

Þendragon

Phase hivernale simplifiée

1. Gestion du domaine

1.1. Revenus

Jet de Gestion	Effet
Échec critique	Année terrible : Chevalier Pauvre sauf si 2 £ de revenus autres
Échec	Mauvaise année : une deuxième mauvaise année sera terrible
Réussite	Bonne année : une deuxième bonne année sera excellente
Réussite critique	Excellente année : Chevalier Riche et 2 £ de revenus supplémentaires

1.2. Événements courants et service de vassal

- 1 croix en *Intrigue, Folklore, Gestion* et (*Arbitraire* ou *Juste*)
- 1 croix au choix en *Arme, Bataille, Héraldique, Équitation, Étiquette, Premiers secours, Reconnaître, Tournoi, Vigilance, Clément/Rancunier, Confiant/Méfiant, Miséricordieux/Cruel, Modeste/Fier, Prudent/Impulsif, ou Sobre/Bon vivant*

2. Jets d'expérience – Rater le jet donne +1 au niveau de Compétence

3. Vieillesse – Dès 35 ans ; une Caractéristique à 3 → grabataire / à 0 → mort

Vieillesse	
2d6	Nb de caracs
2 / 12	4
3 / 11	3
4 / 10	2
5 / 9	1
6-8	0

Perte de caractéristique	
1d6	Caractéristique
1	TAI
2	DEX
3	FOR
4	CON
5	APP

4. Écuysers et chevaux

- Un écuyer sert son maître de l'âge de 15 ans à l'âge de 21 ans.
- Au bout de 15 ans de bons et loyaux services, les chevaux notables doivent être remplacés.

5. Jets familiaux

6.1. Mariage

- En dessous de son rang : Jet de *Loyauté (Suzerain)*, si réussite → femme ordinaire (gloire : 10, dot : 1d6 £)
- Selon son rang : Jet de *Courtoisie*, si réussite → jet sur la table de mariage aléatoire ou +1 cumulatif pour un jet futur

- ◆ Concubine : 1 £ d'entretien annuel

1d20	Rang	Dot	Gloire
1-5	Roturière fortunée	3d6+6 £	0
6-8	Fille d'écuyer	3 £	10
9-10	Fille de chevalier maisnier	1d6 £	50
11	Plus vieille fille d'un chevalier vassal	1d3+6 £	100
12-20	Fille d'un chevalier vassal	1 manoir, 1d6+10 £	100
26-27	Héritière d'un riche vassal	2 manoirs, 1d6 £	300
28+	Plus jeune fille d'un baron	1 manoir, 1d6+10 £	250

6.2. Enfants

Naissances¹

1d20	Naissance
1-10	Aucun enfant
11	Mort de l'enfant et de la mère
12	Mort de la mère
13	Jumeaux ³
14+	Un enfant ³

Survie des enfants²

1d20	Conséquence
1-8	Mort
9+	En bonne santé

6. Entraînement

- ◆ 1d6+1 points de Compétence (niveau maximum : 15)
- ◆ 1 point dans une Compétence (niveau maximum : 20)
- ◆ 1 point au choix dans :
 - une Caractéristique (niveau maximum : limite culturelle ; plus d'augmentation après 35 ans, 21 ans pour la TAI)
 - un Trait (niveau maximum : 19)
 - une Passion (niveau maximum : 20)

7. Calcul de la Gloire

- ◆ Gloire de la partie
- ◆ Gloire des scénarios solos (revenus du domaine – 1 manoir = 6 £)
- ◆ Gloire pour les Honneurs
- ◆ Gloire annuelle

1 Chevalier pauvre : modificateur de -5 ; Chevalier riche : modificateur de +5

2 Jet à effectuer une seule fois entre 0 et 15 ans

3 Sexe : jet pair → garçon ; relancer 2d6 en cas de jumeaux

Honneurs	Gloire
Banneret	100
Compagnon d'Arthur	100
Duc	750
Comte	350
Roi	1000
Officier d'un Duc	75
Officier d'un Roi	100
Officier d'un Comte	35
Officier du Pendragon	250
Vassal	50

Gloire annuelle	Gloire
Traits de personnalité à 16+	Niveau
Passions à 16+	Niveau
Manoirs (par £ de revenu)	1
Châteaux (par point de VD)	1
Dépenses de 1 à 100 £	1-100
Dépenses > 100 £	$100 + s > 100 \div 10$
Bonus de chevalerie	100
Bonus de gente dame	100
Bonus religieux	100

8. Les points glorieux (p. 123) – 1 par tranche de 1000 points de gloire

- ◆ 1 point sans limitation dans une Caractéristique, un Trait, une Passion ou une Compétence

Annexe : Mémo

Bonus	Traits	Condition	Effet
Chevalerie	<i>Énergique, Généreux, Juste, Miséricordieux, Modeste, Valeureux</i>	Somme = 80	+3 Protection
Gente dame	<i>Chaste, Énergique, Sincère, Modeste, Prudent, Sobre</i>	Somme = 80	+1 Train de vie
Religieux : Chrétien romain	<i>Chaste, Clément, Miséricordieux, Modeste, Sobre</i>	Tous à 16+	+6 PV
Religieux : Chrétien breton	<i>Chaste, Énergique, Généreux, Modeste, Sobre</i>	Tous à 16+	+3 PV +2 Dégâts
Religieux : Païen	<i>Généreux, Énergique, Sincère, Luxurieux, Fier</i>	Tous à 16+	+2 Guérison