personnes pour obtenir une place aux réceptions et elle vous est offerte seulement dans un échange de bon procédé. Les gens engagent avec vous quasiment systématiquement un duel d'Influence afin de vous garder sous leur coupe et vous montrer leur supériorité. Il vous est nécessaire de les courtiser pour obtenir leur attention.

2 - Vous pouvez désormais vous targuer de connaître des personnes haut placés, d'avoir des relations. Les gens commencent à vous apprécier et testent votre aptitude à vous mêler aux hautes sphères et vos bonnes manières afin de voir si vous méritez d'en faire partie. (+1 Réputation)

3 - Vous êtes un véritable oiseau de cour, la plupart des gens apprécie votre compagnie et le fait de discuter avec vous. Si vous leur apportez des informations croustillantes sur la cour, ils pourront faire de même à votre égard.

4 - Il est aisé pour vous d'être mis au courant des ragots de la cour. Votre parole compte dans la balance, même si vos congénères ne suivent pas toujours vos paroles, ils vous demanderont bien souvent votre avis. (+1 Réputation)

5 - L'oreille des puissants sera toujours à votre écoute et ils vous prodigueront moult conseils avisés. Les gens viennent vers vous lors des réceptions, et parfois même, viennent pour vous rencontrer, et dans le but de s'attirer vos bonnes grâces.

En jeu, le niveau d'Influence change plus souvent que la Réputation.



THE WITCHER

MÉCANIQUES DE NOBLESSE
GESTION

GWENT

THE WITCHER CARD GAME

Fiche vierge de Domaine, sert de base pour remplir les informations sur votre domaine et la Gestion.

Nom :

Armoiries :

Nom et titre du Seigneur :

Nombres de serfs :

Serviteurs importants :

Infrastructures :

- ...

Niveau :

Revenus :

- ...

Niveau :

Revenus :

Revenus totaux brut :

Montant de la taxe :

Privilège de taxe :

Montant de la taxe après réduction :

Revenus net :

Exemple

Nom : Castel Ravello



Armoiries :

Nom et titre du Seigneur : Baron Maximilien de Trintignant

Nombres de serfs : 13

Serviteurs importants : Nestor (Majordome), Hubert (Palefrenier), Marie (Cuisinière)

Infrastructures :

- Vignes

Niveau : 3

Revenus : 1050 florins

- Ferme

Niveau : 1

Revenus : 150 florins

- Herboriste

Niveau : 2

Revenus : 600 florins

Revenus totaux brut : 1800

Montant de la taxe : 365

Privilège de taxe : -30%

Montant de la taxe après réduction: 256

Revenus net : 1544

Règles

Taxes du duché = 50 florins/Niveau de dev/Infra+5 florins/Serf.

Pour être propriétaires terriens il faut être minimum Baron, les gens habitants sur ses terres deviennent ses sujets. Un Propriétaire terrien non baron, n'a pas autorité sur ses terres, dépend d'un seigneur et se fait plus taxer.

Une Infrastructure coûte un nombre particulier, et nécessite un nombre minimum de serfs pour fonctionner et produire des revenus.

Privilèges :

Propriétaire terrien non noble :

Appelés Bourgmestre.

Reverse une taxe à son Seigneur : 50% de ces revenus totaux

Propriétaire terrien noble :

-Le droit de chasse autorisés sur ces terres.

Taxe ducale = 50/Niveau de dev/Infra+5/Serf.

N'est pas condamné à mort un noble (même non propriétaire terrien) qui tue un roturier.

Propriétaire terrien Baron : Payent moins d'impôts que les Propriétaire terrien noble

Taxe ducale = -30% de 50/Niveau de dev/Infra+5/Serf.

<https://fr.percent-calc.com/what-is-70-of-315>

Participe à l'Assemblée de propriétaires terrien

Propriétaire terrien Comte : Payent moins d'impôts que les Barons

Taxe ducale = -50% de 50/Niveau de dev/Infra+5/Serf.

Participe à l'Assemblée de propriétaires terrien

Bâtiments non productifs :

- Baraquement de garde : donne 5/10/15 gardes (prix d'augmentation : 300) (paye de 10F/semaine et par garde)
- Tour de garde : Si Noble présent sur le domaine, pas d'attaque par surprise possible. (prix d'achat : 150)
- Jardins : +1 en Influence quand vous organisez une fête dedans. (prix d'achat : 800)
- Salle de bal : +1 en Influence quand vous organisez une fête dedans. (prix d'achat : 900)

Revenus et nombres de serfs par infrastructures :

par semaines et par niveau :

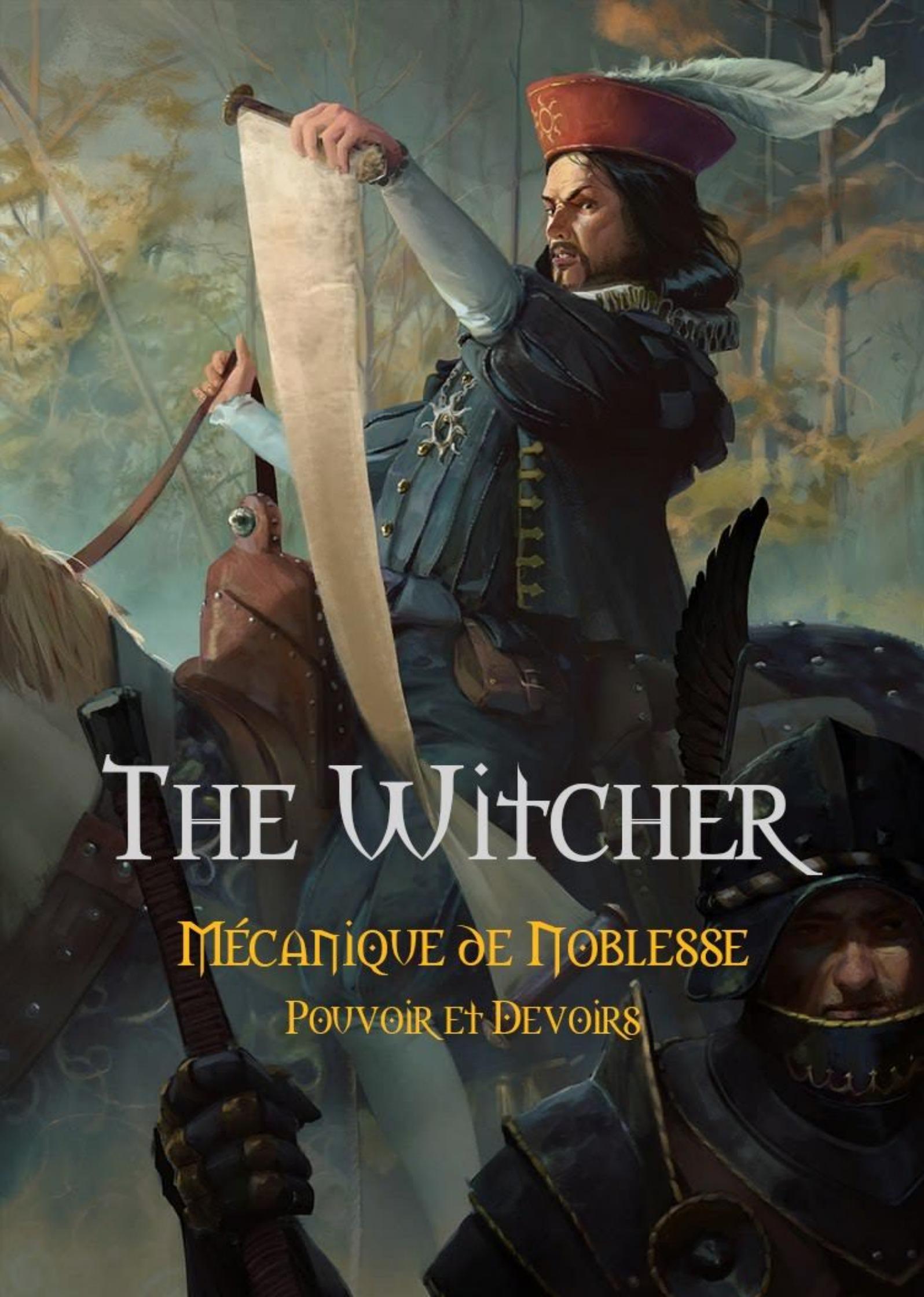
- 100/200/300F. **Champs** /4/6/8 (prix d'augmentation : 100)
- 150/300/450F. **Ferme** /4/6/8 (prix d'augmentation : 100)
- 100/200/300F. **Pêche** /1/2/3 (prix d'augmentation : 100)
- 200/400/600F. **Moulin** /4/6/8 (prix d'augmentation : 200)
- 200/400/600F. **Terrain de chasses** /2/3/4 (prix d'augmentation : 200)
- 250/500/750F. **Forge** /3/4/5 (prix d'augmentation : 300)
- 350/700/1050F. **Vignes** /4/6/8 (prix d'augmentation : 300)
- 300/600/900F. **Herboriste** /1/1/2 (prix d'augmentation : 300)
- 350/700/1050F. **Boutique** /2/3/4 (prix d'augmentation : 300)

1 serf = 5 florins

1 lvl dev = 50 florins

Assemblée des propriétaires terrien :

Réunion annuelle des Barons et Comtes le 01 Août, lors de Lammas, la fête des moissons ou "la Fête de la faux". (seuls les propriétaires terriens ont une voix), ils discutent et proposent des décisions qui pourront être mis en place par le duché. Les Barons et Comtes débattent puis votent pour une proposition. La proposition est ensuite examinée par la Duchesse et le conseil ducal pour une possible approbation. La Duchesse et le conseil ont ensuite une semaine pour examiner la proposition. Si elle est refusée les propriétaires terriens peuvent demander une justification auprès du conseil. En cas de modification ou de report une nouvelle assemblée des propriétaires terriens est alors convoquée pour une nouvelle étude de la décision.



THE WITCHER

MÉCANIQUE DE NOBLESSE

POUVOIR ET DEVOIRS

Doléances ducale :

- Les Comtes ont droit à une entrevue avec la Duchesse quand ils le veulent, elle n'a pas le droit de refuser.
- Les Barons peuvent demander une entrevue avec la Duchesse, elle peut refuser si elle le désire.
- Les Barons ont droit à une entrevue avec L'intendant Ducal quand ils le veulent, il n'a pas le droit de refuser.
- Les Nobles peuvent demander une entrevue avec L'intendant Ducal, il peut refuser si il le désire.
- Les Roturiers soumis à un Seigneur (Baron/Comte) vont aux doléances de ce dernier (fixés par le Baron minimum 1x/2 semaines, usuellement 1x/semaine)
- Les Roturiers directement sous l'autorité ducale, peuvent aller aux doléances du conseil, se tenant 1x/semaine au tribunal après les jugements, y sont présents la Duchesse et tout le conseil.

Pouvoirs détenus par :

Législatif : Duchesse, Conseil ducal, Assemblée des propriétaires terriens.

Exécutif : Duchesse

Judiciaire Ducal : Duchesse

Judiciaire Local : Barons et Comtes

Définitions :

Judiciaire Ducal : Affaire judiciaire ducale ou affaire locale qui requière la peine de mort.

Judiciaire Local : Affaire qui requière une sentence moins forte que la peine de mort, un représentant ducal (officier du conseil) doit être présent au moment du procès, il peut décider qu'une affaire trop délicate relève de la Justice Ducale.