

# Pendragon -phase hivernale

## Rendre la justice

Le seigneur rend la justice sur ses terres. Le jet représente la justice du chevalier sur l'année écoulée pour son manoir. Utilisez la **Méthode du Double d20** (1d20 pour la "compétence" et un autre pour le test) pour déterminer la difficulté des cas à juger. Faites un jet sous le trait **Juste** du chevalier en opposition à cette valeur :

- Succès Critique : Haine (Seigneur) -2
- Succès : Haine (Seigneur) -1
- Succès Partiel ou Égalité : pas d'effet
- Échec : Haine (Seigneur) +1
- Échec Critique : Haine (Seigneur) +2

## Impôts

### Augmentation des taxes

Chaque pression rapporte **1d6 £** :

- 1ère pression : croix en Cruel et Arbitraire ; la Haine (Seigneur) augmente de 2 points.
- 2ème pression : croix en Rancunier et Égoïste ; la Haine (Seigneur) augmente de 2 points (total 4).
- 3ème pression : croix en Trompeur et Pragmatique ; la Haine (Seigneur) augmente de 3 points (total 7).

### Taxes Réduites

**Croix en Généreux** (pour une réduction de revenus d'au moins **1 £**).

Le score de **Haine (Seigneur)** baisse de 1 point pour chaque **niveau de réduction** de revenu.

## Chance / malchance

Cf. p. 39 de Fiefs et manoirs.

## Attention

**Attention = Intérêt (mes gens) - Haine (Seigneur).**

Si Attention  $\leq$  0 alors le jet d'Attention est un échec automatique mais lancez tout de même 1d20 pour tester un éventuel échec critique sur 20 + Attention.

**Jet d'attention :**

- Succès Critique : -10 au destin
- Succès : -5 au destin
- Échec : pas d'effet
- Échec critique : +5 au destin

## Circonstances économiques

Le **destin** (ou mauvais temps) a une compétence de **3d6+5**. On fait un test en opposition entre le mauvais temps et le gestionnaire (la compétence Gestion du chevalier ne peut être utilisée que s'il est resté au manoir la plupart du temps). Le **gestionnaire** est par ordre de priorité : épouse, mère, intendant (1+ £ / an), chevalier. Si aucun gestionnaire n'est présent, le résultat obtenu au jet de Gestion est un échec critique.

### Modificateurs au destin

- Rucher : -1
- Pillages : +1d6
- Saccages : +2d6
- Ravages : +3d6
- Peste (première) : +5
- Peste (deuxième) : +10

## Revenus

### Industrie de l'épouse

L'épouse fait un jet en **Industrie**. Succès = +1 £, Succès Critique = +2 £.

### Destin, gestion et tributs

Destin / Gestion	Critique	Réussite	Échec	Catastrophe
<b>Critique</b>	Normal	Riche	Richissime	Spectaculaire
<b>Réussite</b>	Pauvre	Succès ou égalité : Normal Échec : Médiocre	Riche	Richissime
<b>Échec</b>	Misérable	Pauvre	Normal	Riche
<b>Catastrophe</b>	Pitoyable	Misérable	Pauvre	Normal

**Tribut** : -1 niveau de résultat par tribut. Les tributs peuvent faire descendre les revenus dans le négatif. Dans ce cas, le chevalier doit dépenser de son trésor pour payer les tribus.

**Conséquences du résultat :**

1. Catastrophique : -1 -1d2 £
2. Coûteux : -1d2 £
3. Inexistant : 0 £
4. Pitoyable : +1d2 -1 £
5. Misérable : +1d2 £
6. Pauvre : +2 + 1d3 £
7. Médiocre : +4 + 1d2 £
8. Normal : +6 £
9. Riche : +8 + 1d4 £
10. Richissime : +14 + 1d3 £
11. Spectaculaire : +18 + 1d3 £

## Revenu des investissements

Cf. Fiefs et manoirs.

## Dépenses

### Train de vie

Cf. p. 120, 170 et 171 du livre de base.

- **Pitoyable : 1 £** ; un cheval meurt, -20 sur le jet de Survie des PNJ, aucune naissance, -1 point d'Armure, échec sur jet de CON = CON -1
- **Misérable : 2 £** ; un cheval meurt pour tout résultat 1-18, -15 sur le jet de Survie des PNJ, aucune naissance, -1 point d'Armure, échec sur jet de CON = CON -1
- **Pauvre : 3 £** ; -3 aux tests d'écurie, de survie des PNJ par année de pauvre cumulée (tous -18 au max.), -5 cumulatif pour les jets de naissance
- **Ordinaire : 6 £**.
- **Riche : 9+ £** ; +1 sur le jet de Survie des PNJ, +3 pour les Naissances. Gloire = dépenses
- **Richissime : 15+ £** ; +2 pour le jet d'Écurie, +1 pour le jet de Survie des PNJ, +5 pour les Naissances. Gloire = dépenses
- **Spectaculaire : 20+ £** ; aucun cheval ne meurt et aucun PNJ, +7 pour les Naissances. Gloire = dépenses

### Investissements

Les investissements possèdent parfois un coût de maintenance (cf. Fiefs et manoirs). Une construction coûte son prix. Si plus d'une construction est faite, le prix de chacune est augmenté de 50%.

## Survie de l'entourage

### Jet d'écurie

Pour chaque cheval exceptionnel, lancer 1d20 (modifié par le train de vie). Sur 1 ou 2, le cheval meurt.

### Jet familiaux

#### Se marier ou courtiser

En en faisant la demande à son souverain, un personnage peut se marier (cf. p. 59 de Fiefs et manoirs). Il peut choisir de courtiser (jet de **Courtoisie**) pour améliorer ses chances d'avoir une épouse bien dotée. Pour chaque année passée à cela, il ajoute +1 à son test de Courtoisie pour se marier.

#### Naissances

Si le personnage est marié, il peut avoir des **enfants légitimes**. S'il n'est pas marié ou s'il a **13** ou plus en **Luxurieux**, il peut faire un test sur la table 1 (15-25) pour voir s'il a un bâtard.

**Additionnez l'âge de la mère et le nombre d'enfants** qu'elle a déjà eu afin de déterminer quelle table utiliser pour

Pendragon - Phase hivernale  
déterminer l'effet du d20. Ainsi, une femme de 32 ans ayant déjà eu cinq enfants utilisera la table 3 (32 + 5 = 37).  
Le **sexe de l'enfant** est déterminé en lançant 1d6 : impaire, c'est une fille ; pair, c'est un garçon.

#### Table 1 (15-25)

**00 ou moins** : lancer 1d6, 1-3 = la mère meure de complications, 4-6 = la mère devient stérile  
**01-03** : la naissance entraîne une maladie, pas de naissance et la mère fait un test de vieillissement  
**04-10** : pas de naissance  
**11** : la mère et l'enfant meurent en couches  
**12** : un enfant naît, la mère meurt  
**13** : naissance de jumeaux  
**14** : naissance d'un enfant de petite santé, il a -1 à tous ces tests de survie  
**15+** : naissance d'un enfant

#### Table 2 (26-35)

**00 ou moins** : lancer 1d6, 1-3 = la mère meure de complications, 4-6 = la mère devient stérile  
**01-03** : la naissance entraîne une maladie, pas de naissance et la mère fait un test de vieillissement  
**04-12** : pas de naissance  
**13** : la mère et l'enfant meurent en couches  
**14** : un enfant naît, la mère meurt  
**15** : naissance d'un enfant de petite santé, il a -1 à tous ces tests de survie  
**16+** : naissance d'un enfant

#### Table 3 (36-45)

**00 ou moins** : lancer 1d6, 1-3 = la mère meure de complications, 4-6 = la mère devient stérile  
**01-04** : la naissance entraîne une maladie, pas de naissance et la mère fait un test de vieillissement  
**05-14** : pas de naissance  
**15-16** : la mère et l'enfant meurent en couches  
**17** : un enfant naît, la mère meurt  
**18** : naissance d'un enfant de petite santé, il a -2 à tous ces tests de survie  
**19+** : naissance d'un enfant

#### Table 4 (46+)

**00 ou moins** : lancer 1d6, 1-3 = la mère meure de complications, 4-6 = la mère devient stérile  
**01-04** : la naissance entraîne une maladie, pas de naissance et la mère fait un test de vieillissement  
**05-15** : pas de naissance  
**16-17** : la mère et l'enfant meurent en couches  
**18-19** : un enfant naît, la mère meurt  
**20** : naissance d'un enfant de petite santé, il a -3 à tous ces tests de survie  
**21+** : naissance d'un enfant

**Enfant de petite santé devenant adulte**

L'adulte de petite santé est créé avec 50 points (pas 60).

**Survie des PNJ****Survie des enfants (1 à 6 ans)**

Résultat du d20	Conséquences
01-02	l'enfant meurt
03-10	l'enfant est malade, mais survit
11 ou plus	l'enfant est en bonne santé

**Survie des jeunes et adultes (7 à 34 ans)**

Résultat du d20	Conséquences
01	la personne meurt
02-10	la personne est malade, mais survit
11 ou plus	la personne est en bonne santé

**Survie des personnes d'âge mur (35 à 50 ans)**

Résultat du d20	Conséquences
01-02	la personne meurt
03-10	la personne est malade, mais survit
11 ou plus	la personne est en bonne santé

**Survie des aînés (50 ans et plus)**

Résultat du d20	Conséquences
01-05	la personne meurt
03-15	la personne est malade, mais survit
16 ou plus	la personne est en bonne santé

**Évolution des PNJ**

L'âge des PNJ augmente d'un an.

Amélioration des compétences :

- **Valeur < 15** : +1 point par an (max. 15)
- **15 ≤ Valeur < 20** : 1d6, 1 : +1 point (max. 20)
- **Valeur ≥ 20** : 1d20, 1 : +1 point

**Événements familiaux**

1d20	Événement familial
1-2	Décès dans la famille
3-7	Mariage dans la famille
8-12	Naissance dans la famille
13-15	Membre de la famille disparu
16-18	Aucun événement notable
19-20	Un scandale (lancer 1d20 sur la table suivante)

1d20	Scandale
1	a insulté un seigneur
2-3	a triché à un tournoi
4	est criblé de dettes
5-7	a commis un adultère
8	séquestre un enfant
9-10	a volé un cheval
11-16	est impliqué dans une idylle illicite
17	a assassiné quelqu'un
18	est un hérétique
19	pratique la nécromancie
20	relancez les dés mais cette fois la rumeur est avérée

1d20	Membre de la famille
1-3	Votre père
4-6	Votre mère
7-10	Un frère
11-14	Une sœur
15	Un oncle
16	Une tante
17	Un grand-père
18	Une grand-mère
19-20	Un cousin

## Personnage

### Expérience

#### Avant tout

Tous les propriétaires présents une moitié de l'année cochent une croix en **Gestion** et en **Folklore**.

#### Jet d'expérience

- Certains bâtiments du manoir peuvent ajouter des croix ou autoriser des jets supplémentaires. Ces capacités sont à utiliser avant les jets d'expérience :
- Croix en (x) : une croix automatique.
- Jet en (x) : si test sous "x" réussi, alors croix. Si plusieurs embellissements donnent des jets identiques, alors plusieurs jets ont possibles mais une seule croix est gagnée.
- Perte (x) ou Gain (x) indique que les points indiqués (Honneur, etc.) sont gagnés ou perdus pour la statistique indiquée.

Pour chaque **croix d'expérience**, dans l'ordre qu'il désire, le joueur lance **1d20**. Si le résultat est **supérieur** à la valeur de la compétence, du trait ou de la passion concernée, il ajoute +1 à sa valeur. Si la valeur est supérieure ou égale à **20**, un résultat de 20 permet d'augmenter la valeur.

#### Entraînement

Le personnage peut s'entraîner d'une des trois façons suivantes:

- Gagner **1d6+1 points de compétences**. Les compétences ainsi augmentées sont limitées à **15**.
- Gagner **1 point de compétence**. La compétence ainsi augmentée est limitée à **20**.
- Augmenter une **caractéristique**, un **trait** ou une passion d'un point. Aucun trait ne peut être élevé au delà de 19, et aucune passion au delà de 20. Un personnage de 21 ans ou plus ne peut pas augmenter sa **taille**. Aucune caractéristique ne peut être augmentée à partir de **35 ans**.

## Gloire

La gloire des aventures, des honneurs et annuelle gagnée cette année est additionnée au total du personnage.

#### Gloire annuelle

- Personnage **chevaleresque** (80+ points dans les traits chevaleresques) : 100
- Personnage **religieux** (16+ dans tous les traits religieux) : 100
- **Traits et passions à 16+** : valeur du trait ou de la passion
- **Revenus** de l'année : revenus gagnés

- **Train de vie**, si riche ou supérieur : argent dépensé
- **Bâtiments** : variable
- **Titres** : variable

#### Points glorieux

Un point glorieux est gagné pour chaque tranche de **1 000** points de gloire que le personnage a franchie cette année. Un point glorieux peut être ajouté à n'importe quelle caractéristique, compétence, trait ou passion sans aucune limite.

## Passions

Le personnage peut **diminuer** une passion d'un point en passant son temps à agir de façon opposée à sa passion. Une passion peut être éliminée (ramenée à zéro) de cette façon.

## Vieillessement

Cette étape n'est que pour les personnages de **35 ans ou plus**. Si une caractéristique tombe à **3** ou moins, le personnage devient **grabataire** et ne peut plus être joué et ne reçoit plus de gloire. Lorsqu'une caractéristique tombe à zéro ou moins, il meurt.

2d6	Nombre de caractéristiques affectées
2	4
3	3
4	2
5	1
6-8	0
9	1
10	2
11	3
12	4

1d6	Caractéristique réduite
1	TAI
2	DEX
3	FOR
4	CON
5	APP
6	pas de perte