

Pendragon

Résumé de la phase hivernale

1. Gestion du domaine (p. 219)

1.1. Revenus

1d6	Type d'année	Jet de Gestion
1	Terrible	Réussite → Statut préservé
2	Mauvaise	Échec → Chevalier Pauvre sauf si 2 £ de revenus autres
3-4	Normale	N/A
5	Bonne, +1d20 shillings	Réussite → Chevalier Riche l'année suivante
6	Excellente, +1-2 £	Échec → Bénéfices gaspillés

1.2. Événements courants : croix en *Intrigue, Folklore, Gestion* et (*Arbitraire* ou *Juste*).

1.3. Service de vassal

1d20	Tâche	Croix d'expérience au choix
1-10	Garnison	<i>Vigilance, Intrigue</i>
11-14	Patrouille	<i>Vigilance, Intrigue, Équitation, Miséricordieux/Cruel, Prudent/Impulsif, Confiant/Méfiant</i>
15-16	Escorte (proche)	<i>Étiquette, Équitation, Intrigue, Sobre/Bon vivant</i>
17	Escorte (lointaine)	<i>Vigilance, Étiquette, Équitation, Intrigue, Sobre/Bon vivant, Confiant/Méfiant</i>
18	Tournoi	<i>Héraldique, Équitation, Reconnaître, Tournoi, Clément/Rancunier, Miséricordieux/Cruel, Modeste/Fier, Prudent/Impulsif, Sobre/Bon vivant</i>
19	Bataille	<i>Arme, Bataille, Premiers secours, Équitation, Reconnaître, Clément/Rancunier, Miséricordieux/Cruel, Modeste/Fier, Prudent/Impulsif, Sobre/Bon vivant</i>
20	Siège	<i>Arme, Bataille, Premiers secours, Équitation, Reconnaître, Clément/Rancunier, Miséricordieux/Cruel, Modeste/Fier, Prudent/Impulsif, Sobre/Bon vivant</i>

2. Jets d'expérience (p. 118) – Rater le jet donne +1 au niveau de Compétence *

3. Vieillesse (p. 119) – Dès 35 ans ; une Caractéristique à 3 → grabataire / à 0 → mort *

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

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

* À appliquer également aux écuyers, qui quittent le service à 21 ans.

4. Circonstances économiques (p. 120) – Diminution par deux de la valeur des vêtements

Train de vie	Écurie	Mariage	Naissances	Survie enfants
Misérable *	-15	-15	-15	-15
Pauvre	-3 **	0	-5	-3 **
Ordinaire	0	0	0	0
Riche	0	0	+3	+1
Richissime	+2	0	+5	+1

* Jet de CON, si échec → -1 en CON ; -1 en protection (armure qui rouille) – ** Cumulatif

5. Jets d'écurie (p. 120) – Modificateur cumulatif de -1 au-delà des 7 ans du cheval

1d20	Destin du cheval
1-2	Mort
3+	En bonne santé

6. Jets familiaux (p. 121)

6.1. Mariage

- ◆ En dessous de son rang : Jet de *Loyauté (Suzerain)*, si réussite → femme ordinaire (+10 en Gloire, dot d'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

* Rang d'aînesse de la fille : 1d6 – ** Nombre de frères de la fille : 1d6

6.2. Enfants

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

1d20	Conséquence
1-2	Mort
3-10	Maladie
11+	En bonne santé

* Sexe : 1d6, pair → garçon

7. Entraînement (p. 122)

- ◆ 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)

8. Calcul de la Gloire (p. 122)

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

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 ÷ 10
Bonus de chevalerie	100
Bonus de gente dame	100
Bonus religieux	100

9. 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