

Pendragon - Épouse

Prénom et culture

Culture

d6 : 1-4 : bretonne ; 5-6 : romaine

Liste de prénoms féminins cymris

Adwan, Annest, Angarad, Ariawen, Briant, Duddug, Collwen, Dwywnwen, Eleri, Ffraid, Glesig, Glesni, Gwen, Heledd, Indeg, Leri, Lleuleu, Lilo, Melangell, Meleri, Nest, Nia, Tydfil.

Liste de prénoms féminins romains

Albania, Arcaviia, Avitia, Belletia, Burcania, Caletia, Caracturia, Catiania, Cunobarria, Cervidia, Dagwaldia, Decmia, Donicia, Egbutia, Galeria, Gessiv, Ingenviria, Isattia, Ivimaria, Luonercia, Litumaria, Leddicia, Lupinia, Maccalia, Macrinia, Marullinia, Metunia, Molacia, Nemnogenia, Noniia, Novelliia, Olenniia, Pertacia, Primaria, Nertomaria, Sarimarcia, Sudrenia, Tancia, Taurinia, Trenia, Vepgenia, Vibennia, Vitalinia, Ulpria.

Âge de départ

Âge de départ par défaut : $14 + 1d6$ ans

Âge de départ d'une veuve : $19 + 1d10 + 1d20$ ans

Apparence de départ

L'épouse a une valeur d'APP égale à $3d6$, -1 pour chaque 3 années au delà de 35 ans (-1 de 38 à 40 ans, -2 de 41 à 43, etc.).

Religion

Test de Loyauté (suzerain). Si réussi, la religion de l'épouse est celle du chevalier (sauf Paganisme quand cette religion n'est plus vraiment présente), sinon jetez $1d6$ (-1 si l'épouse est romaine) :

- Règne d'Uther : 0-2 : Christianisme romain ; 3-4 : Christianisme breton ; 5-6 : Paganisme
- Anarchie : 0-1 : Christianisme romain ; 2-3 : Christianisme breton ; 4-6 : Paganisme
- Enfant roi : 0-2 : Christianisme romain ; 3-4 : Christianisme breton ; 5-6 : Paganisme
- Conquête : 0-3 : Christianisme romain ; 4-5 : Christianisme breton ; 6 : Paganisme

Pendragon - épouse

- Romance : 0-4 : Christianisme romain ; 5-6 : Christianisme breton
- Tournois : 0-5 : Christianisme romain ; 6 : Christianisme breton
- Graal : 0-6 : Christianisme romain
- Déclin : 0-5 : Christianisme romain ; 6 : Paganisme

Compétences

Compétences de départ par défaut

Valeur de départ égale à 2 dans les compétences : Équitation et Siège (uniquement défensif).

Valeur de départ égale à 5 dans les compétences : Gestion, Chirurgie, Premiers Secours, Courtoisie, Intrigue, Séduction, Mode et Danse.

Valeur de départ égale à ($\text{âge} - 10 + 1d6$) (max. 15) dans ses compétences clé : Industrie et 2 autres compétences parmi les précédentes.

Compétences clé de départ pour une veuve

Valeur des compétences clé en fonction de l'âge :

- 21-24 : $1d6 + \text{âge} - 10$; max15
- 25-34 : $1d3 + 15$
- 35-44 : $2d3 + 15$; max 20
- 45+ : $3d3 + 15$; max 20

Amélioration des compétences

Chirurgie, Premiers Secours et Courtoisie : +1 point pour chaque année après l'âge de 15 ans, jusqu'à une valeur de 10 (à l'âge de 20 ans).

Industrie et les deux autres : amélioration normale.

Don de l'épouse

Bonus à appliquer au jour du mariage.

d20	Don féminin
1 - 5	Belle (+10 APP)
6 - 10	Talent de guérisseuse (+5 Premiers soins et Chirurgie)
11 - 15	Bonne avec les animaux (+5 Fauconnerie et Équitation)
16 - 17	Voix magnifique (+5 Éloquence et Chant)
18	Doigts agiles (+10 Industrie)
19 - 20	Bonne gestionnaire (+10 Gestion)

Passions

Amour (Famille)

Valeur de départ de la passion Amour(Famille) de l'épouse = 15

Par la suite, -1 par année où elle ne gère pas le domaine (si elle tombe à -1, elle se transforme en Haine (Époux) et gagne +1 par année où elle ne gère pas le domaine).

Amour (Épouse)

Si la passion Amour (Épouse) tombe à -1, elle se transforme en Haine (Épouse).

Valeur de départ

La valeur de la Passion Amour (Épouse) du chevalier au jour du mariage est égale à 2d6 plus les modificateurs suivants :

- 1 par points d'APP de l'épouse inférieur à 9 au jour du mariage.
- 1 par points d'APP de l'épouse inférieur à 6 au jour du mariage (cumulable avec le malus précédent).
- +1 par points d'APP de l'épouse supérieur à 12 au jour du mariage.
- +1 par points d'APP de l'épouse supérieur à 15 au jour du mariage (cumulable avec le bonus précédent).
- +1d3 si l'épouse réussit un test de Séduction (au jour du mariage), +4 s'il s'agit d'un critique, -1d3 si c'est un échec critique.
- +1d3 si l'époux réussit un test de Luxurieux (au jour du mariage), +4 s'il s'agit d'un critique, -1d3 si c'est un échec critique.
- +1 par 1 000 points de Gloire de l'épouse au jour du mariage.
- +1 par 1 000 points de Gloire de l'épouse au dessus de la gloire du chevalier au jour du mariage (cumulable avec le bonus précédent).

Mariages précédents

d20	Montant de gloire*	Enfants en vie**	Ex-belle-famille***
01-07	1 000 + (1d6 x 50)	aucun	faible
08-14	1 300 + (1d6 x 100)	1	moyenne
15-19	1 900 + (1d6 x 100)	1d3	puissante
20	2 500 + (1d6 x 100)	1d3+1	puissante

* Les points de gloire se cumulent à chaque mariage.

** Le nombre de naissances est égal au nombre d'enfant en vie + 1d6. Pour les femmes de 40 ans et plus, lancez les dés deux fois sur ce tableau, une fois pour ses enfants et une autre fois pour ses petits-enfants.

*** Les veuves d'un chevalier vassal peuvent ajouter un bonus de + 3 au jet concernant l'ex-belle famille, et celle d'un plus puissant seigneur un bonus de +5.

- +3 si la religion de l'épouse et du chevalier sont les mêmes (+5 si le chevalier a le bonus religieux).
- 3 si l'un des deux est païen et l'autre chrétien (romain ou breton).
- 3 si elle est roturière (cumulable avec les deux suivants).
- +1 si elle est la fille ou veuve d'un seigneur.
- +2 si elle est la fille ou veuve d'un riche vassal.
- 6 par passion Amor

Modificateurs ultérieurs

- 4 si l'épouse n'a pas géré le domaine pendant une année ou plus sur la volonté du chevalier.
- +1 par enfant né de l'épouse si le chevalier réussit un test d'Amour (Famille) à la naissance de l'enfant (bonus de +2 au test dans le cas de la naissance d'un garçon).
- 1 par 3 années sans enfant si le chevalier réussit un test d'Amour (Famille)
- 1 par 3 années sans garçon si le chevalier réussit un test d'Amour (Famille)
- +2 quand le chevalier acquiert le bonus religieux et que son épouse à la même religion que lui.
- 6 par passion Amor gagnée
- +6 par passion Amor perdue

Mariages précédents

Nombre de mariages précédents

Âge	Nombre de mariages (1d6)
21-24	1-5 : un ; 6 : deux
25-34	1-4 : un ; 5-6 : deux
35-44	1-3 : un ; 4-6 : deux
45+	1-2 : un ; 3-5 : deux ; 6 : trois