

# Un Jeu parmi les Ombres

## Guide du joueur



Les Ombres du Trône

# Introduction

Après 13 parties, représentant presque 200h de jeu et des milliers de pages de documents, la préparation d'une partie d'Un Jeu Parmi les Ombres peut paraître un peu déroutante, voire intimidante.

Voici donc un petit guide qui s'adresse autant à nos habitués qu'aux nouveaux joueurs et qui devrait vous aider à gérer la masse d'information à votre disposition, afin de savoir ce qu'il est important de retenir pour que vous puissiez profiter au mieux de votre partie en fonction de votre personnage et de vos envies de jeu.

Toutes les ressources citées dans la suite du document peuvent être trouvées ici :

- <https://lesombresdutrone.fr/un-jeu-parmi-les-ombres/ressources/>
- <https://lesombresdutrone.fr/un-jeu-parmi-les-ombres/parties/>

# Les bases pour bien profiter de la partie

## Appréhender le monde

L'un des aspects les plus déroutants de l'univers peut être son rapport aux distances et aux durées, conséquences d'une approche rigoureuse du contexte médiéval. En effet, même si le monde est vaste et connu, de nombreuses interactions restent conditionnées par une notion de proximité.

Ainsi, le système féodal se base sur la relation entre un vassal et son suzerain direct. La fidélité à un roi lointain peut passer après celle à un seigneur mineur bien présent.

De même, les grandes opérations commerciales avec Essos seront souvent moins critiques pour le budget d'une maison que la taxation régulière de ses paysans.

De plus, chaque région, correspondant grossièrement aux territoires des maisons majeures, possède sa culture et sa dynamique propre, orientée par les actions des acteurs dominants locaux.

## Maîtriser le contexte de la partie

Sans surprise, l'un des prérequis les plus importants est de connaître le contexte de la partie. Le synopsis fourni lors de l'ouverture des inscriptions donnait une idée générale, cependant il reste succinct et peu détaillé.

Au fur et à mesure de la réception des nouveaux documents, pensez à bien lire :

- le résumé de l'opus précédent : si vous êtes nouveau, cela vous paraîtra sûrement dense et rempli de noms inconnus, cependant cela commencera à vous familiariser avec les acteurs de la chronique et certains des enjeux majeurs.
- votre dossier pour les personnages ponctuels et vos retours d'interjeu pour les personnages récurrents : étudiez votre trombinoscope, repérez vos axes de jeu, les personnages qui impacteront votre partie, aussi bien les antagonistes que les alliés.
- le prologue de la partie : il comporte les événements les plus récents et des informations utiles à tous.

## Connaître les personnes qui comptent

Même si votre personnage n'est pas impliqué dans la grande politique, il y a des noms que tout le monde connaît. Voici les vingt personnes les plus influentes du royaume, au moins pour les non-initiés à la complexité politique :

- Le Roi, sa majesté Baelor Ier Targaryen, roi des Andals, des Premiers Hommes et des Rhoynars, souverain des Sept Couronnes et Protecteur du Royaume. Un roi bon et pieux, proche et aimé de son peuple.
- Sa Sainteté la Haute Septa, dirigeante de la Foi des Sept. Une jeune femme aveugle venue des Terres de l'Ouest et élevée à la fonction suprême il y a trois ans.
- Quelques membres prééminents de la famille royale :
  - La reine mère, Son Altesse Alena.
  - Le prince Viserys Targaryen, Main du Roi des deux Rois ayant précédé sa majesté Baelor, oncle du Roi et héritier présomptif.
  - Le prince Aegon Targaryen, fils aîné de Son Altesse Viserys et cousin du roi.
- Les membres actuels du Conseil restreint, les plus proches conseillers du Roi :
  - Main du Roi : lord Janos Grafton
  - Maître des lois : lord Tytos Lannister
  - Grand Argentier : lord Philip Tarbeck
  - Maître des navires : lord Maynard Arryn
  - Maître des chuchoteurs : lord Darvon Falwell
  - Lord Commandant de la Garde Royale : lord Karyl Dunnsearn
  - Grand Mestre : mestre Alekyne
- Les huit seigneurs majeurs, principaux vassaux de la couronne :
  - Lord Tytos Lannister
  - Lord Rupert Arryn
  - Lord Errick Stark
  - Lord Harlan Tyrell
  - Lord Edwyn Tully
  - Lord Aedric Baratheon
  - Lord Rorgor Greyjoy
  - Lord Ellard Yronwood

## Bien situer sa position dans le monde

Au-delà du classement général de richesse ou de pouvoir à l'échelle de Westeros, il est important de bien pouvoir se situer soi-même au sein de Westeros, ainsi que vis-à-vis des enjeux de la partie en cours. Voici une série de questions que vous pouvez vous poser :

Pour une maison

- Qui sont mes voisins et quelles sont mes relations avec eux ? Si une guerre éclate, ce sera probablement avec ou contre eux.
- Si je suis sur une région frontalière, quelles sont les relations entre les maisons majeures ?
- Jusqu'où doit s'étendre mon influence ? Il faut prendre en compte qu'une influence lointaine sera immédiatement coûteuse et peut amener autant d'ennemis que de bénéfiques.
- Quels sont mes liens avec la partie ? Pourquoi suis-je présent ? Quels sont mes intérêts ?

Pour un individu

- À quelle maison suis-je rattaché ? Elle peut ne pas être celle de votre naissance. Qu'est-ce qui la caractérise ?
- Qui est mon suzerain direct ? Quels sont ses objectifs et ses moyens ? Est-il présent ou représenté en jeu ?
- Sur quels types d'enjeux m'attend-on ? Et sur lesquels souhaité-je intervenir ? (La diplomatie avec Essos, par exemple, ne concerne pas tout le monde, mais un peu d'argent via du commerce ne fait de mal à personne.)

Enfin, bien appréhender les risques liés aux différents types d'enjeux. Un noble sera rarement puni pour avoir suivi son suzerain, même dans une guerre civile généralisée. En revanche, la mort de votre héritier lors d'une dispute pour un droit de chasse dans un bois minuscule peut entraîner la disparition de votre maison.

## Lire les aides de jeu spécifiques à la partie

Chaque partie dispose de ses propres thèmes, ambiances et problématiques. Des aides de jeu sont mises à votre disposition pour que vous puissiez vous approprier ces éléments. Elles vous permettent de maîtriser des aspects de l'univers qui seront mis en avant et de mettre en perspective le contexte.

## Lire les aides de jeu spécifiques à votre personnage

Vous pouvez enfin avoir accès à des aides de jeu propres à votre personnage qui reflètent des compétences, des connaissances ou des savoir-faire que tout le monde ne possède pas. Il n'est pas forcément nécessaire de toutes les connaître sur le bout de doigts ; lire chacune d'entre elles et se concentrer sur celles qui correspondent le plus à vos envies de jeu est suffisant.

# Les indispensables du jeu politique

La politique représente une part non-négligeable du jeu sur nos parties, cependant elle est par nature complexe. Pour mieux s'investir dans ce jeu, voici quelques pointeurs (certaines des informations ci-dessous se retrouveront dans des aides de jeu) :

## Connaître les grandes factions de la politique

Aujourd'hui, le terrain politique est en pleine évolution, la mort récente du seigneur Daeron Velaryon ayant mis fin à plus de trente ans de luttes de pouvoir héritées de la Danse des Dragons. Parmi l'ensemble des sensibilités politiques présentes à la cour, six grandes factions se distinguent. En voici la liste avec une description brève :

- Les anciens loyalistes, dirigés par le prince Viserys Targaryen et soutenus notamment par la maison Arryn. Ils défendent un pouvoir royal fort et centralisé. C'est l'une des factions les plus en vue du moment.
- Lord Aedric Baratheon, appuyé par plusieurs des anciens agnatiques expansionnistes, qui s'oppose de front au Conseil restreint et aux anciens loyalistes, défendant le système féodal face à la concentration du pouvoir entre les mains de la maison royale.
- Les pacifistes progressistes, menés par lord Edwyn Tully et soutenus par la Citadelle et par une partie de la Foi des Sept. Ils défendent un pouvoir diplomate, équilibré, et la recherche de compromis pour renforcer la stabilité du royaume.
- La nouvelle garde de lord Lewys Piper, regroupant de nombreux jeunes nobles et soutenue par une faction agressive de la Foi des Sept. Lord Lewys Piper défend un pouvoir ambitieux et optimiste servi par un retour aux sources du royaume : la réunion des traditions andales et de la volonté de la dynastie Targaryen.
- Le cercle de la Reine Mère et ses soutiens vertueux. Il se place en protecteur de la maison royale et en défenseur d'un pouvoir honorable et vertueux.
- L'alliance militaire des maisons Lannister, Stark et Greyjoy. Un groupe influent plus qu'une faction politique dans la mesure où il est peu engagé sur les enjeux actuels.

## Connaître les axes de la politique

Si la politique est un jeu de factions et d'influence, il repose sur des idées qui souvent s'opposent, contraignant les acteurs à prendre parti pour une vision plutôt qu'une autre. Voici les grandes oppositions présentes au sein des mouvements politiques actuels :

- Centralisation vs Féodalisme. Après plus de trois décennies de lutte entre les factions issues de la Danse des Dragons pour le contrôle du pouvoir détenu par le Conseil restreint et la maison royale, on voit aujourd'hui renaître une volonté de défendre et renforcer le système féodal et le droit des seigneurs.
- Bellicisme vs Prospérité. Une opposition claire entre les défenseurs d'un pouvoir fort, militaire et agressif d'un côté et les défenseurs d'un pouvoir tourné vers la prospérité, le développement du royaume et de ses ressources de l'autre. Ces visions se sont notablement opposées lors de la guerre contre Dorne.
- Traditions vs Progrès. Une opposition entre les défenseurs d'un pouvoir et d'un droit issus des usages et de la jurisprudence et les défenseurs d'une vision réformatrice voulant adapter ou supprimer les traditions héritées d'un temps révolu.
- Traditions vs Volonté Royale. Autrefois un axe très important dans le découpage politique de Westeros entre les agnatiques et les loyalistes, il est aujourd'hui moins mis en avant par les différentes factions qui se partagent le pouvoir.

## Connaître les enjeux importants de la politique

Bien avoir en tête les sujets qui intéressent les acteurs du jeu politique est nécessaire pour pouvoir s'impliquer. Il est parfois difficile de faire la distinction entre un problème local et l'amorce d'une crise globale. Au delà des enjeux qui affectent directement votre personnage, nous vous recommandons de vous concentrer sur ceux qui vous semblent les plus importants : une problématique majeure aura de nombreuses répercussions et fournira plus d'opportunités.

Voici quelques-uns de ces grands enjeux :

- Les luttes de pouvoir entre les grandes factions
- Les jeux d'alliances et les tensions entre les maisons majeures
- La politique extérieure du royaume
- Le pouvoir grandissant de la Foi des Sept



## Maîtriser les liens entre prestige et politique

Au sein de la société de Westeros, le pouvoir est très concentré entre les mains de quelques personnes, principalement celles du roi et des seigneurs majeurs, puis s'écoule en s'amenuisant, de seigneurs en vassaux, jusqu'au plus humble des chevaliers. Lors de tout affrontement, le vainqueur est souvent le camp qui cumule le plus de puissance. Ainsi, l'influence de la plupart des individus réside dans leur capacité à avoir l'oreille des puissants et à les convaincre. Attention toutefois, lorsqu'un conflit ne va pas jusqu'à l'affrontement, le pouvoir d'un individu est plus déterminé par l'influence qu'on lui suppose que par son influence réelle.

Cette capacité repose pour l'essentiel sur des a priori : le poids de votre parole découle avant tout du prestige de votre nom. Il est difficile de s'élever au dessus de sa condition car, pour gravir les échelons du pouvoir, il faut convaincre à chaque étape vos interlocuteurs de votre valeur personnelle : c'est là qu'interviennent l'ensemble des actions que vous avez entreprises par le passé, vos réussites comme vos échecs.

Le pouvoir réel dont dispose un individu repose donc sur la bonne volonté de son suzerain : tout comme il l'a élevé, le seigneur peut le destituer ; celui qui était Main du Roi un jour peut n'être plus qu'un noble anonyme le lendemain. C'est pourquoi il vous faut être toujours vigilant : face à un seigneur capricieux, le moindre impair peut vous faire perdre un poste que vous aviez mis toute votre vie à acquérir.

Enfin, le prestige est un capital construit laborieusement par votre famille sur des générations et qui peut très vite s'entamer. Il est donc important d'éviter le déshonneur et l'humiliation. De même, un affront impuni continuera à impacter votre prestige tant qu'il ne sera pas vengé. Cela est d'autant plus vrai que votre famille est prestigieuse : on attend bien plus d'une dame ou d'un seigneur de haut rang que d'un chevalier errant ou d'une intendante de petite noblesse.

## Utiliser les documents de jeu

Plusieurs documents de jeu sont très utiles pour mieux comprendre le jeu politique, notamment :

- Les documents décrivant les différentes cours, les factions politiques présentes et passées. Ils peuvent fournir beaucoup d'éléments sur les acteurs et leurs actions, leurs positions et leurs objectifs.
- Les cartes qui permettent de resituer les maisons, visualiser les rapports de force et retenir les liens de vassalité. Elles rappellent aussi la taille du monde, les frontières et les forces territoriales des acteurs.

- Le trombinoscope des maisons qui donne de nombreuses informations utiles. Vous y trouverez le prestige global et détaillé de chaque famille ainsi que la préséance qui en découle. Le prestige est la ressource la plus précieuse dont dispose une famille, il est donc important d'avoir ces indications bien en tête.

# Pour faire le jeu économique

Le jeu économique est un jeu spécifique difficile qui ne concerne qu'un petit nombre de personnages. Il se veut réaliste et fin. Pour bien le préparer, il est important d'avoir en tête différentes échelles de valeurs. Pour cela, nous vous conseillons de lire deux documents :

- l'aide de jeu sur l'argent en Westeros. Il répondra aux questions suivantes : que représente un dragon d'or ? Un millier de dragons d'or ? Qu'est-ce qu'une maison riche ? Etc.
- Le trombinoscope des maisons. Il permettra de repérer les maisons qui ont du poids dans le jeu économique.

Prenez aussi le temps d'étudier la carte des réseaux de commerce et des villes.

Si votre personnage est impliqué dans le jeu économique, alors nous vous communiquons les ressources qu'il a à disposition, ses objectifs et des éléments de décision pour évaluer les opportunités auxquelles il pourra être confronté. Le jeu se déroule dans un univers médiéval et le fonctionnement de l'économie peut parfois sembler contre-intuitif. Il ne faut pas hésiter à poser des questions aux orgas avant et pendant le jeu pour confirmer des hypothèses, avoir un retour sur des plans, ou tout simplement obtenir des informations supplémentaires pertinentes (par exemple une estimation de la quantité de plomb exportée par les Terres de l'Ouest en Essos).

# Pour aller plus loin

## S'approprier les trames narratives

Nos jeux s'enchaînent pour écrire l'Histoire de Westeros en suivant une logique narrative. Prendre du recul et analyser les événements passés pour mieux comprendre le présent et anticiper l'avenir peut se révéler un atout déterminant.

Pour cela, commencez par lire le résumé des deux premiers arcs de la chronique, puis l'ensemble des prologues, synopsis et résumés des deux dernières parties sur notre site. Si vous avez du temps, vous pouvez même faire cet exercice avec l'ensemble des 13 parties déjà jouées.

Posez-vous ensuite les questions suivantes :

- Qui sont les acteurs qui ont façonné l'Histoire ces vingt dernières années ?
- Quels ont été leurs réussites et leurs échecs ?
- Quels ont été les grands retournements de situation ?
- Qui en a profité ?
- Quelles actions relèvent de l'opportunisme et quelles actions relèvent d'une planification ?

## S'approprier l'univers

Enfin, nous mettons à votre disposition de nombreuses aides de jeu détaillant différents aspects de l'univers. Même si certaines ont été écrites pour servir des thèmes précis sur les parties précédentes, elles restent applicables.

S'approprier les détails de l'univers, c'est aussi mieux intégrer la logique de ce dernier, ce qui aide autant à comprendre les choses qu'à les savourer.