

# NEUF PRINCES



UNE PROPOSITION DE REMIX DU JDR AMBRE  
PAR KHELREN





# SOMMAIRE

*Neuf Princes*, une proposition de remix du jdr Ambre

par Khelren

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>SOMMAIRE.....</b>               | <b>1</b>  |
| <b>NOTE D'INTENTION.....</b>       | <b>2</b>  |
| OBJECTIF.....                      | 2         |
| LUDOGRAPHIE.....                   | 2         |
| AMBRE EN QUELQUES MOTS.....        | 2         |
| <b>MENTIONS LEGALES.....</b>       | <b>3</b>  |
| DROIT D'AUTEUR.....                | 3         |
| CREATIVE COMMONS.....              | 3         |
| LIEN.....                          | 3         |
| <b>ETRE UN PRINCE.....</b>         | <b>4</b>  |
| ANNONCER SON PRINCE.....           | 4         |
| ANNONCER SES FORCES.....           | 4         |
| ANNONCER SES DESSEINS.....         | 5         |
| SE COMPORTEUR COMME UN PRINCE..... | 5         |
| <b>ETRE DU SANG D'AMBRE.....</b>   | <b>6</b>  |
| MARELLE.....                       | 6         |
| TOUR D'ATOUTS.....                 | 6         |
| OMBRE.....                         | 7         |
| ARTEFACT.....                      | 7         |
| ALLIE.....                         | 7         |
| <b>SYSTEME DE NARRATION.....</b>   | <b>8</b>  |
| TIRAGE D'ATOUTS.....               | 8         |
| SCENE.....                         | 8         |
| CONFLIT.....                       | 9         |
| L'ART DU MENSONGE.....             | 9         |
| <b>CHRONIQUES D'AMBRE.....</b>     | <b>10</b> |
| DE LA SCENE AU CHAPITRE.....       | 10        |
| JOUER UN CYCLE.....                | 10        |

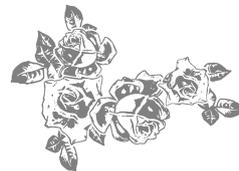


## NOTE D'INTENTION

Dans *Ambre*, ce qui est central, c'est la famille. Et surtout la question suivante : peut-on faire confiance à ses proches ? La réponse tend plutôt vers le non, car il s'agit d'une famille de beaux salauds, mais il peut y avoir des surprises.

### Objectif

Tout salaud qu'ils soient, les Princes d'Ambre suivent certaines règles d'étiquette, pourrait-on dire...



Malheureusement on ne retrouvait que très peu de tout cela dans le jeu de rôles *Ambre*. De l'avis général, c'est un très grand jeu, surtout pour son époque, mais, selon certains, malheureusement trop basé sur la surenchère, trop axé « super-héros ». Et finalement pas assez penché sur le fait d'être un Prince d'Ambre, de devoir respecter des règles et des obligations.

De trahir, oui, mais avec une certaine classe tout de même...



### Ludographie

*Neuf princes* n'a pas été réellement créé en ayant un ou plusieurs mécanismes de jeu issus de jeux indies en tête : les mécanismes sont venus petit à petit.

Dans des encadrés « Note du créateur », je reviens au fil du texte sur des similitudes que l'on peut retrouver avec d'autres jeux. C'est aussi un prétexte pour pousser à aller lire ces jeux et s'initier aux jeux dits « narrativistes ». Juste pour élargir ses horizons.

2

### Ambre en quelques mots

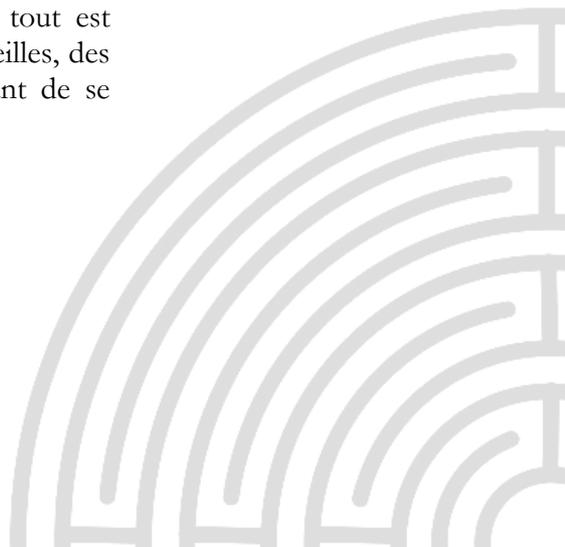
Pour ceux qui ne connaissent ni les livres ni le jeu de rôles, très synthétiquement, *Ambre* est le seul pôle de réalité connu du multivers. Vous allez jouer un prince de la famille royale gouvernant *Ambre*, ayant traversé la Marelle, un labyrinthe mystique qui offre ensuite la capacité à voyager à travers les univers, les Ombres.



C'est une famille royale dans laquelle tous les coups sont permis et prendre la place d'Obéron, le roi, votre père, peut faire partie des plans de chacun.

*Ambre* est avant tout un univers merveilleux et fantastique où tout est possible : on peut y croiser des fées, Alice dans son pays des merveilles, des loups-garous, puis passer dans un univers de science-fiction avant de se retrouver avec les Chevaliers de la Table Ronde.

Les seules limites sont celles des Princes... et donc les vôtres.





## ENTIONS LÉGALES

*Neuf princes* a été réalisé dans le cadre du concours « Vieux pots, Nouvelles soupes, seconde édition ».

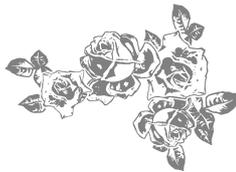
### Droit d'auteur

*Amber RPG* et les *Princes d'Ambre* demeurent la propriété intellectuelle de leurs auteurs originels. La série de livres a été écrite par Roger Zelazny. Le jeu de rôles a été édité par Phage Press en 1991 pour sa première édition, et principalement rédigé par Erick Wujcik.



Erick Wujcik étant malheureusement décédé et Phage Press n'existant plus, les droits d'*Ambre* ont été repris, paraît-il, par un nouvel éditeur mais celui-ci ne dispose d'aucun contact, ni de site Internet maintenu.

*Neuf princes* est une humble proposition de jdr de Khelren (<http://dragondigital.free.fr/>).



### Creative commons

*Neuf princes* est un jdr distribué sous licence Creative Commons selon les principes suivants :

**Vous êtes libres de partager** (reproduire, distribuer et communiquer) ce document.

**Selon les conditions suivantes :**



**Paternité** — Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'œuvre).



**Pas d'utilisation commerciale** — Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales.



**Pas de travaux dérivés** — Vous n'avez pas le droit de modifier, de transformer ou d'adapter cette œuvre.

### Lien

Pour plus de détails sur le concours, voir le site <http://www.narrativiste.eu/>





## TRE UN PRINCE

A la création, chaque Prince dispose de 5 points de Confiance et de 5 points d'Intrigues.

### Annoncer son Prince

Tout d'abord, chaque Prince se nomme. Chaque joueur incarne un Prince : ceux-ci peuvent être : Bénédic, Eric, Corwin, Bleys, Brand, Caine, Julian, Gerard, ou Random.

Chaque Prince dispose ainsi l'Atout qui le représente face à lui.

Le Meneur de jeu incarne également les autres Princes, plus exactement ceux qu'il va nommer lors des Annonces et qui vont apparaître lors des Scènes.

*Si leur nom ne vous dit rien, ce n'est pas bien grave. Faites entrer ce Prince dans la légende malgré tout. Si au contraire vous connaissez chacun d'eux, oubliez vos préjugés. Situez-vous avant le début de la chronique et offrez-leur un visage différent.*

*Si plusieurs joueurs souhaitent incarner le même Prince, aidez-les à trouver un arrangement. Ou pourquoi pas leur permettre de jouer le même Prince ? A eux de trouver une justification.*



### Et les autres ?

*Pour les connaisseurs, vous noterez l'absence de certaines figures : Obéron, Ganelon, Martin, Merlin, tous les personnages du second cycle et surtout les fameuses princesses d'Ambre, de Fiona à Dara.*

*Rien ne vous empêche de les incarner, après tout, et d'apporter un regard neuf sur eux. Mais ils ont moins centraux et de toute façon les neuf cités ci-dessus devraient déjà vous offrir de nombreuses séances de jeu. Souvenez-vous également que Neuf Princes se situe avant le commencement du premier tome des livres. Cela signifie que tout ce qui est révélé sur le Chaos dans le second cycle, tous les pouvoirs et les personnages trop liés à certains événements du premier ou second cycle ne peuvent apparaître sans être vidés de leur essence. En tout cas ne les jouez jamais tels qu'ils sont présentés dans les livres.*

4

### Annoncer ses forces

Puis, chaque Prince annonce, à tour de rôle, ce pour quoi il est réputé. Ce à quoi les autres peuvent rétorquer :

- Soit qu'ils sont meilleurs
- Soit meilleurs dans un cas très particulier
- Soit tout simplement moins bon.

Celui qui choisit d'être meilleur passe son tour à la prochaine Annonce. Si un Prince surenchérit pour être encore meilleur que le précédent, il passera deux Annonces. Et ainsi de suite.

*« Naturellement je suis le meilleur maître d'armes que compte Ambre ! », ouvre Bénédic.*

*« Que tu crois ! Je me suis entraîné en Ombre-Terre et t'ai dépassé ! » lance Corwin.*

*« En un contre un, soit, et avec n'importe quelle arme, sans doute. Mais en combat à la dague ? je te bats, cher cousin ! » susurre Caine.*

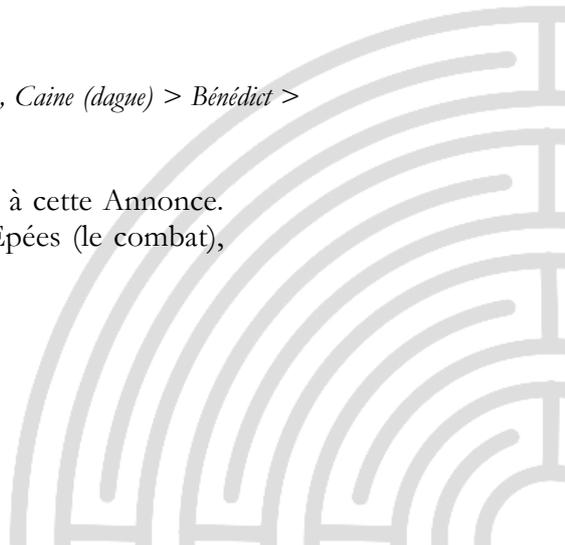
*« Peuh. Vaine bataille. Je suis juste derrière toi. » Bleys a parlé.*

*Quant à Brand, il ne lève même pas les yeux. Cet aspect ne l'intéresse pas.*

*De sorte que chacun note pour « Maître d'armes » l'échelle suivante : Corwin, Caine (dague) > Bénédic > Caine, Bleys > Brand.*

Chacun note, selon son classement, un score dans le Domaine lié à cette Annonce. Les Domaines, comme pour les Atouts, sont Bâtons (le social), Epées (le combat), Pentacles (le mental) et Coupes (le physique).

*« Maître d'armes » est évidemment lié au Domaine « Epées ».*  
*Brand note 0, Bleys et Caine 1, Bénédic 2 et Corwin 3.*



On poursuit ce tour de table des Annonces dans le sens des aiguilles d'une montre. Le Meneur de jeu a également droit à son tour d'Annonce pour le ou les Princes qu'il joue.

Le premier tour de table est gratuit. Pour bénéficier d'une autre Annonce, chaque Prince qui y participe doit payer 1 point de Confiance.

Si plusieurs Annonces portent sur le même Domaine, on cumule leur score. Cela fournit ainsi les Attributs de Bâtons, Epées, Pentacles et Coupes, autrement appelés plus prosaïquement Influence, Combat, Psyché et Endurance.

## Annoncer ses Desseins

Chaque Prince choisit ce qu'il tente de réaliser par-dessus tout.

*Brand se voit bien comme l'élève d'un magicien fou, un allié secret d'Obéron. Il hésite entre la Marelle et les Atouts et choisit finalement ces derniers. Il annonce : « Devenir un Atout vivant ». Bleys lève un sourcil : « Un Atout vivant ? Tu peux développer ? ». Brand sourit : « Non, aucune idée. Nous verrons bien en jeu ce que cela donne. »*

Puis chaque Prince choisit quel rapport le lie avec le Prince situé à sa droite.

*Corwin, sans hésitation, lance : « Assassiner un Prince détesté ». Il se tourne vers Eric, un sourire carnassier en coin. « Cher frère, rien de personnel... ou plutôt si. Laisse-moi t'expliquer les origines de notre différend. »*

Enfin chaque Prince choisit ce à quoi tient par-dessus tout le Prince situé à sa gauche.

*Eric réfléchit un instant et dit : « Pour Caine, je vois la défense d'Ambre ». Caine soupire. « Oui, j'avoue, traitez-moi de sentimental, mais j'ai toujours été un enfant du pays... »*



### Note du créateur

*Pour la phase de création du personnage, je voulais reprendre les enchères du jeu de rôles Ambre mais en privilégiant des annonces de « faits ». Et que ces faits soient disputés lors de la partie : « Bénédicte est le meilleur maître d'armes » ; est-ce bien vrai ? ou n'est-ce qu'une légende ?*

*Cet aspect se retrouve dans Universalis, de Ralph Mazza et Mike Holmes. Ce dernier gère en effet des « faits » qui sont achetés en dépensant des ressources. Les faits portent sur n'importe quoi, personnage, univers, histoire et sont créées en commun par tous les joueurs.*

## Se comporter comme un Prince

Un Prince ne se comporte pas comme un manant, noblesse oblige. Du moins, il n'est pas censé le faire ou le laisser paraître. S'il a droit de vie et de mort sur n'importe quel habitant des Ombres, envers un Prince, c'est différent : il se doit de respecter certaines règles.

Un Prince ne peut tuer un autre Prince.

Un Prince tient la parole qu'il a donnée.

Un Prince ne s'excuse pas auprès d'un autre Prince.

Un Prince ne doit pas se comporter comme un inférieur avec un autre Prince.

Un Prince ne manque pas de respect envers un autre Prince.

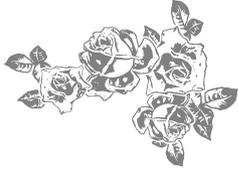
Contrevenir à ces règles est possible mais doit être payé par la perte d'un point de Confiance.



## TRE DU SANG D'AMBRE

La famille royale d'Ambre, aux pouvoirs incommensurables voyage à travers les univers et façonne leur destin.

Chaque Prince peut échanger 2 points d'Intrigues pour obtenir Marelle et 1 point pour Tour d'Atout ; 1 point de Confiance pour acquérir Ombre, Artefact ou Allié.



### Marelle

Les Princes d'Ambre sont capables de trouver ce qu'ils désirent au fin fond de l'univers. Dès lors qu'un Prince possédant Marelle se situe hors d'Ambre, il peut voyager dans l'Ombre de son désir ou trouver l'objet de son désir.

Toutefois, le voyage se déroule de façon incertaine : si les points d'Intrigues sont supérieurs aux points de Confiance, le voyage est tourmenté par des obstacles. La psychologie du personnage exerce une mauvaise influence : le lieu ou l'objet désiré sera sans doute doté de particularités inattendues néfastes.

Une fois dans l'Ombre de son désir, le Prince peut y modifier les probabilités, y trouver les objets de son choix, et modifier certains détails de cette Ombre.

*Random souhaite trouver refuge sur une Ombre paradisiaque. Mais le voyage se révèle ardu : il est assailli par des Amazones sanguinaires, puis des Dames-Fées le soumettent à des énigmes, avant de se perdre dans une grotte labyrinthique. Nul doute que le fait d'avoir renié Morgathe, sa promise, ce qui a poussé cette dernière au suicide, n'est pas sans conséquence sur ses arrière-pensées qui manifestent un puissant sentiment de culpabilité (Intrigues > Confiance).*

Pour utiliser ce pouvoir en jeu, le joueur doit faire une recherche d'images sur Internet avec n'importe quel moteur de recherche et trouver une image qui correspond à ce qu'il cherche. Il pourra alors décrire l'image et ajouter tout élément implicite qui n'est pas contredit par l'image.

6

### Tour d'Atouts

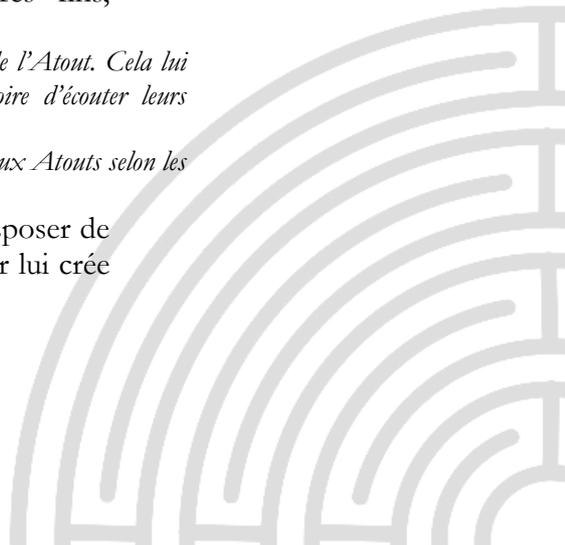
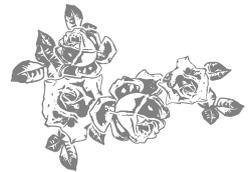
Utiliser les Atouts est accessible à n'importe qui. Pour cela, il suffit de posséder l'Atout de la personne désirée pour pouvoir lui parler et éventuellement se rendre auprès d'elle, ou du lieu désiré pour pouvoir y voyager. Il est impossible de posséder un Atout d'un lieu ou d'une personne qu'on n'a jamais vu.

Les Tours d'Atouts permettent d'utiliser les Atouts à d'autres fins, notamment de création ou d'espionnage.

*Caine prend comme Tour d'Atouts la faculté d'espionner ceux dont il possède l'Atout. Cela lui permet de savoir où ils se trouvent et de connaître leur état d'esprit, voire d'écouter leurs conversations.*

*Brand souhaite être un Artiste d'Atouts. Seul un Artiste peut créer de nouveaux Atouts selon les personnes ou les lieux qu'il connaît.*

Pour pouvoir utiliser un Atout en jeu, le joueur doit réellement disposer de l'Atout. Pour toute Ombre ou Ressource, il faut que chaque joueur lui crée son Atout.





## Ombre

Posséder une Ombre, pour un Prince, c'est s'assurer d'en connaître un chemin sûr, voire d'en posséder un Atout, de pouvoir y trouver ce que bon lui semble, et de ne pas y être confronté à de mauvaises surprises. Toute utilisation du pouvoir de la Marelle sera conditionnée à l'acceptation de celui qui possède cette Ombre.

Il convient de définir, une fois pour toutes, si l'Ombre dispose d'un flux temporel plus rapide ou plus lent par rapport à Ambre, et de la présence ou non de magie ou de technologie que seul le possesseur de cette Ombre peut maîtriser.

*Bleys a besoin pour ses plans d'une Ombre qui lui servira de base arrière et de réservoir à soldats. Il choisit Acheron, au temps accéléré par-rapport à Ambre. Sur ses terres, il est invulnérable ou presque, et nul ne peut y pénétrer sans qu'il s'en rende compte.*

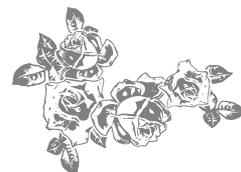
Toute Scène se déroulant sur cette Ombre confère un bonus au Prince lui permettant de se situer à un échelon supérieur dans n'importe quel Domaine.

## Artefact

Un Prince peut au cours de ses pérégrinations être tombé sur un objet ou une créature de grande puissance qui puisse traverser les Ombres et résider durablement en Ambre. Cet artefact est même devenu lié à la légende de ce Prince.

L'artefact est lié à un Domaine et confère un bonus au Prince lui permettant de se situer à un échelon supérieur dans ce Domaine.

*Corvin porte Grayswandir, une épée de la Marelle, redoutable. Son Domaine est Epées.  
Eric, quant à lui, arbore le Joyau du Jugement. Son Domaine est Pentacles et Bâtons mais son coût est de 2 points.*



## Allié

Les Princes servent toujours leurs propres intérêts mais parfois s'unissent pour être plus fort. Ainsi, en dépensant 1 point de Confiance, un Prince peut se faire un Allié de n'importe qui. L'Allié gagne 1 point d'Intrigues.

Celui qui trahit cette alliance doit dépenser 1 point d'Intrigues.



## SYSTÈME DE NARRATION

La narration dans Neuf Princes est partagée entre les joueurs, et les histoires sont construites en commun.

### Tirage d'Atouts

Tout le monde écrit sur autant d'Atouts que de Princes présents (un simple bout de papier suffit néanmoins) une situation ou une action, une créature ou un objet, une tragédie ou un haut fait. Les Atouts sont réunis dans une pile et mélangés. Chacun pioche alors un Atout et le garde devant lui, sans le révéler.



### Scène

La première Scène est située par le Meneur de jeu. La plupart du temps, tout commence à Ambre où le roi Obéron ne siège plus depuis fort longtemps. N'importe quel Prince peut librement s'y trouver. Elle sert d'introduction, afin de rappeler ce qu'est Ambre, ses particularités et qui sont les Princes. Certains Princes peuvent tout de même déjà échafauder leurs plans.

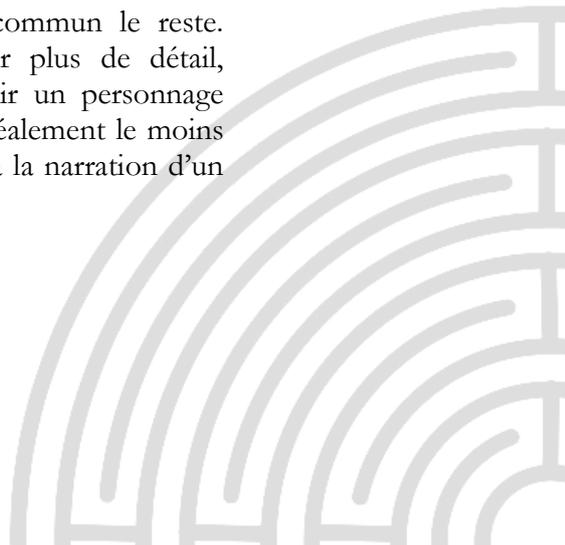
Puis les Princes, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Prince situé à la gauche du Meneur de jeu, peut appeler une Scène.

Celui-ci va clairement annoncer le but de cette Scène, ce qu'il souhaite obtenir à la fin de cette Scène, et de qui : il s'agit de l'Enjeu.

La ou les personnes liées à cet Enjeu doivent être présentes dans cette Scène. De même, tout Prince dont un Dessein est lié à l'Enjeu peut intervenir, notamment pour s'opposer. Tout Prince peut en l'échange d'un point de Confiance être présent.

La Scène est alors posée : où elle se situe (le décor), à quel moment (la temporalité), notamment par-rapport à la Scène précédente et quels sont les éventuels acteurs secondaires présents. La Scène est ensuite jouée.

Les participants de cette Scène construisent ensemble les événements qui ont lieu. Ils parlent principalement avec la voix de leur Prince, décrivent ce que fait leur Prince ; sur cet aspect chaque joueur a le contrôle absolu sur son personnage. Ensuite, ils élaborent en commun le reste. Chacun peut intervenir pour demander plus de détail, compliquer une situation, faire intervenir un personnage secondaire, dresser des obstacles mais idéalement le moins possible contredire ou opposer un veto à la narration d'un autre joueur.





## Conflit

Le Prince qui appelle la Scène souhaite obtenir quelque chose.

Cela peut se régler de deux manières :  
Soit les deux antagonistes s'accordent sur la narration, négociant les conséquences.  
Soit les antagonistes ne parviennent pas à un accord, auquel cas le conflit est remporté, dans l'ordre :

1. par celui qui possède un Atout en lien avec le conflit ;
2. par celui qui possède la meilleure Annonce liée au conflit ;
3. par celui qui possède le score le plus élevé dans le Domaine concerné.

En cas d'égalité, les antagonistes ne peuvent se départager.

Si l'Enjeu n'a pas été réalisé, le Prince gagne 1 point d'Intrigues ou de Confiance.

Si un Atout a été utilisé, le Prince le conserve devant lui mais ne peut plus l'utiliser. Il pioche un nouvel Atout.

## Note du créateur

*Très tôt je voulais inclure la Marelle comme ce qu'elle est : une grande recherche sur Internet ; et les Atouts comme centraux, ce qui est après tout le cas dans les livres, ainsi qu'un magnifique moyen de créer des aides de jeu. Que des Atouts soient tirés (dans les livres, pour lire l'avenir) est influencé par Archipelago de Matthijs Holter. On y trouve en effet des « destiny points », des événements centraux qui auront lieu durant la session de jeu et qui sont portés par tous les joueurs et, là aussi, décidés en commun ou des « fate cards », des éléments de hasard.*

*De même, la notion de points de Confiance qui permettent de s'exposer aux autres joueurs et souvent d'être trahis se retrouve dans Tenga de Jérôme « Brand » Larré et surtout dans The Mountain Witch de Timothy Kleinert, même si celui-ci avoue s'être lui-même inspiré d'une mécanique de Rich Forest.*

*Enfin, la logique de jeton si le joueur n'obtient pas ce qu'il souhaite de la Scène servant de monnaie d'échange pour le pouvoir de contrôle sur la narration provient de la lecture de certains comptes-rendus de Hillfolk de Robin D. Laws.*

## L'art du mensonge

Ce qui précédait était la règle, voici maintenant les exceptions.

Les Princes sont machiavéliques. Alors qu'on pense les avoir piégés, on se rend compte que tout est conforme à leurs prévisions. Et même qu'ils avaient déjà prévu une parade. Ainsi, en dépensant 1 point d'Intrigues, un Prince peut ajouter ou changer une Annonce.

*Souvenons-nous, nous avions établi que Corwin était meilleur maître d'armes que Bénédicte. Un duel s'engage entre eux. « Je suis meilleur que toi, tu vas perdre, cher cousin » fanfaronne Corwin. Bénédicte répond laconiquement : « Mais tu supposais que je m'étais reposé sur mes lauriers, n'est-ce pas ? ». Il dépense 1 point d'Intrigues et passe devant Corwin.*

*De sorte que chacun note pour « Maître d'armes » : Bénédicte > Corwin, Caine (dague) > Caine, Bleys > Brand. Les Domaines demeurent inchangés.*

Les Princes mentent. Plus exactement, ils tournent les événements sous le jour qui leur plait le mieux. Ainsi, en dépensant 1 point d'Intrigues, un Prince peut librement influencer la narration de n'importe qui. Si un Prince est victime de cet effet, il gagne 1 point de Confiance. Il peut annuler cet effet s'il refuse ce point.

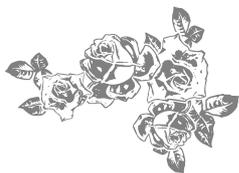
*Julian pourchasse Corwin. La traque est vouée à la réussite, Julian s'étant annoncé comme expert. Corwin l'interrompt : « Non, non, ça ne s'est pas passé comme ça... ». Corwin décide de se réfugier à Rebma, là où Julian ne peut le poursuivre, au prix d'un point d'Intrigues. Julian s'avoue vaincu, il gagne 1 point de Confiance.*

*Mais Eric dépense lui aussi 1 point d'Intrigues : « Rebma ? Là où Corwin est recherché pour avoir provoqué le suicide de la fille de la reine ? ». Corwin refuse que ce fait soit établi, trop risqué ; Eric regagne donc le point dépensé.*



## CHRONIQUES D'AMBRE

*Ambre* s'est développé à travers la série de livres ; de la même manière, les Princes vont évoluer au fil des sessions de jeu.



### De la Scène au Chapitre

Les Dessesins sont censés fournir des pistes aux Princes pour commencer à jouer ensemble. Mais au fur et à mesure des histoires vont naître, plus complexes, plus profondes.

C'est à chaque Prince, lors de son tour de table de fixer un Enjeu qui lui convient. Peut-être un Prince souhaitera-t-il directement résoudre son objectif de détruire la Marelle ? Mais puisqu'on ne peut obtenir quelque chose que de quelqu'un, par qui peut-il obtenir cela ? Peut-être va-t-il devoir d'abord comprendre comment détruire la Marelle avant de mettre son plan à exécution ? Qui dispose alors de cette information et serait prêt à lui donner ?

Si les Enjeux sont directs, les parties seront courtes ; ce qui permet d'enchaîner Chapitre après Chapitre, en alternant les Princes présents et en les échangeant entre les joueurs. Au contraire si les Enjeux sont plus fins, la trame des intrigues sera certes plus lente mais plus riche.

### Jouer un cycle

Au début d'un nouveau Chapitre :

Chaque Prince peut déplacer un point entre ses différents Domaines.

Chaque Prince peut librement perdre une Ressource pour regagner 1 point de Confiance ou un Pouvoir pour 1 point d'Intrigues.

Si un Prince a été tué lors du Chapitre, il peut revenir au suivant, avec ses Domaines, mais vierge de toute Annonce, de tout Pouvoir ou Ressource, avec 5 points de Confiance et d'Intrigues.

Si les joueurs changent de Prince, ils s'échangent leur feuille de personnage selon leur nouveau rôle. Les joueurs sont invités à changer totalement l'interprétation des Princes, selon leur propre vision du personnage, pour surprendre les autres joueurs.

Chaque Prince qui a utilisé et conservé un Atout le replace dans la pile et gagne 1 point de Confiance ou d'Intrigues.

Une nouvelle phase d'Annonce est jouée, avec un tour de table gratuit, puis de nouveaux Dessesins sont créés et un Atout par Prince est tiré.

