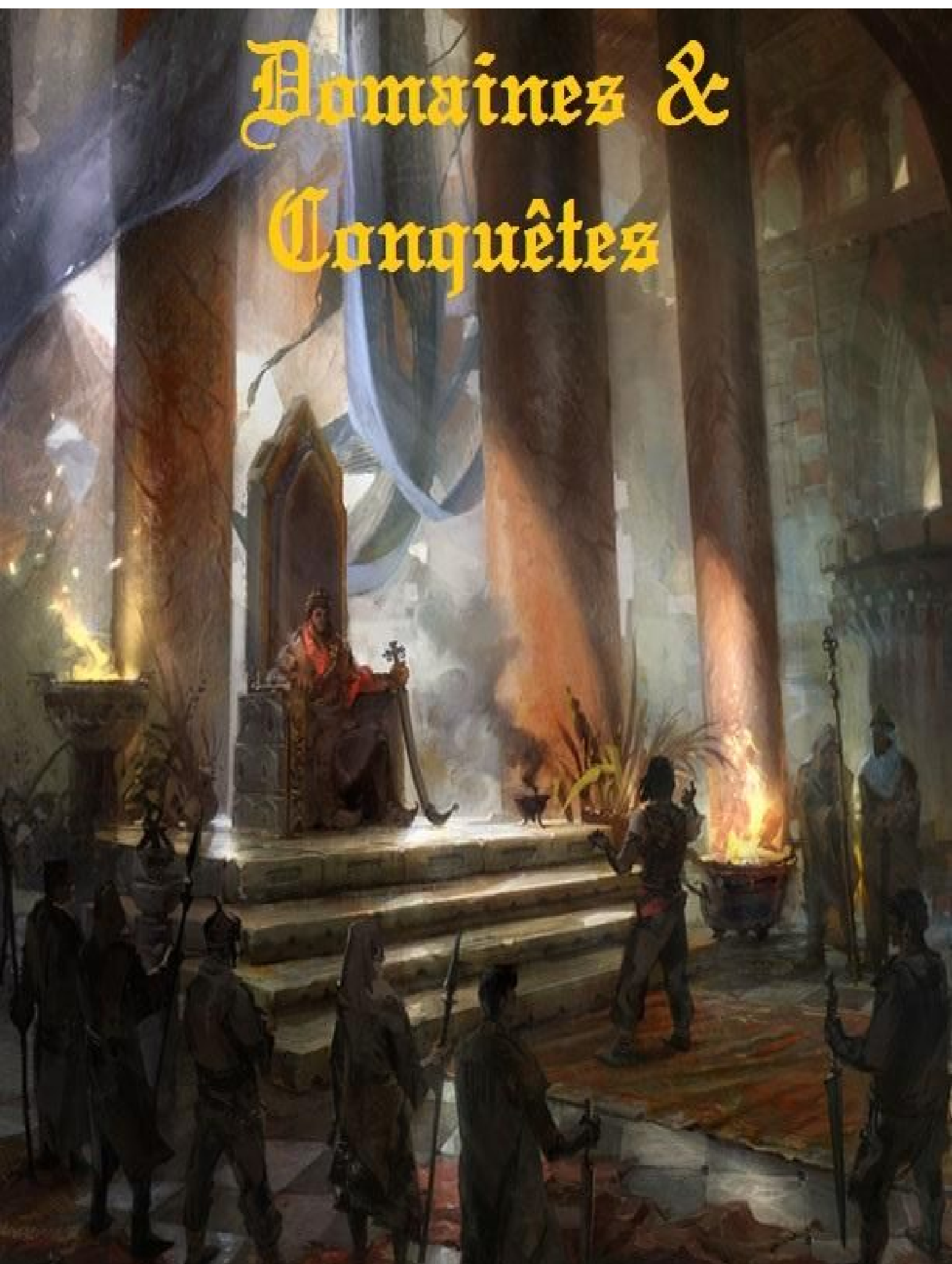


Domaines & Conquêtes



Sommaire

- 3- Gérer un domaine, titres de noblesse
- 4- Noblesse et prestige
- 5- Les champions et leurs caractéristiques
- 6- Réputation des champions
- 9- Le fief et ses caractéristiques
- 14- Bâtiments du fief
- 15- Menez votre fief
- 18- Réputation suzerain et vassaux
- 19- Tables d'événements aléatoires, requête du peuple (1)
- 21- Tensions militaires (2)
- 22- Diplomatie (3)
- 23- Religion (4)
- 24- Nature (5)
- 26- Sécurité intérieure (6)
- 27- Crimes de complots (7)
- 28- Histoire de cour (8)
- 29- Commerce (9)
- 30- Célébrités (10)
- 32- Science (11)
- 34- Magie (12)
- 37- Espionnage (13)
- 38- Inquisition (14)
- 40- Réputation (15)
- 41- Vassal (16)
- 42- Suzerain (17)
- 43- Escarmouche (18)
- 44- Prisonniers (19)
- 45- Citadelle (20)
- 47- Cadeaux, revendications, chantages
- 48- Désordre, révolte et conquête
- 49- Former ses bataillons, Soldat, Furtif
- 50- Archer, assiégeurs, phalanges
- 51- Cavalerie, lourd
- 52- Artilleur, vétéran, mercenaire
- 53- Conscription
- 54- Tactique d'approche
- 55- Les héros dans la bataille
- 56- Soldat (01), lourd (02), cavalerie (03)
- 57- Furtif (04), Bombardement (05)
- 58- Archer (06)
- 59- Magie (07), Forteresse (08)
- 60- Héroïsme (09-10)
- 61- Champion Général
- 62- Champion Archimage
- 63- Champion Émissaire
- 64- Champion Maître espion
- 65- Champion Maître assassin
- 66- Champion Sage
- 67- Champion Trésorier
- 68- Champion Chef de la garde
- 69- Champion Haut-prêtre
- 70- Le mot de la fin

Gérer un domaine

Après moult échecs sur le sujet, je reviens sur la création d'une aide de jeux permettant de gérer un domaine dans un cadre bien précis :

- la monnaie unique existe (pièces de cuivre, argent, or et platine pour tous)
- la mixité raciale est un fait (les races jouables sont communément tolérées)
- la monarchie féodale est le seul gouvernement mis en place par tous
- la religion et les différents cultes ont leur rôle à jouer sur l'échiquier politique
- le monde est libéral, marché incontrôlable ou presque
- le port d'arme est banalisé, la peur des monstres y est sûrement pour quelque chose



1

Chevalier



2

Chatelain



3

Baron



4

Vicomte



5

Comte



6

Marquis



7

Duc



8

Prince



9

Roi



10

Empereur

Les privilèges, les droits et devoirs des nobles sont les suivants :

- avoir le droit de vie ou de mort sur ses sujets, ou la sentence qui lui semble juste
- pouvoir de gracier un prisonnier
- obéir à son suzerain et protéger ses vassaux
- prélever l'impôt
- assurer l'ordre sur ses terres et participer à l'effort de guerre
- anoblir les méritants au rang inférieur au sien

Les nobles sont à la fois les dirigeants, les juges et les armées.

- Dépenser le prestige minimum du titre suivant en prestige temporaire pour augmenter en grade de noblesse.
- Il faut aussi conserver un prestige permanent minimum égal à ce que rapporte le titre sous peine de perdre le titre dans l'année. Le nombre de vassaux étant limité au niveau de noblesse, nombre d'entre-eux ne reconnaîtront plus votre autorité et se sera automatique pour un ancien vassal ayant désormais un titre plus haut que le vôtre. Vos champions restent mais vous ne pouvez en recruter de nouveau si votre titre ne vous y autorise pas. Ainsi un ex-duc pourrait avoir cinq champions alors qu'il n'est plus que chevalier (qui a normalement 0 champions).

Les rangs

- Le **chevalier** est le plus bas rang parmi les nobles, il est le guerrier au service de son seigneur. Il possède lui-même quelques terres, un écuyer et quelques hommes d'armes. Certains héros s'autoproclament chevalier errant, titre plus ou moins bien reçu par les seigneurs locaux, généralement, si un seigneur consent à respecter ce titre, tous ses vassaux suivront.
Prestige +2 minimum pour devenir châtelain et dépense de 2 prestige temporaire
- Les **châtelains** sont le plus souvent de riches marchands assez puissants pour diriger une communauté et faire jeu égal avec un baron. Il a **un champion** à ses côtés. Bien qu'ils n'aient pas été anoblis, on considère que leur réussite font d'eux des seigneurs. Ils entretiennent un château aussi modeste que ses moyens lui permettent et veillent sur un petit village.
Prestige +4 minimum pour devenir baron et dépense de 4 prestige temporaire
- Un **baron** est un seigneur reconnu, appartenant pleinement à la noblesse. Il détient un château ou une forteresse et veille sur une ville ainsi que **deux champions**.
Prestige +6 minimum pour devenir vicomte et dépense de 6 prestige temporaire
- Un **vicomte** possède un fief contenant une ou deux villes ou une seule grande ville. Il peut avoir un manoir dans chacune d'elles ainsi qu'un imposant château, prévu pour la guerre ou pour recevoir selon les goûts. Il dirige **trois champions**.
Prestige +8 minimum pour devenir comte et dépense de 8 prestige temporaire
- Un **comte** possède un fief regroupant l'ensemble d'une vaste région, il possède très souvent des terres frontalières avec d'autres nations ainsi que des ressources importantes. Toutefois, certains comtes possédant d'énormes fiefs sont connus pour avoir été plus pauvre qu'un baron, leurs terres se résumant en une vaste étendue désertique. Il dirige **quatre champions**. Pour être et rester comte il faut nécessairement au moins **1 vassal**.
Prestige +10 minimum pour devenir marquis et dépense de 10 prestige temporaire
- Le **marquis** possède un fief considérable et bon nombre de suzerains, il fait généralement entre $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{3}$ de la taille des terres royales. Il a **cinq champions** pour le conseiller. Pour être et rester marquis il faut nécessairement au moins **2 vassaux**. Ils sont si puissants que le roi leur accorde toujours une attention particulière.
Prestige +12 minimum pour devenir duc et dépense de 12 prestige temporaire
- Un **duc** joue à jeu égal avec le roi lui-même, si ce n'est qu'il n'a aucune légitimité au trône. Nombreux sont ceux qui sont de la famille royale directe, les arrivistes étant plutôt mal perçus. Il a **six champions** pour l'épauler dans sa tâche. Pour être et rester duc il faut nécessairement au moins **3 vassaux**.
Prestige +14 minimum pour devenir prince et dépense de 14 prestige temporaire
- Le **prince** est l'héritier légitime au trône, soit adopté ou nommé par mérite, mais la plupart du temps il s'agit simplement des enfants du roi. **Sept champions** sont nommés pour le soutenir. Pour être et rester prince il faut nécessairement au moins **4 vassaux**. Ils deviennent roi à leur tour quand celui-ci meurt « Le roi est mort ! Vive le roi ! »
Prestige +16 minimum pour devenir roi et dépense de 16 prestige temporaire
- Un **roi** possède un royaume, il y en a des faibles, des tyranniques, des sages et des conquérants. Ce que le roi dit, le peuple le fait ou le subit. **Huit champions** sont à ses côtés. Pour être et rester roi il faut nécessairement au moins **6 vassaux**. Mais gouverner n'est pas toujours si simple, nombreuses sont les contraintes au jeu des puissants.
Prestige +18 minimum pour devenir empereur et dépense de 18 prestige temporaire
- Un **empereur** gouverne sur plusieurs royaumes, soit parce qu'il les a conquis ou plus rarement parce que les différents peuples se sont unis par le mariage d'un roi et d'une reine ou par alliance. Il a besoin de **neuf champions** pour l'aider à gérer l'étendue de ses terres. Pour être et rester empereur il faut nécessairement au moins **8 vassaux**.

LES CHAMPIONS

Le sage

Le sage est le principal conseiller d'un seigneur, ses conseils avisés et ses connaissances assurent un appui non négligeable à tout seigneur qui se respecte.

Le général

Il dirige les assauts, les armées et tout le domaine militaire. Avant de vous lancer dans une guerre, assurez-vous d'avoir un bon stratège.



L'émissaire

Il s'assure du bon déroulement des visites à l'étranger ainsi que des relations extérieures, il est plus apte que tout autres à vous parler des usages et coutumes des autres nations. Il est responsable de la diplomatie.

Le haut prêtre

Il influence les cultes au sein de votre fief, vous pousse à mener des croisades et chasser les hérétiques. Il assure en contrepartie de nombreux services à la communauté.

L'archimage

Avoir un archimage à ses côtés est toujours un plus pour gouverner, il comprendra mieux que personne les mystères du monde et sa puissante magie sera redoutée par vos rivaux.

Le chef de la garde

Il veille à la sécurité au sein de vos remparts, empêche la corruption de s'installer et vous prévient quand la révolte gronde.

Le maître assassin

Idéal pour se débarrasser des indésirables, il est tout aussi efficace pour surveiller vos arrières et empêcher les autres assassins de vous atteindre.

Le maître espion

L'information, c'est le pouvoir. Votre réseau d'espion a enfin un chef digne de confiance.

Le trésorier

Vous aurez un bouc émissaire sur qui taper quand les finances ne seront plus au rendez-vous.

DÉFINITION D'UN CHAMPION

Les champions sont caractérisés par 3 caractéristiques, leur réputation et leur alignement.

CARACTÉRISTIQUES : COMPÉTENCE, INFLUENCE ET FIDÉLITÉ

Les tests s'effectuent au d10 et une réussite correspond à un résultat inférieur à la caractéristique.

Chaque score ne peut être supérieur à 9 et elle est déterminé une seule fois par 1d6+3 points.

- La **compétence** représente l'efficacité du champion dans son domaine.
- L'**influence** représente la mainmise sur le domaine par rapport à celle du seigneur.
- La **fidélité** sera mise à l'épreuve lors de missions particulièrement difficiles, ou en cas de désaccord avec le seigneur. Vous pouvez très bien avoir un champion d'alignement opposé, qui contestera toutes vos instructions mais accomplira quand même ses missions.

L'ALIGNEMENT (d10)

1- Chaotique mauvais	5- neutre	9- Neutre bon
2- Neutre mauvais	6- neutre	10- Loyal bon
3- Loyal mauvais	7- Loyal neutre	
4- Chaotique neutre	8- Chaotique bon	

Il est important de s'entourer de champions ayant le même alignement que vous, mais ce n'est pas toujours évident. Si un champion n'est pas de votre avis, il menacera d'utiliser son influence contre vous, s'il réussit, il bloquera vos efforts.

Exemple- « Vous voulez envoyer votre armée défendre un pays neutre voisin, votre trésorier ne semble pas être d'accord (test de loyauté : raté), il indique qu'il s'oppose à cette décision (il est chaotique neutre et ne voit pas l'intérêt d'employer l'armée pour ce petit pays pauvre), il emploie son influence pour stopper le conflit dans l'œuf (test d'influence : réussi), il stoppera l'approvisionnement des troupes qui se verra dans l'incapacité de voyager jusqu'au pays voisin.

RÉPUTATION DU CHAMPION

Accorde un bonus de +2 sur la situation (DD)

ou

+1 sur la compétence du champion pour une action en rapport avec sa réputation (/10)

SAGE (d10)

- 1- cet Hermite a l'incroyable talent de prévoir le temps qu'il va faire
- 2- cet individu a passé sa vie dans un temple, il connaît tout sur la religion
- 3- se passionne des artefacts et des reliques, les objets magiques n'ont aucun secret pour lui
- 4- il a passé sa vie dans la nature, il connaît les reliefs, les animaux et monstres
- 5- très grand orateur qui sait manipuler les foules et leur faire croire ce qu'il veut
- 6- homme de loi hors du commun, il n'a jamais perdu de procès
- 7- scientifique de grand talent, ses inventions ont fait le tour des foires gnomiques
- 8- il a vécu si longtemps qu'il peut vous conter l'histoire à la première personne
- 9- grand architecte, on dit de ses constructions qu'elles tiendront des siècles
- 10- médecin en avance sur son temps, ses expérimentations n'en restent pas moins mystérieuses

GENERAL (d10)

- 1- boucher sur le champ de bataille, il terrifie le camp adverse
- 2- charismatique qui sait galvaniser et lever des armées de conscrits s'il le faut
- 3- grand stratège, calculateur qui ne recule jamais face à une situation désastreuse
- 4- amateur de sièges, la guerre d'usure est son domaine de prédilection

- 5- né sur le dos d'un cheval, la cavalerie est toute la vie de se général
- 6- passionné par la mécanique et les engins de sièges, il calcule les trajectoires comme personne
- 7- grand archer, pour ce général, la bataille est gagnée ou non avant le fracas des épées
- 8- la guerre est une histoire de logistique, d'approvisionnement et nombres pour ce général
- 9- très proche de ses hommes, il les entraîne tout les jours pour en faire des unités d'élites
- 10- spécialiste des pièges de grande envergure, handicapant, brisant les troupes ennemis

L'EMISSAIRE (d10)

- 1- il sait mettre en valeur des cadeaux de moindres valeurs offerts aux ambassades
- 2- il semble être d'accord avec tout le monde, partout ou il va
- 3- il donne toujours l'impression d'offrir quelque chose, mais souvent, ce n'est que du vent
- 4- d'excellentes manières, charmant, très beau, rien à redire
- 5- il noie son auditoire de ses belles paroles, si bien qu'on en oublie ce que l'on voulait dire
- 6- répondre à côté est une seconde nature pour cet orateur
- 7- il pourrait faire signer n'importe quel traité, quel qu'en soit les conséquences
- 8- ce Casanova s'attire la sympathie de toute les femmes qu'il rencontre
- 9- froid et déstabilisant, clair et concis, il ne laisse pas la place aux fioritures
- 10- un grand sportif, il peut atteindre les royaumes en un temps record

LE HAUT PRETRE (d10)

- 1- il prêche la bonne parole et a chaque jour plus de fidèles
- 2- il traque les hérétiques sans relâche, leur infligeant des châtiments exemplaires
- 3- les caisses du temple sont bien fournies avec ce prêtre, babioles, eau bénite au rabais....
- 4- il a des visions, certains prétendent qu'il est fou
- 5- très proche du peuple, il a grandement contribué à guérir une épidémie
- 6- apporte une importance particulière aux jours de fêtes
- 7- grand chasseur de morts vivants
- 8- il a une façon bien à lui de vénérer son culte et n'est pas très bien vue, un genre de secte...
- 9- c'est un fanatique, et un fanatique ne recule devant rien
- 10- très gourmand en offrande, demandeur de croisade, mais il fait toujours beau sur le royaume

L'ARCHIMAGE (d10)

- 1- c'est un pyromane, il fabrique des explosifs divers et variés
- 2- il communique avec des entités extra-planaires qui modifie la réalité, pour le meilleur ou le pire
- 3- grand fabriquant d'objets magique, ça prend du temps mais c'est du costaud
- 4- il s'applique à résoudre les problèmes de la ville par tout un tas de moyens magiques
- 5- il invoque des créatures horribles qu'il ne peut pas toujours contrôler
- 6- c'est un devin de grand talent, ses visions valent de l'or
- 7- son domaine c'est la bataille et la puissance des sortilèges
- 8- la téléportation, le seul sort que ce mage sait vraiment maîtriser
- 9- c'est un paranoïaque qui voit l'utilisation perfide de la magie partout
- 10- c'est un grand alchimiste qui n'aime pas être dérangé

LE CHEF DE LA GARDE (d10)

- 1- il touche des pots de vins, mais maintient l'équilibre entre la pègre et les honnêtes gens
- 2- c'est un furieux qui n'est pas satisfait tant que les prisons ne sont pas remplies
- 3- la loi c'est lui, il tient à ce que justice soit faite
- 4- il n'a aucun scrupule à mater les révoltes, il l'a déjà fait de façon fort brutale par le passé
- 5- c'est un metteur en scène, ses exécutions sont aussi divertissantes que dissuasives
- 6- il est proche de la population et aide autant que possible des petites gens

- 7- c'est un ivrogne notable, mais il est toujours au courant des derniers ragots
- 8- c'est le chef d'une guilde de voleur influente, ce qui lui permet d'être efficace et de voir venir
- 9- noble et riche, il respecte la richesse et la noblesse, le peuple, qu'est-ce que cela ?
- 10- vigilant, il tient la garde en éveil, voyant les monstres comme la plus grande menace.

LE MAITRE ASSASSIN (d10)

- 1- une ombre, un vrai ninja, personne ne connaît son visage d'ailleurs
- 2- une brute épaisse, qui aime les bavures, le massacre et les sang sur les murs
- 3- un archer d'élite qui se place loin, très loin et qui vise juste
- 4- empoisonneur, il est déjà parti quand sa cible meurt
- 5- l'art de faire passer un meurtre pour un accident est une seconde nature chez lui
- 6- ses talents d'hypnotiseur font qu'il n'est jamais celui qui assassine, ni qui se suicide
- 7- c'est un véritable dopplganger, mais devons nous faire confiance à une telle créature ?
- 8- c'est un changeforme, un monstre d'ordinaire sauvage au pouvoir effrayant.
- 9- il tue à mains nues et cela lui va très bien, il ne laisse pas de trace
- 10- sa méthode est la magie noire, mais vous ne voudrais sans doute pas en savoir plus

LE MAITRE ESPION (d10)

- 1- il s'intéresse surtout au déplacement des personnalités, à la mondanité
- 2- c'est un véritable dopplganger, mais devons nous faire confiance à une telle créature ?
- 3- c'est un changeforme, un monstre d'ordinaire sauvage au pouvoir effrayant.
- 4- son charme fatal ne le rend pas vraiment discret, mais il extorque les infos facilement
- 5- maître du déguisement, jamais vue ni pris jusque là
- 6- saccageur, qui préfère la torture aux subterfuges pour avoir les informations qu'il recherche
- 7- observateur patient, il sait lire sur les lèvres et tirait d'excellentes conclusions
- 8- acteur parfait, il peut s'infiltrer durant de longues période, endormant la vigilance d'autrui
- 9- son pouvoir d'invisibilité est plutôt pratique pour son travail
- 10- son pouvoir de parler aux morts est plutôt pratique pour son travail

LE TRESORIER (d10)

- 1- adieux les belles fêtes et les copieux repas avec lui, l'austérité imposé rempli les caisses
- 2- systèmes de prêts et remboursements musclés, voilà les méthodes employés
- 3- les établissements bancaires sont vos amis, la manipulation d'argent aussi
- 4- avoir des amis voleurs permet d'officieuses taxes sur les délits...
- 5- il faut traquer et tuer les dragons, c'est la meilleure façon de s'enrichir et d'attirer leur hostilité
- 6- il favorise le commerce avec les nations extérieures
- 7- il favorise et privilégie le commerce à l'intérieur du fief
- 8- il ne recule devant rien pour la richesse, quitte à employer une méduse et vendre les statues
- 9- il traque les non payeur d'impôt partout et a la réputation d'être impitoyable
- 10- ingénieux, il favorise l'exploitation des ressources dans une mesure industrielle

Modificateurs apportés par les champions du domaine :

- Un champion ne peut être utilisé qu'en un endroit et pour une seule utilisation par tour
- Exception pour l'espion qui lutte en contre-espionnage en permanence via ses agents
- Selon leur spécificité, les champions peuvent souvent relever le niveau d'une caractéristique basse

LE FIEF



Le fief repose sur trois caractéristiques :

- **la défense** représente les forces armées et la stabilité du domaine
- **le commerce** représente l'économie et les ressources du domaine
- **le prestige** représente la culture, les services et la splendeur du domaine

Vous commencez à 3d6 dans chaque caractéristique, un score négatif étant impossible.

Vous disposez d'une jauge temporaire pour chaque caractéristique, par exemple :

Défense 3/7 Commerce 8/11 Prestige 2/3

Modificateurs apportés par les caractéristiques du seigneur lors de l'acquisition du fief :

- | | | |
|--|------------------------------------|------------------------------------|
| -Modificateur intelligence au commerce | -Modificateur sagesse à la défense | -Modificateur charisme au prestige |
|--|------------------------------------|------------------------------------|

Règles :

- Créer un nouveau domaine demande un transfert de points permanents à offrir du suzerain à son vassal (au moins 1 par caractéristiques) (maximum 1 vassal par niveau de noblesse).
- Quand deux fiefs fusionnent, les meilleures caractéristiques sont gardées entre les deux, sauf les cultures où il faut les sélectionner des 2 fiefs qui fusionnent, le nombre de culture étant limité.
- Chaque jauge remonte de rang de noblesse points par mois.
- L'hiver il n'y a pas de regain lié au rang, le coût des troupes en campagne x2 et il n'y a que 1 seul événement. (1 tour sur 4 en mode saison, en mode mensuel : demi-regain le 1^{er} et 4^{em} mois de l'hiver avec cout des troupes en campagne +1, 2^{em} et 3^{em} mois hiver comme saison).
- Pour 5 points de commerce temporaire, il est possible de baisser l'instabilité d'un point.
- Une caractéristique qui arrive à 0 et perd encore un point temporaire perd un point permanent sans pour autant que sa jauge temporaire remonte, exemple :
J'ai 0/7 en commerce, je dois encore perdre un point, ma jauge est maintenant de 0/6, ruine !!!

- Un triple 0 dans les caractéristiques signifie qu'il n'y a plus de fief, auquel cas le seigneur est automatiquement rétrogradé au rang de chevalier.
- Une caractéristique ne peut dépasser son seuil maximum, après chaque tour la valeur temporaire, si elle dépasse le maximum, revient à ce niveau.
- Prélever de l'or dans la trésorerie du fief :
 - Si vous avez un trésorier :
 - Ne pas lui en parler (jet de compétence)
 - Si vous êtes pris la main dans le sac : -1 fidélité +1 influence, +1d6 instabilité
 - Lui en parler (jet de fidélité s'il a une raison de s'y opposer)

Dans tous les cas, lancez 1d6 par point commerce temporaire. Sur un chiffre paire: +1 instabilité cumulée. Partager avec le trésorier réduit les chances d'instabilité à 1/6 seulement par point.

CULTURE (d20)

Chaque fief possède une culture et un trait de culture supplémentaire tous les 10 points de prestige.

01 Religion traditionnelle +1 défense et prestige

Un grand nombre de prêtres peuple le domaine. Ils sont très impliqués dans la vie sociale et militaire. Ils apportent leur aide afin de résoudre les problèmes quotidiens de la population, de tenir les forces hostiles à l'écart, de fournir des soigneurs à l'armée, etc. Le fief suit une religion officielle vénérant un dieu bien précis

ACTION SPECIALE : Lutte cléricale- jet de prestige à +5 contre les maladies et les morts-vivants

02 Alliance de longue date +1 commerce et défense

Le fief a toujours pu compter sur une terre voisine pour l'appuyer en cas de coup dur.

AMITIE ETERNELLE : Les relations diplomatiques avec ce fief remontent de 1 point par mois.

03 Armée puissante +2 défense

Le fief est connu pour l'importance de sa force armée. L'armée peut être puissante grâce au nombre, peut avoir gagné une réputation sanguinaire ou bien tout simplement être invaincue sur le champ de bataille. L'armée est réputée pour sa discipline, ses tactiques innovantes et son organisation. Ou, tout au contraire, elle est connue pour sa brutalité et sa sauvagerie.

FANATIQUES : Le moral de vos troupes ne compte pas, elles combattent jusqu'à la mort

04 Avance technologique+1 prestige et commerce

En raison de l'excellence des savants qu'il abrite, le fief a gagné une avance technologique substantielle dans un domaine particulier. Par exemple, il peut posséder le secret de l'acier alors que ses voisins doivent se contenter d'armes en fer ou en bronze. Peut-être a-t-il développé une compétence particulière en construction de pierre ou en conception de bateaux. De même, il peut être reconnu pour la grande qualité de sa médecine ou de son architecture. Sa science de la cartographie et de la navigation peut permettre à ses navires d'aller plus vite et plus loin que les autres. L'avancée technologique n'est pas nécessairement de nature militaire mais dans les mondes tourmentés de l'heroic fantasy, le conflit et la compétition sont souvent des facteurs d'avancées technologiques majeures.

TECHNOLOGIE : à négocier avec le MJ, par exemple pour la poudre à canon, il faudra ajouter des mousquetaires et des canons rudimentaires pour les escarmouches

05 Bénédiction +1 commerce et prestige

Le regard d'un dieu s'est posé sur cette terre. Cette bénédiction est une grande source de fierté pour la population. L'action du dieu se fait sentir essentiellement sur un ou deux aspects de la vie quotidienne du fief : les récoltes sont exceptionnelles, les maladies sont inexistantes... Décidez quelle divinité s'est entichée de cette terre, pourquoi et combien de temps cela est censé durer (peut-être est-ce cyclique). Les autres fiefs hésiteront à attaquer de peur de fâcher celui ou celle qui protège le fief

CHANCE : relancer un événement qui ne vous plaît pas par mois, vous devez choisir celui qui vous arrange

06 Lieu de savoir et de culture +2 prestige

Les terres voisines reconnaissent le fief comme un lieu de savoir et de culture unique. Savants, artistes et philosophes peuplent largement les rues de ses villes afin d'enseigner ou de suivre des enseignements. Il possède

la plus grande bibliothèque de toute la région.

PATRIMOINE : si vous êtes attaqués, toutes les nations avec lesquelles vous n'êtes pas en guerre perdent un point de relation diplomatique avec votre agresseur. Il y a de quoi refroidir.

07 Crainte +1 défense et prestige

Le fief est craint par l'extérieur. La terreur inspirée peut être parfaitement justifiée ou totalement surfaite. L'armée possède une réputation d'invincibilité sur le champ de bataille, des guildes de sorcellerie hantent les villes et villages, la population est barbare et se comporte avec brutalité à l'égard des visiteurs : quelle qu'en soit la raison, cette peur maintient les ennemis à bonne distance des frontières. En revanche, il y a fort à parier que le commerce avec l'extérieur est pratiquement inexistant et que cette terre est relativement pauvre et sauvage.

INTIMIDATION : vous pouvez jouer un jet de prestige plutôt qu'un jet de défense contre un assaillant, s'il voulait vous attaquer, il perd un tour de ravitaillement (1d6 jours et un point de commerce temporaire) et subit un -2 sur son prochain jet pour chaque échecs consécutifs.

Cet avantage fonctionne aussi pour un siège, mais le malus n'est que de -1 par jet réussi.

08 Familles nombreuses +1 défense et économie

Pour le meilleur ou pour le pire, le fief possède un grand nombre d'habitants. Dans la plupart des cas cela se traduira par une armée de soldats peu chers et faciles à lever en masse. En revanche, un fief surpeuplé devra sans doute chercher à s'étendre afin de satisfaire aux besoins de ses citoyens.

NOMBREUX : vous avez des régiments de 150 soldats plutôt que 100, votre conscription est de 500 par régiments plutôt que 250. Vos jets de révoltes et désastres sont doublés également.

09 Magie +1 prestige et défense

Ce domaine est un lieu béni pour les magiciens en tous genres. Il abrite peut-être une académie de magie très fameuse, ou encore un mage extrêmement puissant et reconnu y a élu domicile. Quelle qu'en soit la raison, le fief possède plus de ressources magiques que la plupart des régions, lui assurant un respect craintif de la part de ses voisins. Des magiciens étrangers le visitent fréquemment afin d'y trouver enseignement et illumination. Il est fort probable qu'il possède également un grand nombre d'objets magiques plus ou moins puissants. Vous pouvez également choisir une spécialité magique pour laquelle cette seigneurie est célèbre. Mais il ne faut pas que le joueur se réjouisse trop vite, un fief peuplé de puissants mages n'est pas ce qu'il y a de plus simple à administrer. Il doit s'attendre à ne posséder qu'une influence réduite sur eux. À moins bien entendu qu'il ne soit lui-même un magicien de renom.

ENCHANTEMENTS : Vous pouvez lancer deux dés sur une caractéristique (défense / économie / prestige) sous prétexte d'un enchantement une fois par mois. Les manœuvres ennemis pour vous attaquez prennent deux fois plus de temps (2d6 jours par jet d'attaque)

10 Merveille du monde +2 prestige

Une des célèbres merveilles du monde se trouve sur le fief. Elle attire de nombreux visiteurs, pèlerins et érudits, ainsi que les curieux du monde entier. Cette merveille impose le respect, l'admiration et l'envie aux peuples étrangers. Sa nature peut être religieuse et mystique (un Oracle ou la tombe d'un grand héros), gigantesque (une statue monumentale), d'un luxe extravagant (un palais richement décoré), ou magique (un objet très puissant ou un phénomène inexplicable comme un feu perpétuel par exemple). Bien qu'une merveille ne protège contre rien en particulier, c'est une source de renommée très importante et, qui sait, une merveille peut posséder des pouvoirs spéciaux ignorés du commun des mortels. Le joueur pourra les découvrir peu à peu et de manière totalement fortuite.

TOURISME : votre récupération de prestige temporaire double tant que la merveille est entretenue (gestion RP)

11 Produit unique +2 commerce

Cette seigneurie est reconnue comme étant l'endroit privilégié pour la fabrication d'un produit particulier, extrêmement recherché pour sa qualité. Le type de produit peut aller des armes d'acier, aux chevaux de race, en passant par les matériaux de construction nobles (marbres, bois précieux, ...). Les artisans ont développé un savoir-faire unique, certainement appuyé par une matière première de qualité, qu'ils conservent jalousement. Ils sont probablement organisés en guildes dont la puissance politique peut être non négligeable. Le domaine retire de substantiels revenus de l'exportation de ces produits.

EXPORTATION : Vous gagnez 1 point de commerce temporaire en plus pour trois livres échangés.

12 Réputation +1 commerce et prestige

Cette seigneurie possède une réputation bien établie auprès de ses voisins. Il peut s'agir d'une réputation d'honnêteté dans les négociations de traités, de pacifisme ou au contraire d'agressivité. Déterminez quel type de réputation a gagné le fief et à quel degré il la possède car elle influence grandement le comportement des autres. Toute réputation a son revers, mais le joueur doit essayer de toujours tirer le meilleur parti de la sienne et surtout, essayer de la conserver.

AUREOLE : ignorez un incident diplomatique par mois.

13 Ressources abondantes +1 commerce et prestige

Le fief ne se contente pas de répondre à ses besoins de consommation mais exporte une partie de sa production chez ses voisins. Mais attention, une terre riche entourée de régions plus pauvres fera certainement des envieux.

TERRE PROVIDENTIELLE : doubler votre récupération de commerce temporaire par mois

14 Terrain protégé +2 défense

De nombreuses barrières naturelles protègent ces terres : chaîne de montagnes épaisses forêts ou vastes étendues marécageuses, par exemple. Le fief peut même être une île protégée par la mer elle-même. Ce terrain difficile posera un problème, mais n'est pas infranchissable, pour une force d'invasion. Malheureusement, la même difficulté posée aux adversaires se présente aux marchands.

EPUISEMENT : les envahisseurs subissent un malus de -1 par jours présent dans le fief pour l'attaque

15 Sauvage double événement durant 2 ans, puis +2 économie

Cette terre est celle de pionniers. La majorité de l'espace est encore inexplorée et recouverte d'étendue sauvages difficilement pénétrables : déserts, épaisses forêts ou jungles inaccessibles. Par conséquent, la surface exploitable pour l'agriculture est plus limitée qu'il n'y paraît sur une carte. La population a faim de développement et désire ardemment civiliser ces contrées sauvages afin d'en exploiter les ressources et de fournir un meilleur espace d'habitation.

NATURE HOSTILE : les éventuels envahisseurs subissent des pertes, -5 hommes par bataillons pour 1d6 jours.

16 Infesté de monstre +2 défense quand la zone sera « nettoyée »

Le domaine a un problème avec des monstres. De larges portions de son territoire sont hantées par des créatures hostiles aux humains ou aux demi-humains. Il vous faudra choisir le type de monstres le plus représenté et la raison pour laquelle ils sont si nombreux. Les créatures à problèmes seront plus particulièrement les trolls, les monstres humanoïdes, les gobelinoïdes et les morts-vivants.

BATAILLON EXOTIQUE : négociez avec le MJ quel genre de bataillon de choc vous allez former.

17 Population mélangée +2 prestige une fois les problèmes « réglés »

Si le fief est suffisamment étendu, il se retrouvera certainement avec une population provenant de différentes ethnies, races ou clans. La cohabitation entre ces différents groupes ne se passe pas nécessairement sans accroc. Il arrive très souvent que le groupe majoritaire tente de dominer ou même d'éliminer des groupes moins nombreux.

ALLIANCE TEMPORAIRE : tout vos jets de finance ont un risque de révolte de 3/20 plutôt que 1.

Vous gagnez 3 bataillons supplémentaires (3d6 points) en cas d'attaque extérieures. Vos opposants ne vous aiment pas, mais ils aiment encore moins les envahisseurs.

18 Convoité +2 commerce

Le fief est très attrayant pour d'éventuels envahisseurs. Le terrain alentour n'offre pratiquement aucune protection naturelle. Par-dessus tout, le domaine se situe à un jet de pierre d'un fief particulièrement expansionniste. L'aspect positif de la situation est que le fief profite commercialement de sa situation particulière.

LASSITUDE DE LA GUERRE : Vos conscrits possèdent 20 points de vie plutôt que 1, vos incidents diplomatiques comptes doubles.

19 Méprisé +1 défense et commerce une fois le problème « réglé »

Bien au-delà de la simple réputation que ces terres ont acquise, les voisins ont pour elles une haine ouverte. Elle peut se manifester non seulement dans la forme la plus extrême par des actions militaires hostiles, mais plus simplement par une non-coopération qui peut s'avérer très handicapante à terme, notamment pour ce qui concerne le commerce.

SOLIDAIRES : la relation diplomatique de base est de 2 avec tous, votre récupération de défense double.

20 Anarchie 5 événements par mois durant 6 mois, +1 partout par la suite

L'ancien dirigeant a été démis de ses fonctions, la zone est très instable et se prête au changement, pour le meilleur ou pour le pire. Relancer la table des cultures pour le spécial uniquement, pas pour les bonus.

Bâtiments en fonctions de vos caractéristiques

Score	Commerce	Défense	Prestige
+1	Champ (100po)	Camps (100po)	Taudis (100po)
+2	Étable (250po)	Archerie (250po)	Statue (250po)
+3	Taverne (500po)	Mirador (500po)	Monument (500po)
+4	Marchands (750po)	Tannerie (750po)	Moulin (750po)
+5	Entrepôt (1000po)	Palissade (1000po)	Maison (1000po)
+6	Dépotoir (2500po)	Tours de guet (2500po)	Cimetière (2500po)
+7	Grenier (4Kpo)	Caserne (4Kpo)	Baraquements (4Kpo)
+8	Bordel (6Kpo)	Catacombes (6Kpo)	Bibliothèque (6Kpo)
+9	Auberge (8Kpo)	Mur de la ville (8Kpo)	Parc (8Kpo)
+10	Banque (10Kpo)	Prison (10Kpo)	Villa (10Kpo) (+1 culture)
+11	Port (15Kpo)	Écurie (15Kpo)	Herboriste (15Kpo)
+12	Brasserie (20Kpo)	Arène (20Kpo)	École (20Kpo)
+13	Forgeron (30Kpo)	Atelier de siège (30Kpo)	Temple (30Kpo)
+14	Marché (40Kpo)	Bestiaire (40Kpo)	Manoirs (40Kpo)
+15	Marché noir (50Kpo)	Château fort (50Kpo)	Théâtre (50Kpo)
+16	Artisan exotiques (100Kpo)	Écurie exotique (100Kpo)	Labo d'alchimie (100Kpo)
+17	Hall de guilde (200Kpo)	Armurerie d'élite (200Kpo)	Ambassade (200Kpo)
+18	Pigeonnier (300Kpo)	Colisée (300Kpo)	Académie (300Kpo)
+19	Échoppe de magie (400Kpo)	Griffonier (400Kpo)	Palais (400Kpo)
+20	Festival saisonnier (500Kpo)	Grande forteresse (500Kpo)	Cathédrale (500Kpo) (+1 culture)
+21 et +	Port planaire (1000Kpo)	Drackoport (1000Kpo)	Merveille (1000Kpo)

Population type	Ouvrier (paysan, pêcheur, bûcheron, serviteur, messager, chasseur/éleveur,...), artisans (forgeron, bijoutier, cuisinier, sculpteur, menuisier, calligraphe,...), marchands, prostitué/esclaves, aventuriers/mercenaires, ...	Guerriers (Soldat, gladiateur, garde, écuyer,...), chasseur de prime, palefrenier, explorateur (guide, prospecteur,...), bourreau...	Prêtres, magiciens/savants/étudiants, nobles, artistes (peintre, musicien/danseur, acteur, conteur, auteur)
------------------------	---	--	---

- Effectif de la population = (Commerce x5) x (Prestige x3) x (Défense x2) valable pour la capitale du pays seulement.
Donc 50 x l'ensemble des statistiques multipliées entre elles pour le pays entier.
- $(100 / \text{somme 3 carac} * \text{caractéristique}) = \text{part de gens associé à la carac présent au fief.}$
(Somme = 35, commerce = 14 : 40% de la population a une activité liée au commerce).

MENER VOTRE FIEF

Vous avez maintenant votre fief, vos champions, sa culture et ses caractéristiques.

Donjons et dragons est avant tout un jeu d'aventure, vous laisserez donc la direction de votre fief par vos champions pendant un temps, mais une fois par mois, vous devrez assister au conseil pour décider des grandes lignes de la politique de votre fief.

1ère étape : Quelle est la situation ? Que vais-je améliorer ?

- **Régénération:** chaque mois vos caractéristiques temporaires remontent : toutes de 1 point par rang de noblesse (sauf hiver, cf règles) .
- **Commerce et taxes:** quand le joueur le souhaite durant le tour des finances sont à augmentés d'1 point de commerce par axes commerciaux et imposition diverse ainsi que les effets d'un trait de culture.
- **Travaux:** choisissez une caractéristique (commerce, défense ou prestige) à améliorer.
Lancer 1d6+prestige: si vous faites plus que la caractéristique choisie, augmentez la de 1 point permanent.

2ème étape : Comment se porte les finances ?

- Lancer **1d20 + bonus commerce+comp trésorier(cf trésorier)**, la difficulté étant égal au **(bonus prestige + bonus défense)**.

Si vous ratez le jet : lancez sur la table de **désordre**. La marge de l'échec critique est comprise par **l'instabilité** du fief. Si vous faites un échec critique, lancez sur la table de **révolte**.

- Un jet de désordre provoque une montée de l'instabilité de 1 point mais le désordre lui-même peut être stopper par un champion Chef de la garde.
- Une révolte, même arrêtée provoque une montée de l'instabilité de 2 points, disposer d'un chef de la garde offre une chance de scène sortir face à la révolte, si ce dernier ne vous trahit pas également.
- 20 en instabilité provoque inéluctablement une révolution totale, le royaume sombre dans l'anarchie et aucun recours n'est possible. En 2d6 tours un nouveau fief avec un nouveau dirigeant sera tiré, le fief sera divisé en 1d4 parties.

Si vous réussissez votre jet de finance : vous gagnez la valeur de votre jet (hors compétence trésorier) en pièces en platine comme salaire et multipliez par votre rang de noblesse et perdez 1 point d'instabilité si aucun point d'instabilité n'a été généré à ce tour.

3ème étape : Alés du fief

- Lancer deux fois sur la table d'événements aléatoires pour déterminer les problèmes à régler.

4ème étape : Que décidez-vous de faire maintenant ? (A,B,C,D)

A-CASTING

- Vous pouvez convoquer de nouveaux champions afin de faire occuper une place vacante ou tenter de remplacer vos champions actuels (mais ils le prendront mal).
 - Si vous tentez de remplacer un champion, lancez 2 fois 1d10 sur loyauté, si l'un des deux échoue, le champion utilisera son influence pour empêcher le nouveau casting.
- Pour recruter ses champions ou les remplacer, un seigneur dispose d'un candidat par mois plus son modificateur de charisme (minimum 1 candidat). Il connaît leur réputation, mais c'est tout. Il devra, par un entretien, déduire le reste.

B-MENER UNE BATAILLE

Vous pouvez attaquer un fief voisin :

- Chaque jet d'assaut à l'extérieur de son territoire coûte un point de commerce temporaire et représente 1d6 jours de déplacement, de batailles et de sièges.
- Lancez 1d20+défense temporaire investie en opposition avec 1d20 +défense temporaire

investie ou défense max si assiégé. Le vainqueur soustrait aux points de défenses de son ennemi la marge faite entre les 2 résultats.

- Si vous avez du commerce temporaire, vous pouvez recruter des mercenaires pour un seul et unique jet par tour. Il sera de 1d20+ commerce temporaire dépensé.
- Si vous avez un général ou un chef de la garde, vous pouvez lever des conscrits, se sont des gens ordinaires, des paysans et des artisans qui vont combattre pour vous. L'armée sera formée à base de points de prestige, la défense temporaire doit être au moins égale ou supérieure à 1 pour représenter le besoin d'avoir des sergents pour encadrer les civils. Les régiments de conscrits coûtent des points commerce temporaire, même sur le territoire national, ils coûtent deux points de commerce par jet d'attaque à l'étranger ou dans les fiefs voisins pour représenter le manque à gagner du fief en l'absence de ses travailleurs.
- Si la défense de votre ennemi tombe à 0, vous gagnez et occupez le territoire.
- Si votre commerce tombe à 0, vous ne pouvez plus financer votre bataille et devez revenir.
- Si votre défense tombe à 0, vaincu, vos bataillons ont battus en retraites et vous attendrez de recruter d'autres troupes pour continuer.
- Vous pouvez assiéger la ville si vous gagnez le premier jet d'attaque. Les caractéristiques du fief ne se régénèrent plus tant que le siège n'est pas levé. Chaque mois de sièges apporte +1 au score d'attaque de l'assiégeant, vous devez dépenser 1 commerce temporaire par mois pour approvisionner votre armée, +1 commerce temporaire par assauts menés.

Des règles plus denses sont données dans le chapitre ci-dessous « Au cœur de la bataille » pour mener un combat plus détaillé et formez vos bataillons.

- Stratégie de la terre brûlée: le joueur renonce à sa prochaine régénération et inflige +1 dépense de PC temporaire par jets d'attaque de l'ennemi lorsqu'il se défend. On peut aussi infliger à un adversaire avant de se replier. Ne fonctionne pas l'hiver.

B'-MENER UNE GUERRE CIVILE

- Écraser ses opposants: pratiqué par tous les pires dictateurs du monde. Vous perdez un point de prestige permanent ainsi qu'1d6+1 points de prestiges temporaires par jets de bataille (1d20+def temporaire) contre (1d20+instabilité), en cas d'échec, non seulement vous perdez de la défense temporaire mais l'instabilité augmente d'autant. Provoque une **migration** des opprimés. -1 RLX avec deux fiefs qui se sentent concernés par les persécutions, que ce soit par compassion ou par stratégie de déstabilisation. Les migrants apportent 1 point de prestige permanent au fief qui voudra bien les accueillir ainsi qu'un bonus de +5 ponctuel en cas de conflit avec le fief les ayants chassés.
- Éliminer une religion: Fonctionne comme écraser ses opposants, sauf que la force religieuse est déterminé par 2d6 explosifs (x2 si haut prêtre en leur faveur), fait perdre un point de prestige permanent et 1d6+1 par jet de bataille. Si à la fin du tour, les religieux ne sont toujours pas exterminés, un haut-prêtre apparaît en renfort et négocie la place de la religion au sein du fief, les effectifs religieux sont relancés au tour suivant, si il y avait déjà un haut prêtre ils sont multipliés par 3 plutôt que par deux. Si la religion est écrasé, le fief voulant bien accueillir les religieux en question reçoit 1 point de prestige permanent, la religion en question, le ou les hauts-prêtres s'ils y en avait et 2d6 points de commerce temporaire.

C-MISSIONS AUX CHAMPIONS

Le sage

- Embellir le fief (compétence)
 - o Prestige max réussites nécessaires, retire 1 commerce temporaire par essai.
 - o Ajoute 1 au prestige max.

- Réforme (compétence 2 réussites)
 - o Coûte 1d6+1 points de commerce temporaire, dur à mettre en place.
 - o Retire un point dans caractéristique pour une réussite.
 - o Ajoute un point dans une caractéristique pour une réussite supplémentaire

Général

- Faire relancer un jet d'assaut (compétence)
 - o Si raté le général est blessé, sur un 10 il est mort.
 - o Si raté deux fois le général est mort.
- Entraînement des troupes / fortification (compétence)
 - o Retire un point de commerce temporaire par essai, défense max réussites nécessaires pour +1 défense permanent.
- Bombarder les fortifications
 - o Lors d'un siège, baisse le jet fait avec la défense max de la ville de 1 point par réussites (une fois par ville, peut être continué par un autre général)

L'émissaire

- Remonter les relations diplomatiques avec un fief voisin, max 1 par mois (compétence).
 - o 3 réussites consécutives en cas de guerre (sur un 10, sa tête coupée vous est retournée)
- Rattraper un incident diplomatique (compétence)

Le haut prêtre

- Stabilité religieuse
 - o Retire un point de commerce temporaire par essai, instabilité réussites nécessaires pour abaisser de 2 l'instabilité. Chaque tentative après une réussite dans le même mois coûte un point de commerces temporaires supplémentaire par essai, et ainsi de suite.
 - o Au-delà de 10 d'instabilité, la difficulté reste à 10 réussites
- Remontez vos points de défenses temporaires (compétence), pour vos soldats blessés ou tombés au combat.
 - o Sur un échec, votre clergé a atteint son maximum de service pour le mois.
 - o Sur un 10 le haut prêtre ne pourra plus vous aider pour le mois.

L'archimage

- Donner un bonus de +3 sur un jet de commerce, prestige ou défense sans craindre le -5 en cas de 10 qui intervient sur les jets supplémentaires. (compétence)
 - o Sur un échec, le mage n'a pas été efficace.
 - o Chaque tentative supplémentaire ajoute +2 mais un échec réduit tout bonus à 0.
 - o Sur un 10, il annule ses bonus et crée un malus de -5 sur le jet.

Le chef de la garde

- Annuler un jet de désordre (compétence)
 - o L'instabilité augmente d'un point quelle que soit le résultat du lancer.
 - o Sur un échec, il est blessé. Sur un 10 il meurt.
- Annuler une révolte, jet sur fidélité puis double réussite nécessaire (compétence)
 - o Sur un échec, il meurt.
- Améliorer les défenses de la ville (compétence)
 - o Retire un point de commerce temporaire par essai, défense max réussites nécessaires
 - o +1 défense maximum
- Convoi
 - o S'assurer qu'un transfert de points permanent arrive à destination, une réussite

nécessaire par points transférés. Sinon une chance sur deux de tout perdre (sauf les points déjà transférés par le chef de la garde)

Le maître assassin

- Dissimuler son crime:
 - faire passer le meurtre pour un accident ou autre mise en scène (+1 réussite requise)
- Exécuter une personne du peuple par l'acolyte novice du champion (compétence)
 - Sur un échec, l'assassin novice est mis en déroute, sur un 10 le novice meurt.
- Exécuter un champion (compétence)
 - Crée également 2 points d'instabilité dans le fief du champion
 - Sur un échec, il meurt, sur un 10 il est capturé et avoue tout, -2 relation diplomatique.
- Exécuter un seigneur (compétence 1 réussite par rang de noblesse)
 - Crée également 1d20 points d'instabilité dans le fief du seigneur
 - Sur un échec, il meurt, sur un 10 il est capturé et avoue tout, -3 relation diplomatique.
- Série de crime
 - Retire un point de commerce temporaire par essai
 - +1 d'instabilité dans le fief visé, nécessite une réussite et est en opposition avec le chef de la garde ennemie
 - Si raté le maître assassin est blessé, sur un 10 il est mort.
 - Si raté deux fois le maître assassin est mort.

Le maître espion

- Contre-espionnage
 - Permanent et passif, le maître espion est en opposition contre toute les tentatives d'espionnage de son fief
- Chercher une information banale (compétence +1)
- Chercher une information sur un champion (compétence)
 - Sur un 10 l'espion est capturé (-1 relation diplomatique)
- Chercher une information sur un seigneur (compétence, 2 réussites)
 - Sur un 10 l'espion est capturé (-2 relation diplomatique)
- S'infiltrer dans les rangs ennemis (1 réussite distant, 2 réussites proche, 3 réussites très proche)
 - Sur un échec l'espion est capturé, sur un 10 l'espion est tué
 - Proche: permet de supprimer un échec par tour avec le fief visé
 - Très Proche: permet de supprimer deux échecs par tour avec le fief visé

On ne peut augmenter que d'un rang par tour en infiltration, un fief à la fois.
- Retirer de l'influence (compétence)
 - -1 influence à un champion si réussite, -1 en fidélité sur un échec, -3 fidélité sur un 10.
- Ajouter de l'influence, à un champion rival (compétence)
 - +1 influence à un champion si réussite, incident diplomatique si échec.
- Connaître un événement aléatoire en avance (compétence 2 réussites)
 - Sur un 10 mauvaise information
- Semer la discorde
 - Avec une 1 réussite, retire 1 de relation entre 2 fiefs. Annulable par l'émissaire.

Le trésorier

- Ajoute son score de compétence au jet de finance
- Redresser les finances publiques +1 commerce temporaire (compétence)
 - Jusqu'à commerce max
 - Jusqu'à échec, sur un 10, mauvais calcul, -2 commerce temporaire.

- Plan d'austérité (compétence)
 - o Ajoute un bonus de +3 par réussite,
 - o Retire un point de prestige temporaire par tentatives.
- Exploiter de nouvelles ressources
 - o -1 point de commerce temporaire par essai (compétence, réussites = commerce max)
 - o +1 point de commerce permanent.
- Prévisions budgétaires
 - o Décidé avant le jet de finance, dépenser 5 + 1/2 du commerce maximum en points de commerce temporaire et faire 1 réussite
 - o Permet de faire 2 jets pour le jet de finance et de conserver le meilleur.

D-LA DIPLOMATIE, LES TAXES, LES VASSAUX ET SUZERAINS

DIPLOMATIE :

Niveau 1 à 6 des relations diplomatiques

Le niveau par défaut est de 3

- | | |
|--|--|
| 1- Guerre (<i>prestige dd35 pour cesser le feu</i>) | 5- Suzerain ou vassal / cordial (<i>prestige dd25</i>) |
| 2- Tensions / cessez le feu (<i>prestige dd30</i>) | 6- Alliance |
| 3- Paix (<i>prestige dd25</i>) niveau par défaut | |
| 4- Libre échange (commerce +1 <i>prestige dd20</i>) | |

Le nombre d'accords de libres échanges maximum possible est égale au rang de noblesse x2 (mais le niveau de relation peut tout de même atteindre 4 ou plus si jet réussi).

Ne serait-ce pas pertinent des relations /10 ? avec 5 de base.

La divergence de points de vue:

+5 difficulté par composantes d'alignement opposé, BIEN/MAL et LOI/CHAOS

Mort aux infidèles:

+5 difficulté si votre religion est trop différente de votre voisin.

-5 difficulté si vous partagez la même religion.

0 si vous possédez plusieurs religions, vous n'en avez pas, liberté de culte et ainsi de suite.

La guerre et les alliances:

+5 si vous avez un ennemi commun

-5 si vous être en froid avec un allié

Demande spéciale:

Si le jet est un échec, vous pouvez retenter un jet contre une demande spéciale, voir table des revendications.

Fluctuation, cortèges diplomatiques et cadeaux

- Baisse de 1 en cas d'incident diplomatique, augmente de 1 en cas de service ou d'aide apporté
- Vous ne pouvez remonter votre niveau de relation que d'un point par mois au maximum.
- Vous pouvez envoyer un cortège en dépensant 1 point de prestige temporaire et tenter un jet d'influence. Chaque point de commerce temporaire dépensé en cadeau baisse la difficulté de 2 points. En cas d'échec critique il y a méprise et incident diplomatique qui baisse la relation de 1.

LES TAXES :

- Les taxes se payent en commerce temporaire.
- Vous devez par défaut votre niveau de noblesse /2 en trésors temporaire à votre suzerain (arrondi au supérieur).
 - o Il peut faire augmenter ou baisser ce niveau selon ses besoins. (niveau noblesse x2 max)
 - o Nivellement maximum +1 ou -1 par mois.
- Faites de même avec vos vassaux qui vous apporteront niveau noblesse /2 points de commerce (arrondi au supérieur).
 - o Faire baisser le niveau d'impôt à la moitié de ce qu'il devrait être augmente la fidélité de 1 point tant qu'il reste à ce niveau.
 - o Augmenter les impôts fait baisser le niveau de fidélité de 1 point. L'augmenter au double ou plus fait baisser la fidélité de 2 points.
- Lever un impôt exceptionnel- +1 PC par vassaux (jet de fidélité ou utilise influence pour empêcher le prélèvement) à partir du deuxième impôt exceptionnel en une année, un deuxième jet de fidélité est tiré si le premier est raté et fait perdre 1 fidélité permanent sur ce vassal
- Calculs des taxes : Déduisez ce que vous donnez à votre suzerain et ajouter ce que vous gagnez depuis vos vassaux. Ajouter ce chiffre à votre commerce temporaire quand ça vous arrange dans le mois, même s'il est négatif.

Emprunter de l'argent à des usuriers

Il va falloir emprunter de l'argent si vous en avez besoin.

Taux d'intérêt, 1 pour 5 points de commerce (20%), +1 par mois supplémentaire.

-1 relation diplomatique à partir du 6ème mois de non remboursement.

Vous ne pouvez emprunter qu'une seule fois.

Transfert d'argent, de votre fortune vers le trésor du fief.

2500 po +1 points de commerce temporaire
 5000 po +2 points de commerce temporaire
 10000 po +3 points de commerce temporaire
 20000 po +4 points de commerce temporaire
 40000 po +5 points de commerce temporaire
 80000 po +6 points de commerce temporaire
 150000 po +7 points de commerce temporaire

300000 po +8 points de commerce temporaire
 500000 po +9 points de commerce temporaire
 1 million rapporte un point de commerce permanent ou +10 temporaire
 +500 000 par points de commerce temporaire supplémentaires
 Ex : +11 pour 1 500 000

Transfert d'argent (PC permanent) d'un fief à l'autre :

Vous avez une chance sur deux de tout perdre, un investissement en défense temporaire permet de conserver le magot.

Mais dans ce cas, l'assaut de brigand représente 2d6 en armée, les d6 sont explosifs pour le nombre des brigands.

Vous pouvez défendre le magot :

- En luttant : 1d20+DEF temporaire investi contre 1d20+ points de brigands
- En utilisant la capacité convoi du chef de la garde.

Convoi : S'assurer qu'un transfert de points permanent arrive à destination, une réussite nécessaire par points transférés. Sinon une chance sur deux de tout perdre (sauf les points déjà transférés par le chef de la garde).

-AVOIR DES ESCLAVES:

Vous pouvez monter ou descendre votre jauge d'esclave de un point par tour. Un point d'esclave représente

5% de la population. Chaque point d'esclave peut remplacer n'importe quelle jauge temporaire Commerce/Défense/Prestige. Cependant, l'instabilité minimum est égale aux points d'esclave +1, elle ne peut pas descendre en dessous, sauf si on retire un point d'esclave.

La jauge d'esclave est toujours à fond en début de tour.

En cas de révolte, chaque point d'esclave ajoute 1d6 régiment de conscrit aux révolutionnaires.

VASSAUX ET SUZERAINS :

- Demander un service à un vassal ou son suzerain (en remplacement d'un champion), la réputation du vassal a son importance:
 - Jet de fidélité (sinon demande une compensation égale à 1d6+1 PC ou jet sur la table des revendications)
 - Si l'accord est passé, le seigneur en question doit réussir un jet d'influence
 - Enfin si ce jet est réussi il peut effectuer un jet de compétence pour réussir l'action comme n'importe quel champion.
 - Si le vassal est récompensé à hauteur de fidélité x PC, il gagne 1 point de fidélité supplémentaire (en plus de ce qu'il avait exigé à la base)
 - Dans tous les cas un vassal ou un suzerain qui aide son seigneur efficacement à une chance d'augmenter son influence (lancer 1d10, s'il fait au dessus du score d'influence, elle augmente alors d'1 point)
 - Si elle devait arriver à 10, l'influence du vassal est tel qu'il peut soulever une révolte chez le seigneur qu'il commande à n'importe quel moment pour tenter de le renverser, jet de fidélité pour voir, l'influence max est de 9)

Réputation du vassal

- 1- Traîne pied, fainéant et n'agit que sous la menace
- 2- Hypocrite de première, il sera toujours très agréable avec vous
- 3- Comploter de génie, tout le monde en fait partie mais ne l'apprend qu'à ses dépens
- 4- Ambitieux, il ne compte pas s'arrêter à son titre actuel, aura du mal à résister aux occasions
- 5- Honorable, obéissant, est réputé pour son sérieux et son travail bien fait
- 6- Un peu follet, fréquente des gens peu recommandable, mais jusqu'ici, on ne s'en plain pas
- 7- Difficile à dompter, ce nobliau sauvage voudra toujours avoir le dernier mot
- 8- Capable de se plaindre des journées entières sur sa condition
- 9- Toujours en train de dire du mal des autres vassaux pour se faire bien voir
- 10- Froid, calculateur, discret et économe en paroles

Réputation du suzerain

- 1- Mégalomane, tout lui est dû.
- 2- Généreux en tout point, une seule trahison vous sera cependant fatale
- 3- Un jour il est colérique et opposé à vos propositions, l'autre il semble être une autre personne
- 4- Sage, il écoute ce que vous avez à lui dire, faire le pour et le contre et parfois répond
- 5- Conquérant avide de batailles, il ne connaît rien de plus excitant que le fracas des épées
- 6- Il se complaît dans l'urbanisation, les plans d'architectures et les grands projets
- 7- Il n'hésite pas à se servir de ses vassaux pour faire le sale boulot ou réparer ses erreurs
- 8- Il rend souvent visite à ses fiefs vassaux pour s'assurer que tout va pour le mieux
- 9- Discret, il se désintéresse de ses vassaux avant d'en avoir vraiment besoin.
- 10- Suzerain respecté, il sait reconnaître les vassaux qui lui sont fidèles.

PRISE DE FIEFS

- Prendre le commerce temporaire et prendre 1 point permanent dans les caractéristiques qui sont supérieures aux vôtres. Un seul fief pillé peut bénéficier de l'augmentation dans une caractéristique donnée, mais il est possible de se partager les domaines (Commerce/Défense/Prestige)
- Échanger une culture avec le pays conquis
- Recruter immédiatement un champion ennemi si celui-ci rate son jet de fidélité, ceci prend en compte le titre de noblesse
- Être promu immédiatement au rang de noblesse supérieur si votre prestige vous le permet et si votre adversaire était d'un rang égal ou supérieur au vôtre, sans dépenser de prestige temporaire (le prestige de l'avoir vaincu par la guerre étant suffisant).
- Vous pouvez également placer un nouveau gouverneur dans le fief qui deviendra vassal au vôtre, l'instabilité de départ sera de 1d20. Les points permanent pillés restent pillés, le commerce temporaire commence également à 0 s'il a été pillé. En général un nouveau fief commence avec 0 commerce temporaire, 0 défense temporaire et 0 en prestige temporaire si l'envoi de conscrit s'est fait avant l'effondrement complet de la défense.
- Générer jusqu'à 1d6 points d'esclaves si vous le désirez.

Tables d'événements aléatoires

(1d20 puis 1d10)

-1	Requête du peuple	-12	Magie
-2	Tensions militaires	-13	Espionnage
-3	Diplomatie	-14	Inquisition
-4	Religion	-15	Réputation
-5	Nature	-16	Vassal
-6	Sécurité intérieure	-17	Suzerain
-7	Crimes et complots	-18	Escarmouche
-8	Histoire de cour	-19	Prisonniers
-9	Commerce	-20	Citadelle
-10	Célébrités		
-11	Science		

*(01)Requête du peuple(01)

(01) Pénurie alimentaire (01)

Un citoyen quémante votre clémence, il a faim.

Il est le seul à avoir osé vous parler.

Dépensez 1 point de commerce temporaire pour nourrir vos citoyens,

2 points si vous voulez les nourrir copieusement (diminuer l'instabilité d'un point)

Vous pouvez aussi les matés par la violence et leur dire de manger de la brioche s'ils n'ont pas de pain, l'instabilité augmente de 5 points dans ce cas.

(02) Installation de taudis (02)

Pour une horde de gamins des rues, de sans-le-sou, de cul-de-jatte, et autres mendiants.

Une partie de votre belle cité s'est transformée en taudis, cela gâche le paysage mais pas seulement, la plupart de ses gens n'ont pas grand chose à manger et doivent se débrouiller comme ils le peuvent

Il vous faut 10 points de commerce temporaires pour remédier au problème, un jet de défense dd12 (+3 instabilité), un sage peut réduire le coût en commerce à 5 pour 1 réussite Tant que le taudis reste, votre prestige temporaire et commerce temporaire est amputé de un point.

(03) Grève (03)

Vous devez renoncer à votre évolution personnalisée, les travaux étant paralysés par une grève.

Lancer sur la table de revendication pour savoir ce qu'ils veulent.

Vous pouvez disperser les grévistes pour un jet de défense dd15, +2 instabilité ou accéder à leur requête. Un maître émissaire pourra les disperser pour une réussite.

(04) Héro du jour (04)

Un citoyen ordinaire ou presque sauve la situation, ce mois-ci, il vous sauve du pire événement possible. Si il n'y a pas de catastrophes, il se sera simplement fait remarqué et aura fait rire tout le monde.

(05) Manifestants (05)

Des manifestants fanatiques sortent dans les rues. Ils refusent de manger, de s'habiller ou se recouvrent d'huile et menacent de s'immoler. Selon leurs croyances ou leurs désirs, l'une des décisions prises par le gouvernement est insultante. Ils exigent un changement de politique.

Si vous n'y mettez pas un terme, votre relation diplomatique baisse d'un cran pas mois et votre prestige temporaire ne peut plus se renouveler.

De plus votre instabilité gagne un point par tentative non concluante de stopper le mouvement.

Lancer sur la table des **revendications** pour savoir ce qu'ils veulent.

Votre champion émissaire peut calmer le mouvement en une réussite,
votre sage peut calmer le mouvement en deux réussites,
le chef de la garde peut calmer le mouvement en une réussite + 5 points d'instabilité.
Enfin un test de prestige DD35 permet de mettre fin au mouvement.

(06) Je veux vous servir ! (06)

Un(e) jeun(e) homme/femme sans expérience apparente tiens à vous servir en tant que chevalier,
il/elle vient du peuple.

L'engager risque de faire effet tache d'huile, si vous permettez à une personne du commun d'entrer à
votre service. Toutefois, vous pouvez mettre cette personne à l'épreuve.

La fidélité, la compétence sont tirés au d10, 0 signifiant zéro, son influence sera de 0 puisqu'elle
provient du peuple et sa classe de champion sera également déterminée aléatoirement.

Enfin le prendre à votre service après avoir passer une épreuve baisse le niveau d'instabilité de 2
points. Le peuple est heureux quand l'un des leurs réussit.

*1-Sage 2-Général 3-Émissaire 4-haut-prêtre 5-Archimage 6-Chef de la garde 7-assassin
8-espion 9-trésorier 10-Classe de personnage*

(07) Avertissement (07)

Une personne du peuple vous met en garde d'un événement qui n'est pas arrivé, vous pouvez donc
vous en prémunir : 1 point de commerce temporaire = +5 au jet (ou +1/10)

Seulement il n'y a qu'une chance sur deux pour l'événement en question se déroule vraiment.

(08) Prétendant(e) du bas-peuple (08)

Votre succès auprès du peuple n'a décidément pas de limite.

La famille de la gueuse propose un cadeau pour dote si vous acceptez de vous marier avec leur
fille/garçon.

Si vous le faites, l'instabilité redescend à 1 et vous êtes marié.

Si vous faites semblant, recevez le cadeau et augmenter l'instabilité d'1d6 points.

Si vous êtes déjà marié, vous pouvez accorder la sentence qui vous plaira à la mégère ou tout
simplement décliner son offre.

(09) Trésor mon bon seigneur (09)

Des membres du peuple ont trouvés bon de vous rendre compte de leur trouvaille,
un vestige dans lequel il y aurait selon leurs dires, de nombreux trésors et périls.

Si vous envoyez votre garde, faites un jet de défense contre un dd10+d20, vous gagnez 1d6 points
de commerce temporaire, un jet de chef de la garde réussi suffit à gagner le trésor.

(10) J'accuse ! (10)

Un martyr de votre peuple, ayant en apparence subit des mauvais traitements de la part de votre
garde ou de vos hommes vous accuse de tyrannie et demande réparation.

Vous pouvez être clément et dédommager le bougre pour 1 point de commerce temporaire.
Effet -1 à l'instabilité.

Vous pouvez être moins clément et le punir, jet de chef de la garde pour -1 instabilité ou
mouvement de révolte populaire +3 instabilité et -1d6 points de commerce temporaire.

Ou DD défense 20.

***(02)Tensions militaires(02)**

(01) Déplacement de troupes (01)

Un fief étranger voudrait déplacer ses troupes sur votre territoire,
ils sont prêt à payer 1 commerce temporaire pour le faire.

Refuser et perdez 1 point de relation avec le fief en question.

Acceptez et il y aura 1/6 qu'ils tentent une attaque surprise.

Un maître espion peut discerner leurs vraies intentions pour 1 réussite,

Un trésorier peut augmenter le coût de passage de 1Ctemp pour chaque réussites consécutives.

(02) C'est comme ça c'est un fait (02)

Une armée sortie de nulle part menace vos terres par sa présence.

Ils peuvent venir des tréfonds ou d'un autre plan.

*1- tréfonds 2- Revenants 3- autre plan 4-Voyage temporel 5- Nomades en quête de sédentarisation
6- Mercenaires devenus un peu trop nombreux*

Il représentent 3d6 points d'armées.

Vous pouvez négocier avec eux comme s'il s'agissait d'une faction, sauf que leur relation de base est de 2. Leur réaction vis à vis de vous.

1-3 ils s'imposent et propose leur revendication ou attaque

4-5 Ils restent et c'est tout (1/6 d'attaquer par mois)

6- ils proposent un cadeau pour rester ou demande 2d6 points de trésors temporaire pour s'incruster dans un autre fief.

(03) Un peu trop proche je trouve... (03)

L'un de vos voisins masse ses troupes à vos frontières, il peut avoir ses raisons mais cela vous inquiètent quand même.

Il a 1d10 points de défenses supplémentaires (investit en mercenaires)

Si vous ne réglez pas l'affaire, 1/6 attaque « surprise ».

(04) Conflit régimentaire (04)

Deux de vos légions ont un différent, leurs centurions respectifs viennent vous voir pour que vous régliez leur querelle. Si vous ne faites rien, vous perdez tout ou partie des points de défenses temporaires avec lesquelles sont fabriqués ces régiments.

Jet de prestige dd20 ou jet d'émissaire réussi afin de calmer les esprits.

(05) Zele (05)

L'un de vos centurions a décimé une légion voisine lors d'un exercice.

-1d6 défense temporaire au fief voisin, -2 en relation avec le fief en question.

Le fief demande réparation et le centurion mort ou vif, la légion entière s'ils sont particulièrement agressifs. Risque de conflit avec le fief si vous ne faites rien.

(06) Arme expérimentale (06)

Quelque chose d'horrible parcourt vos terres, il s'agit selon vos espions d'une arme expérimentale destructrice.

Afin de savoir qui en est le propriétaire faites un jet de chef espion ou prestige dd25.

Afin de capturer le projet demander conseil à votre sage ou défense dd30.

DD25 défense pour le détruire, ou jet de général réussit.

L'arme en question est :

1- une épidémie zombifique 2- contrôle d'une créature (tarasque ; dragon) 3- un mélange de plusieurs monstre pas très contrôlable 4- un quasi-dieu naïf 5- Un sort vivant 6- Un golem géant

Par jet échoué lancer sur la table de désordre !

(07) Déserteurs (07)

Une légion entière d'un fief environnant trouve refuge chez vous et vous demande asile en échange de leur fidélité et services.

Le fief ayant perdu la légion demande réparation et leur exécution immédiate puisqu'ils sont dorénavant sur vos terres.

Vous pouvez les prendre avec vous et perdre 3 points de relation avec le fief perdant.

Vous pouvez les affronter et gagner un point de relation avec le fief perdant.

Vous pouvez les chasser pour un jet de général réussit ou défense dd20.

(08) Demande de rançon (08)

L'un de vos champions a été capturé par un fief ou un petit seigneur voisin, il demande une rançon de 2d6 points de commerce temporaire en échange de votre bon champion.

Allez vous céder à sa demande ?

(09) Alliance désavantageuse (09)

Les relations de vos ennemis, ou voisins agressifs augmente d'un rang.

S'ils manigances pour s'allier ensemble, les ennuis n'en seront que plus grand.

Vous pouvez annuler leur saboter leur relation avec un jet réussi de maître espion, -1 à la place.

(10) Défilé étrangé (10)

Un fief vous demande votre légion la plus prestigieuse afin de participer à un défilé chez eux, il vous propose 1d6 points de commerce temporaire ou un cadeau au choix.

Si vous refusez, cela détériore vos relations (-1).

Sinon.

Lancer 1d6, sur un 6 il arrive quelque chose de fâcheux.

1- La légion est décimée par surprise 2- la légion appartient désormais au fief 3- Copiant votre stratégie, ils ont formés 1d6 légions comme la vôtre 4-6 Ils ont attaqués votre légion mais ce sont pris une branlès (augmenté 1d6 fois votre légion avec l'archétype vétéran)

***(03)Diplomatie(03)**

(01)Querelle de quartiers(01)

Deux quartiers s'opposent, quelle qu'en soit la raison, leur chamaillerie cause du tord à tout le monde et la violence croît chaque jour.

-1d6 prestige temporaire si cette discorde n'est pas réglée.

Un chef de la garde ou un maître émissaire, il peut régler ce problème pour une réussite, un jet de prestige dd20 y met également un terme.

(02)Duel de diplomates(02)

Deux nations s'échauffent, et un conflit pourrait aboutir à terme.

Ils risquent de perdre 2 points de relation.

Vous pouvez envenimer la situation grâce à un maître espion, -1 relation par réussite.

Vous pouvez tenter de résoudre se conflit grâce à un maître émissaire, dans ce cas il vous faudra 2 réussites (+1 relation avec les deux nations), 1 réussite (-1 relation pour tout le monde), 0 réussites non seulement vous n'arrangez rien mais en plus vous perdez 2 points de relation avec les deux autres nations.

(03) Une source de discorde (03)

Une ressource précieuse, très précieuse a été retrouvée sur votre frontière.

Chacun se réclame propriétaire de la ressource mais aucune solution n'émerge.

La ressource en question rapporte 1d4+1 points de commerce permanent !

Un jet de diplomatie permet le partage de la ressource entre les deux fiefs ou un jet de maître émissaire réussi.

Afin détenir la ressource, le fief voisin verra sa relation avec vous baisser de 5 points -1 par succès consécutifs réussis par le maître émissaire.

(04) Affabulation (04)

Quelqu'un cherche à vous rendre la vie difficile, 1d6 fiefs alentour perdent un point de relation avec vous. Une personne s'est faite passée pour un représentant de votre fief et a été insupportable.

(05) Un présent pour notre bonne amitié (05)

Un fief ayant un relation de 5 à 6 vous donne un cadeau.

Lancer sur la table des cadeaux.

(06) Voici nos conditions ! (06)

Un fief ayant 1 à 3 en relation vous donne ses revendications, sinon, table de chantage.

(07) Il est temps de payer de notre amitié (07)

Un fief ayant 1 à 3 en relation vous demande un présent (minimum 5 Pctemp), ils exigent un cadeau bien précis (lancer sur la table), si vous leur donner leur cadeau, +1 relation, sinon -2 relation, avec 5PC relation stable.

(08) Visite d'émissaire afin d'améliorer vos relations (08)

Tentative d'améliorer les relations d'un fief avec le vôtre.

1- Présentation de spectacle 2- Offre de cadeau 3-2d6 Pctemp 4-visite du souverain en personne

5- offre d'échange commerciaux 6- demande d'alliance temporaire en vue d'un conflit imminent

(09) Sombre secret (09)

Faites un jet de prestige dd20 et un jet de maître espion, si vous avez une réussite sur l'un des deux jets vous avez vent d'un secret horrible de la part de l'un des fiefs alentours.

Vous pouvez faire pression (+5 sur vos jets ou +1/10) ou divulguer le secret, -1 relation avec tous pour le fief en question, +4 à son instabilité.

(10) Brigands sans frontières (10)

Des brigands provenant d'un fief alentour sont venus détruire un village sur vos terres, -1 économie temporaire.

Faites pression sur le fief en question pour s'occuper de ses problèmes ou envoyer un détachement. 1d6+1 régiments de brigands.

Si rien n'est fait pour arrêter les brigands, votre peuple s'indigne de leurs morts, +1d6 instabilité.

***(04)Religion(04)**

(01) Volonté divine (01)

Votre clergé a reçu un présage, la volonté divine est claire.

Lancer sur la table des revendications.

Si vous réussissez dans le mois ou le mois qui vient, lancer sur cadeau.

Sinon lancer sur la table chantage, si vous n'avez ni grand prêtre ni clergé, lancez également sur chantage. (ne pas avoir de religion dans un monde où l'existence des dieux est une réalité indéniable est plutôt désavantageux)

(02) Signe religieux (02)

Un signe religieux évident est apparu dans votre fief, et bientôt des milliers de pèlerins viendront sur vos terres. Déterminer l'alignement du dieu en question.

Pour chaque composante d'alignement opposé au vôtre, ajouter +1 à l'instabilité, +1 supplémentaire s'il ne s'agit d'une religion en accord avec la vôtre.

+2d4 commerce temporaire, +1 point de prestige permanent.

(03) Catastrophe divine (03)

Une catastrophe va survenir, soit parce que le dieu est un enfoiré et a envie de s'amuser, ou alors c'est une catastrophe naturelle dont votre dieu bienveillant vous a fait part par visions.

La foi pourra vous éviter les dégâts.

Dd30 en prestige ou deux réussites consécutives du grand prêtre.

Conséquences négatives -1d6 défense, prestige et commerce.

1- tremblement de terre 2-éruption volcanique 3-Inondation 4- tempête 5- sécheresse 6- froid

(04) Accord pour fabriquer un nouveau temple (04)

Un prédicateur vient devant vous pour vous demandez l'autorisation de fabriquer un temple pour son culte. Vous gagnerez 1d6 points de commerce temporaire si vous acceptez, le double avec un jet de trésorier réussi. Lancer 1d6 pour les conséquences de cette installation.

1- instabilité +1d6 2- tension religieuse -1d6 prestige 3-instabilité retour à 1

4- Création d'une légion religieuse indépendante (calme pour le moment) 5-+1 point permanent dans une caractéristique 6- Rien de spécial ne se passe et la vie poursuit son cours.

(05) Présage (05)

Relancer sur la table des événements, sur un test de prestige dd25 ou un jet réussi du grand prêtre vous connaissez à l'avance un événement qui va survenir le mois prochain.

(06) Fête religieuse (06)

Votre religion principale décrète un jour de fête.

Vous pouvez l'annuler et subir +1d6 instabilité ou l'accepter et avoir -1d6 commerce temporaire et l'instabilité retombe à 1, le prestige temporaire augmente autant que le commerce dépensé.

Si vous avez un grand prêtre, sa bénédiction peut faire augmenter votre prestige permanent d'un point sur un jet réussi.

(07) Miracle (07)

Lancez pour l'alignement du miracle en question, mais quelque chose d'impressionnant est sur le point d'arriver.

Si vous n'aimez pas laisser le hasard faire, 2 réussites du grand prêtre repousse le miracle sur un fief voisin. (Selon les délires du MJ pour le miracle, ajoute ou retire 1d6 points permanent dans une caractéristique)

(08) Fanatisme religieux (08)

Vos croyants deviennent de plus en plus extrémistes.

Deux solutions, laisser faire :

Si vous n'avez pas de champion grand prêtre, l'un de vos champions est viré et est remplacé par un grand prêtre du culte, si vous en avez un, son influence augmente de deux points (max 9).

Le moral de vos troupes augmente de 1, la fidélité de vos champions aussi (sauf le grand prêtre) tant qu'il s'agit de suivre des directives religieuses ou en accord avec le grand prêtre, -1 moral et fidélité sinon pour les actions n'étant pas soutenues par le culte.

Deuxième solution, réprimer :

+1d6 instabilité, faites un jet de défense dd20 ou un jet du chef de la garde ou encore du grand prêtre. On ne résonne pas un fanatique.

(09) Prosélytisme (09)

Des membres de votre culte partent convertir un fief voisin, lancer sur prestige + points de commerce temporaire que vous pouvez investir.

Prenez le dd de la relation avec le fief, +10 si son alignement est différent.

S'il est convertit, vous avez +2 en relation avec le fief en question et vous gagnez +1 en prestige permanent.

(10) Prosélytisme chez vous (10)

la même chose que là-haut, sauf que c'est un fief voisin qui tente de vous convertir.

***(05)Nature(05)**

(01) Attaque de bête sauvage (01)

Jet de défense dd15 ou votre jet -15 citoyens dévorés, lacérés pendant la nuit.

Ou jet de compétence chef de la garde.

Si les bêtes ne sont pas arrêtées, elles reviendront plus nombreuses.

La première attaque retire 1 point de prestige temporaire, la deuxième 2 points et la troisième 3 points, ainsi de suite.

Chaque attaque supplémentaire augmente le dd de un point. (dd = degré de difficulté)

(02) Bonnes récoltes (02)

Quelles soient minières ou des terres, vos ressources sont abondantes ce mois-ci.

+1d6 commerce temporaire.

Un trésorier peut doubler ce résultat avec une réussite.

(03) Crise féerique (03)

Des fées en ont marre de voir les voyageurs passés sur leur terrain, leurs farces, cabrioles et sabotages vous coûtent 1d6 commerce temporaire.

Vous pouvez envoyer l'armée (mais retomber dessus ajoutera 1d6 Ctemp)

Un archimage ou un maître émissaire pourra calmer le jeu.

Un jet de prestige dd15 évitera tout désordre, dd25 ajoutera 1d6Ctemp la prochaine fois.

(04) Monstre (04)

Un monstre colossal ou un groupe de monstre s'en prend à la communauté, les routes commerciales sont suspendues.

Sur un 6 le(s) monstre(s) frappe(nt) se mois là, infligeant -(1d6+1) points de prestige

Chaque attaque est plus dangereuse que la précédente et ajoute +1.

Un jet de défense dd25 en vient à bout, une aventure aussi, un chef de la garde doit obtenir deux réussites pour sauver la situation.

1- Goblinoïdes 2-Trolls 3-Géants 4-humanoïdes 5-méduses 6-minotaures

(05) Sale temps (05)

Des chutes de neige, de la pluie, des tempêtes ou des vents très forts persistent pendant plusieurs jours, ce qui diminue la productivité de nombreuses entreprises et incitent les clients potentiels à rester chez eux. Votre commerce temporaire ne remontera pas pour le mois suivant.

(06) Tsunami (06)

Un tsunami risque de ravager votre royaume, réduisant toutes les caractéristique d'un d6.

Si vous avez un haut-prêtre, il peut effectuer un jet de compétence pour que ses prières soient entendus et que le tsunami n'est pas lieu.

Si vous avez un archimage, il peut diminuer d'autant que son résultat de compétence, à condition qu'il le réussisse, sur un 10 il meurt emporté par le tsunami.

(07) Vermes (07)

Des nuées de sauterelles et autres parasites viennent dévorer les récoltes ou les réserves des greniers. Il est très difficile de s'en débarrasser.

L'archimage peut diminuer leur invasion sur une réussite, s'en débarrasser pour trois réussites.

Le sage peut trouver une solution définitive pour quatre réussites.

Et enfin le grand prêtre peut les faire fuir en une prière pour une réussite.

Sinon, un jet de prestige DD25 par mois pour que des savants s'occupe du problème.

Le premier tour -1 commerce temporaire, double chaque mois ensuite.

Pour une réussite l'archimage limite leur nombre et les stabilise à -1 commerce

(08) Calamité (08)

Un monstre colossal ou un groupe de monstre s'en prend à la communauté, les routes commerciales sont suspendues.

Sur un 6 le(s) monstre(s) frappe(nt) se mois là, infligeant -(2d6+6) points de prestige

Chaque attaque est plus dangereuse que la précédente et ajoute +1d6.

Un jet de défense dd30 en vient à bout, une aventure aussi,

un chef de la garde doit obtenir trois réussites pour sauver la situation.

1- dragon 2-Tyranoëil 3-démon 4-liche 5- élémentaire 6-flagelleurs mentaux

(09) Pluie de météorites (09)

Une pluie de météorites s'abat sur votre fief !

Seul un archimage ou un grand prêtre peut vous venir en aide.

Pour une réussite, la chute est déviée sur un fief voisin, -2 relations,

pour deux réussites vous désintégrez les projectiles célestes.

Sinon -1d6 permanent dans chaque caractéristiques, +5 en instabilité.

(10) Peste (10)

La peste se répand dans le fief, faisant déjà des centaines de morts.

Les routes commerciales sont fermées, franchir les frontières provoque un incident diplomatique.

Vous subissez une perte de 1d6 prestige temporaire, +3 par mois supplémentaires.

Un jet de prestige dd35 empêche la maladie de se propager d'avantage.

Un jet de prestige dd40 met fin à la maladie.

Un haut prêtre empêche la maladie de se propager pour 1 réussite, l'élimine pour 3 réussites.

***(06) Sécurité intérieure(06)**

(01) Ivrognerie sur la voie publique (01)

L'idiot du village a encore frappé, son tapage nocturne s'est fait entendre.

L'incendie du moulin, les vitres brisées de la taverne et les poubelles sont renversées.

Jet de défense dd15 pour réussir à lui mettre la main dessus.

Ou jet de compétence chef de la garde.

Le fief perd 1d6 points de prestige temporaire

(02) Le voleur affamé (02)

Un voleur de nourriture a été arrêté, ce va-nu-pied est sans le sou, c'est un vagabond affamé.

Vous pouvez faire preuve de clémence à son égard en dépensant un point de trésorerie pour le loger.
Gagnez 1 point de fidélité chez un champion d'alignement bon.
Ou faire un exemple, gagner un point de fidélité chez un champion loyal.

(03) Aventuriers (03)

L'activité des aventuriers sur votre fief est particulièrement intense au cours du mois,
-1 instabilité +2 commerce et prestige temporaire.
1/6 de générer un nouvel événement étroitement lié à leurs aventures.

(04) Brigandage (04)

Des brigands s'en prennent aux voyageurs du royaume, les routes commerciales ne rapportent rien tant que le problème n'est pas réglé.

Jet de défense dd20 pour annuler l'effet de leur activité, dd25 pour y mettre un terme.
Chaque mois la difficulté pour les arrêter augmente d'un point. À dd30, la difficulté n'augmente plus mais les brigands forment un régiment par mois. 20 tours plus tard, c'est l'assaut.
Un chef de la garde peut régler le problème, 1 réussite calme l'activité, 2 réussites résolvent le problème.

(05) Fantôme du passé (05)

Un PNJ disparut, ennemi ou allié refait surface.
Il effraie la population bien qu'il ne soit pas particulièrement actif.
Vous pouvez trouver ce qu'il l'a poussé à revenir pour l'exorciser.
Ou faire appel au grand prêtre qui résoudra le problème pour 1 réussite.
Si vous ne faites rien, le fantôme affraiera la population pour le mois, -3 commerce temporaire, +1 prestige temporaire.

(06) Un dragon emménage dans votre fief (06)

1-jeune (15) 2- adulte (20) 3- vieux (25) 4- très vieux (30) 5-Dracosire (35) 6-dracoliche (40)
Sa fortune s'élève à 1d6 points de commerce temporaire par catégorie d'âge.

Vous pouvez traiter avec lui, jet sous prestige pour qu'il vous laisse en paix en échange d'un paiement d'1 point de commerce temporaire par mois, difficulté -5 par points supplémentaires.
Une réussite d'un maître émissaire baisse la difficulté de 5 points également.

Vous pouvez tenter de le chasser, la difficulté est égale au score en face de sa catégorie d'âge sous défense, un jet de général baisse cette difficulté de 5.

Il y a une chance sur 6 que le dragon vous embête chaque mois.

- 1- Demande de cadeau au seigneur sous chantage
 - 2- Le dragon vient aider le seigneur, il a évidemment intérêt à le faire
 - 3- le dragon a décidé d'étendre sa richesse, pillage 1d6 PC sur votre réserve (jet de défense)
 - 4- revendication draconique sous chantage
 - 5- Le dragon s'est attaqué à la ville 1d6 Prestige de destruction sur la cité (jet de défense)
 - 6- Le dragon augmente d'une catégorie de taille
- (relancer un d6, sur un 6, il est enfin tué par des aventuriers devenus des célébrités locales)

(07) Guilde des voleurs (07)

Un émissaire voleur vient à vous avec une revendication et un cadeau afin que vous cédiez à ses attentes. Si vous ne collaborez pas, il vous faudra trouver la guilde sous 2d6 jours.
Dif 1d20+20 en défense, un jet de chef de la garde réussi permet de diminuer cette difficulté de 10.
S'ils ne sont ni repérés, ni considérés, la guilde incite à la révolte +1d6 instabilité et pille d'avantage la cité -1d6 commerce temporaire. Se répète chaque mois.

(08) Pyromane (08)

-(1d6+instabilité) points de prestige temporaire à cause d'un incendiaire criminel.
DD25 en défense pour le retrouver, deux lancers si réussite du chef de la garde.
Il recommencera chaque mois jusqu'à ce qu'il soit retrouvé.

(09) Justicier masqué (09)

Un justicier autoproclamé protège les citoyens du fief, il est fort habile à cheval et échappe à tout

contrôle. Si vous tentez de l'intercepter, l'instabilité augmente d'un point par jet.
Quand un événement négatif arrive sur le royaume, il y a une chance sur 6 qu'il intervienne et offre un bonus de +10 sur l'affaire sans demander de récompense, il y a également une chance sur 6 pour qu'il meurt. DD30 en défense pour l'intercepter.

(10) Encore des aventuriers (10)

Une partie de la ville s'effondre, de nombreuses victimes sont à déplorer. -1d6 prestige temporaire.

La bonne nouvelle, c'est que tout les événements rouges du mois prochain sont annulés.

Si vous punissez les aventuriers -1d4 en instabilité.

Si vous les récompensez, -1PC temporaire et vous pourrez faire appel à eux pour un seul événement, leur compétence étant de 1d6+3, ils remplacent n'importe quel conseiller (one shot).

***(07) Crimes et complots(07)**

(01) Bandit au grand cœur (01)

Un hors-la-loi s'improvise héros du peuple, il pille le percepteur ainsi que les convois officielles. Ils ne doivent pas être plus d'un dizaine mais il redistribue une partie des richesses à la population et celle-ci l'aide à ce cacher.

-1 commerce temporaire, -1 instabilité (le peuple lui, aime ce « héros »)

Un jet de défense dd20 permet de le capturer.

Si vous ne parvenez pas à l'attraper, il continuera à puiser 1 commerce temporaire dans votre trésor.

Il a aussi une revendication et un chantage qu'il a 1/6 d'effectuer par mois.

Si vous cédez à ses revendications, il arrête également de vous voler.

(02) Activité de contrebande (02)

Les contrebandiers sont sur des gros coups ce mois-ci, effectuer un test de défense dd20 pour gagner 1d6 commerce temporaire grâce aux saisies.

Un chef de la garde remporte cette somme en saisi par réussite consécutives.

(03) Voleur de bétail (03)

Les paysans n'en peuvent plus, leur bétail disparaît et ils ne savent pas qui fait le coup. On dit que les bêtes seraient cachés sur un plateau en montagne, le temps que l'histoire ne fasse plus entendre parler d'elle. L'ampleur des dégâts vaut 1d6 points de commerces temporaires.

Une enquête est menée dans la campagne DD25

Un chef de la garde peut réussir l'enquête sur une seule réussite.

Si vous retrouvez le coupable, vous récupérez vos points de commerce et le peuple vous remercie, -1 au facteur d'instabilité. Sinon, les paysans grognent contre votre incapacité à les protéger, +2 au facteur d'instabilité, ils s'en souviendront un moment.

(04) Tentative d'assassinat sur l'un de vos champions (04)

Le champion visé meurt si un jet de défense difficulté 20 n'est pas réussi, le maître assassin ou le maître espion peut empêcher l'assassin d'agir sur un jet de compétence réussi.

1- Poison 2- poignardé 3- strangulation 4- pousser dans le vide 5- flèche 6- sortilège

(05) Un champion impliqué (05)

L'un de vos champions est impliqué dans un crime effroyable et rendu public.

1- Meurtre 2- viol 3-détournement de fonds 4-esclavage 5-pots de vin 6-torture

L'instabilité monte d'un point.

Vous pouvez le couvrir sur un jet de prestige dd25, l'instabilité augmente de 3 supplémentaire si vous ratez. Ou vous pouvez le punir, jet de défense dd15 ou l'instabilité augmente encore d'un point.

Un sage peut couvrir pour deux réussites et donner une punition exemplaire pour 1 réussite.

Si vous avez décidé de couvrir votre champion, il gagne +1 en fidélité (max 9)

(06) Un espion repéré (06)

Le conseil a repéré un espion, ne reste plus qu'à mettre la main dessus.

Vous pouvez utiliser la compétence d'un chef de la garde (après le jet de défense si vous voulez) ou effectuer un jet de défense dd15.

Vous pourrez lui poser 3 questions auxquelles il aura des réponses intéressantes en fonction de son

employeur.

*1-Trahit par son accent 2-son courrier a été intercepter 3-un mage usait de divination sur lui
4-quelqu'un l'a vue se transformer/déguiser 5-ses prises de positions ont éveillées les soupçons
6- preuve retrouvée sur des lieux ou il n'était pas censé être*

(07) Criminel recherché (07)

Un criminel dangereux sème la discorde dans votre fief,
il faudra deux réussite à votre champion chef de la garde pour l'attraper.

Un test de défense dd25 peut le stopper temporairement, dd30 pour le capturer.

Il y a 1/6 qu'il passe à l'acte dans le mois infligeant 1d6+mois d'activité dégâts de prestige.

*1- pyromane 2- violeur d'enfants 3- écorcheur 4- égorgueur 5- empoisonneur
6- bourreau torture et séquestration 7- brute sanguinaire 8- mafieux 9- empaleur 10- mélange de 2*

(08) Empoisonnement régimentaire (08)

Vous perdez 1d6 points de défense, vos soldats ont été massivement empoisonnés.

Si vous disposez d'un maître espion, il peut éviter cette catastrophe par un jet de compétence réussi.

Sinon un jet de défense difficulté 25 vous sortira d'affaire.

1- eau du puits 2- cuisinier fautif 3- sortilège 4- nuage empoisonné 5- épidémie 6- dragon vert

(09) Le pouvoir corrompt (09)

L'un de vos champions a reçu une grosse somme d'argent pour vous trahir, vous avez l'information
mais vous ne savez pas lequel. Si vous n'avez qu'un seul champion, il peut s'agir d'un vassal
également. Test de fidélité en secret.

Le complot commence si le test est un échec et la fidélité du champion et virtuellement de 0 même
s'il feint d'obéir aux ordres.

Si le test de fidélité est réussi, le champion en question augmente sa fidélité d'un point, il annulera
un événement rouge de son choix et apportera un bonus de +1 temporaire au royaume en éradiquant
une partie de sa corruption.

(10) Tentative d'assassinat sur votre personne (10)

Lancer sur le jet de compétence de l'assassin, s'il réussit jusqu'au bout (1 réussite par rang de
noblesse), il atteint votre loge à un moment ou vous êtes sans défense et vous attaque seul à seul.

Reste à trouver qui a envoyé cette enflure.

***(08) Histoire de cour(08)**

(01) Bébé (01)

Si vous avez une compagne, voilà un héritier en route pour 9 mois.

Si vous retombez sur cet événement d'ici là, considérez des jumeaux, triplés ect...

(02) Concubinage (02)

Les occasions ne manquent pas quand vous êtes seigneur, si vous avez une compagne, il y a une
chance sur deux que le bruit cour, même si vous n'avez pas cédé.

L'ambiance sera tendue le prestige de votre fief perdra 1d6 points temporaires.

(03) Boulet de serviteur ! (03)

Par mégarde ou par maladresse, l'un de vos serviteurs a :

1- Laisser le coffre fort ouvert (-2d6 commerce temporaire, minimum 0)

2- Égarer un objet magique qu'il devait pourtant garder

3- Échanger les lettres et messages qu'il devait communiquer

4- Raconter votre vie au bas peuple lors d'une soirée bien arrosée

5- Voulu faire une blague en mettant de l'huile dans les escaliers et quelqu'un est mort

6- Fait brûler votre garde robe en fumant en cachette avec de l'herbe de votre réserve

Il est à genoux et implore votre pardon...

(04) Accident au château (04)

1-3 mort 4-5 handicapé à vie 6 Coma mais se réveillera sur un 6 dans les mois à venir

Il s'agit de :

1- Un champion 2- Votre compagne 3- Un vassal 4- Votre Suzerain 5- De la famille 6- Un

centurion

Pour un vassal ou un suzerain, les relations diplomatiques baissent de 1, l'hypothèse d'un complot ne pouvant être écartée.

(05) Duel de nobliaux (05)

Un noble reproche un truc à un autre noble,
ils iront jusqu'au duel si vous les laissés faire.

Cette dispute n'aura aucune incidence réelle sur votre fief mais il faut bien que vous preniez une décision pour eux.

(06) Nouvelle décoration (06)

Toute la décoration a été refaite, vous gagnez 1d6-3 points de prestige temporaire, vous pouvez donc en perdre. Mais qui s'est occupé de cette nouvelle décoration ?

-1 point de commerce temporaire, il fallait bien financer la chose.

(07) Quel la fête commence (07)

Vous avez reçu une invitation à une fête, qui aura lieu, dans votre propre fief.

Les festivités commencent.

- 1- Tournoi avec combats 2- Tournoi d'habileté 3- Tournoi de magie
4- Danse folklorique 5- Grand bal nantis 6- fête avec convives étrangers.

La fête est entièrement financée par un riche de votre fief.

Elle rapporte 2d6-6 points de prestige temporaire en fonction de sa réussite.

(08) Tromperie (08)

Le bruit court que votre conjointe vous a trompé,
le nom du malheureux amant vous est connu. Mais votre seigneurie,
cela ne ferait-il pas désordre de s'en prendre à ce pauvre homme ?

(09) Cadeau empoisonné (09)

On vous offre un cadeau (lancer sur la table des cadeaux)
Cependant, il a un vice caché que vous découvrirez bientôt.

Au choix du MJ.

Un jet réussi de l'archimage pour détecter le vice caché là dessous.

(10) Le nouveau cuistot (10)

L'alimentation a changé, lancez pour la compétence du nouveau cuisinier, 1d6+3/10.

Sa spécialité est la suivante :

- 1- Produits de la chasse, charcuterie et les bons alcools
2- Les pâtisseries du cuistot sont tout simplement divines
3- Produits équilibrés, légumes, salades et fruits, des choses simples pour un seigneur heureux
4- Ragoût, soupes, il y a toujours de la sauce ou du liquide dans ses plats
5- Cuisine exotique, il doit provenir du fief là-bas au fond
6- Multitudes de petits plats préparés avec soins, bien pour une réception, mais manger prend du temps à présent

***(09) Commerce(09)**

(01) Petit à petit (01)

Votre peuple s'installe, le commerce aussi, ils prennent leurs marques.

Gagnez un point de commerce permanent si votre dernier jet de finance était un succès,
deux si le dernier jet de finance était un échec.

(02) Pic de contrebande (02)

Qu'il s'agisse de marchandises illégales ou de marchandises passées illégalement,
les contrebandiers se font plaisir ses derniers temps.

Faites un test de défense dd15, votre marge vous rapporte 1 point de commerce temporaire par points +1.

Un chef de la garde double le montant pour une réussite ou autorise un autre lancer.

Un trésorier peut baisser la difficulté de 5 sur une réussite.
Enfin la contrebande baisse votre prestige temporaire de 1d6 points.

(03) Parie risqué (03)

Un commercial itinérant de votre fief ou d'un autre vous propose de vous lancer dans une entreprise aux allures alléchantes.

Misez une certaine somme en points de commerces temporaires.

Puis lancez 2d6, sur un 7 vous perdez la moitié de votre mise, en dessous de 7 vous perdez tout et l'escroc tente de partir en douce ou est parti depuis longtemps.

Au delà de 7 vous gagnez un point de commerce permanent.

Sur un 2, l'argent est tellement mal investi qu'il vous fait perdre 1 point de prestige et génère 3 points d'instabilité et enfin, sur un 12, vous doublez votre mise et vous gagnez 2 points de commerce permanent.

Combien allez vous miser ?

(04) Accident industriel (04)

Une mine s'est effondrée, la fabrique a pris feu ou l'entreprise familiale a fait faillite.

Quoi qu'il en soit, vous perdez un point de commerce permanent.

Deux succès de la part d'un champion trésorier peut annuler cet incident en trouvant une situation de rechange de son chapeau en dépensant 5 points de commerce temporaire.

(05) Ressource naturelle (05)

Une nouvelle ressource naturelle peut désormais être exploitée sur votre fief, mais il y a l'éternel débat de ceux qui voudraient en faire une source de profits et les autres qui respectent la nature.

Sur un d6- 1-3 +1 mineure 4-5 +2 abondante 6- +3 magistrale

Sur un d10 1- Source d'eau 2-Mine 3-forêt exotique 4-Gibier rare 5-Culture rare
6- Pierre rare 7-épice parfumée 8-Lac alchimique naturel 9- propriété magique
10- mélange de deux ressources

Vous pouvez décider d'exploiter la ressource (+ commerce permanent) ou de l'ouvrir au public (+ prestige permanent)

(06) Marchands itinérants (06)

De très bonnes affaires en perspective, +1d6 commerce temporaire pour le mois.

Les allures un peu trop mercantiles du fief font baisser le prestige temporaire de 2 points, un jet réussi du sage peut annuler cet effet par un placement plus judicieux des marchés en cours.

(07) Maître instructeur CHUCK (07)

Un instructeur de renom vend ses services et fera de vos lopettes des vrais hommes pour 5 commerce temporaire +1 rang de vétéran, renouvelable une fois par légion maximum

(08) Caravane marchande (08)

Une affaire particulièrement alléchante demande à une caravane marchande des mois de trajet pour revenir avec des richesses colossales.

Cela peut très bien être une expédition par l'océan ou d'un autre plan.

Investissez en défense temporaire et en commerce temporaire pour avoir votre part du gâteau :

Vous n'aurez des nouvelles que dans 1d4+1 mois :

1- La caravane a été attaquée dd10+ commerce investit pour la défendre (bonus défense temporaire)

2- Retard de 1d6 mois supplémentaire

3- Le marché est moitié moins abondant que prévu ou la marchandise s'est mal conservée

4- La caravane vous revient avec des migrants +1d6 prestige temporaire

5- La caravane est détournée par un fief hostile dd20+commerce investit pour la défendre (bonus défense temporaire)

6- Les marchands sont charmés par la culture locale, jet de prestige dd20 pour qu'ils reviennent

Au retour, les points de commerce temporaires que vous avez investis deviennent permanents.

(09) Effondrement du marché (09)

La mine d'or qui faisait votre fierté s'est effondrée, votre grande guilde s'est reposée sur ses lauriers

et son ingérence vous a mené à la faillite, l'effort de guerre a ruiné la population.

Enfin le bilan est là, il n'y a plus d'argent pour remplir les caisses.

Vous n'aurez plus de récupération de commerce pour 1d6 mois (sauf impôts et échanges).

Si vous avez un trésorier, il peut diminuer le délai d'un mois avec une réussite.

(10) La bourse et la guerre (10)

Un fief aux relations plutôt neutres vous propose 2d6 points de commerces temporaires + deux cadeaux pour déclarer la guerre à un autre fief plutôt neutre.

Vos relations avec ce fief augmentes de +1 si vous acceptez, -1 si vous refusez.

***(10) Célébrités (10)**

(01) Artiste illustre (01)

Un artiste révolutionne son genre et attire de nombreuses personnes.

+1d6 prestige et commerce temporaire.

Vous pouvez le demander à votre cour, jet de prestige dd25,

s'il accepte gagnez un point de prestige permanent.

1- peintre 2-comédien 3-musicien 4-danseur 5-romancier 6-chanteur

(02) Centurion illustre (02)

L'un de vos centurions s'est particulièrement démarqué dans une manœuvre militaire,

+1d6 défense et prestige temporaire.

Vous pouvez le nommer général si la place n'est pas déjà prise ou chef de la garde.

DD prestige 25 pour qu'il accepte.

Si c'est le cas, gagnez 1 point de défense permanent.

(03) Prophète illustre (03)

Un dévot particulièrement charismatique embrasse les foules par ses paroles,

+1d6 prestige temporaire.

Vous pouvez l'enrôler par un jet de prestige dd25.

Sa présence sur le champ de bataille donnera un bonus au moral de +15% à vos bataillons,

+1 prestige permanent.

Vous pouvez également si la place est vacante le nommer au poste de haut-prêtre.

(04) Espion illustre (04)

L'un de vos espions s'est particulièrement démarqué ses derniers temps.

Faisant déjà parti de votre équipe, vous pouvez le nommer au poste de maître espion ou maître assassin si la place est vacante, même grand émissaire.

+1 en défense permanent.

Posez une question sur un fief étranger et obtenez une réponse.

(05) Aventurier de légende (05)

Un célèbre aventurier décide de résider chez vous.

+1 prestige permanent.

Vous pouvez le convoquer pour vous aider sur un problème,

mais il se fait payer 1d6 commerce temporaire pour un bonus de +5 ou +1/10.

1/10 de mourir par intervention.

(06) Marchand illustre (06)

Il serait capable de vendre de la glace à un esquimaux et du sable à un tuareg !

Le voilà, c'est bien lui Aliababa !

Plein aux as, il rapporte aussi beaucoup au fief, +2d6 points de commerce temporaire.

Vous pouvez le recruter sur un jet de prestige dd25.

Si vous réussissez il peut être envoyé en mission dans un fief et ajouter +1 commerce temporaire sur un échange commercial, vous pouvez aussi le nommer trésorier si la place est vacante ou le nommer consultant aux affaires commerciales +1 commerce permanent dans ce cas.

(07) Savant illustre (07)

Un inventeur de génie que l'on dit à moitié dingue s'est fait remarqué, à la fois pour les désastres et les merveilles qu'il exécute.

+1d6 prestige temporaire.

Vous pouvez tenter de le recruter dd30 en prestige, si c'est le cas, vous pouvez le nommer Archimage ou Sage.

Sur un jet dd25 ou +, vous pouvez aussi lui acheter son invention (voir Science High tech) et le nommer savant de la cour, +1 prestige permanent.

(08) Créature atypique civilisée (08)

Une créature habituellement considérée comme un monstre, un géant, un dragon, un tyranoeil, un sylvanien, un golem, décide d'habiter en ville et de respecter les lois.

Tout le monde n'est pas de cet avis, +1 en instabilité si vous ne faites rien, +1d4 prestige temporaire.

Sinon dd20 en défense pour l'exclure, le bannir, comme vous l'entendez et gagner +1d4 points de défense temporaire pour avoir inspiré la jeunesse par le mépris de ce qui est différent.

(09) Résurrection (09)

Un PNJ que vous connaissiez mais qui a péri revient à la vie, il ne semble pas avoir changé d'avis sur ses opinions.

(10) Jalousie d'outre fief (10)

A cause d'un réplique déplacée, d'un manque de tenue dans une circonstance ou une autre, 1d4 fief stop le commerce avec vous en plus de pourrir votre image.

-1d6 prestige temporaire, bloque les échanges commerciaux jusqu'à ce que vous accédiez à leur revendication.

***(11)Science(11)**

(01) High tech (01)

Vous avez découvert du matériel d'une technologie qui vous dépasse.

Vous pourrez l'utiliser si vous en payez le prix :

Chaque réussite du trésorier consécutives baisse le prix de 1 point de commerce temporaire, sur un 10, le total de ses jets s'ajoute au prix finalement...

1- Poudre à canon (comme archer) double la portée +2d10 morts (comme artilleur) 3/6 de créer une brèche et +2d10 morts (prix 2d10 points de commerce temporaire)

2- Machine volante, de quoi transporter deux légions entières par les airs ou un régiment de conscrits, la machine a l'apparence que veut bien lui donner le MJ (prix 2d10 commerce temporaire)

3- Acier supérieur, la légion à laquelle vous équipe cet acier gagne un +5 au combat, pour une troupe lourde elle double la défense qui devient -10 M par tour de bataille (prix 2d6 points de commerce temporaire)

4-Explosif, il inflige 5d10 morts supplémentaire lors d'un bombardement, il y en a pour 1d6 bombardement pour 1d6+1 point de commerce temporaire l'unité. (inflige 20d6 sur 30 cases utiliser hors d'un champ de bataille, celui qui installe doit réussir un jet de larcin dd20 pour ne pas exploser avec l'engin instable)

5-Remède miracle, un remède miracle donnera un bonus de +10 ou +2/10 pour lutter contre la prochaine épidémie (2d10+2 points de commerce temporaire)

6-Bateau à vapeur, gagne les avantages d'une forteresse sur la mer tout en étant aussi rapide qu'un navire ordinaire, peut transporter jusqu'à 6 légions ou 3 bataillons de conscrits. (prix 2d10 points de commerce temporaire)

7-Feu d'artifice, pour 1d10+1 points de commerce temporaire, émerveillez votre peuple, l'instabilité redescendra à 0.

8-Serum de vérité, 1d6 doses pour 1d4 points de commerce temporaire la dose.

Vous donne le niveau de fidélité de l'un de vos serviteur si inoculé par un maître espion ou assassin.

Si le champion s'en aperçoit, sa fidélité baisse de 1d4 points. Vous pouvez poser 1d4 questions auxquelles le sujet est obligé de répondre sincèrement.

9-Engrais révolutionnaire, pour 1d6+1 points de commerce temporaire, augmenter votre commerce permanent de un point grâce à cet Engrais ou gardez-le sous le coude pour annuler l'effet au mauvais temps sur vos récoltes.

10-Alchimie massive, regardez sur la table d'alchimie, le marchand peut fournir tout un régiment ou une légion en matériel. Multiplier le prix à l'unité par par 250, comparez avec le tableau des bâtiments et estimez le prix en commerce temporaire. (le comptoir de l'aventure pour l'alchimie)

(02) Charlatan (02)

Comme ci-dessus, sauf que le produit ne marche plus quand vous voulez l'utiliser et vous perdez 1d4 points de prestige temporaire sous l'humiliation de cette dépense public.

(03) Un merveilleux traité incompréhensible (03)

Que se soit le bozon du zigg et la déficience de l'éther qui risque de plonger le monde dans le chaos d'ici 30 générations. L'une de vos têtes pensantes vient de créer un livre très complet sur une science très complète mais parfaitement inutile pour les profanes comme vous et les autres savants.

+1 prestige permanent.

(04) C'est mieux comme ça (04)

L'un de vos champions, ou un architecte inconnu vous propose d'améliorer les défenses de la ville, il a décelé une faille qui risque de poser problème.

Non seulement sa remarque est pertinente mais en plus le coût de fabrication n'est que d'un point de commerce temporaire.

+1 défense permanente.

(05) Lutte contre la fraude (05)

Des gravures spécifiques, des boîtes de triages ou un poids bien défini de la monnaie redistribuée a permis de limiter la fausse monnaie et les trafiques en tout genre.

Gagnez +1 point de commerce permanent.

(06) Les temps modernes (06)

Faites un test de prestige dd40 -1 par points commerce temporaire investis dans le projet,

-5 si le sage obtient une réussite.

Le projet est le suivant :

1- Une chaîne de montage mécanique pour forger un type d'arme bien précis en série

+1 commerce permanent, +1 prestige permanent, +1 défense permanent

2- Une chaîne de montage mécanique dans le but de créer une armure bien précise

+1 prestige permanent, +2 défense permanent

3- Une chaîne de montage mécanique dans le but d'assembler des automates,

10 automates par mois. (garde animé), moral 100%

4- Une machine capable d'exploiter le minerai en tournant une manivelle

+3 commerce permanent

5- Un observatoire permettant aux devins d'être plus efficaces

Vous connaissez désormais toujours un événement à l'avance

6- Réseau complexe plein de pièges et de passages secret pour vous balader sous votre fief, vous seul ou vos armées. Un plan est nécessaire, ou un sage qui réussit un jet compétence.

(07) Dégradation (07)

L'un de vos matériaux en avance sur son temps ou l'une de vos connaissances se perd.

Jet de prestige dd30 pour conserver votre connaissance,

le sage donne un bonus de +5 sur le jet s'il obtient une réussite.

Sinon la machine est perdue ou le savoir mal transmis.

(08) Je viens d'un autre temps (08)

Un voyageur a été arrêté, il prétend venir d'un autre espace temps, comme c'est prétentieux.

Il possède des artefacts technologiques très intéressants toutefois.

Il ne sait pas lui-même les reproduire mais sait comment les faire fonctionner.

Le voyageur pourra revenir dans son monde si l'archimage réussit 3 réussites consécutives, sinon ça

sentira le cochon grillé pendant quelques jours...oups...

(09) Pour la guerre (09)

Votre général réfléchit beaucoup en ce moment, choisissez entre un sage ou un général, s'il réussit un jet il trouve la technique suivante. Si le général ou le sage en question venait à partir ou se faire tuer, le savoir disparaît avec lui et les bonus qui vont avec.

- 1- Monture plus rapide +1 case par tour de bataille
- 2- Engins de siège, tir plus lointains +1 case
- 3- Arcs améliorés, +1 case
- 4- Arbalète plus précise, +3 morts par tours de bataille
- 5- Fumigène soporifique, permet d'infliger +1d10 supplémentaire sur une charge
- 6- Drogue de combat, moral +10% pour tous

(10) La force des statistiques (10)

Vos conseillers étaient particulièrement motivés ce mois-ci, leurs prévisions sont particulièrement réalistes. Pour la gestion de votre fief le mois prochain, ne laissez rien au hasard (sauf les événements aléatoires et choisissez la valeur des dés lancés) Si vous avez un sage, il peut tenter de prolonger l'effet sur un mois supplémentaire.

***(12) Magie(12)**

(01) Bizarrerie (01)

Un objet magique peu commun est arrivé dans les mains d'une personne du peuple.

- 1- Il peut s'agir d'un anneau d'invisibilité qui le pousse au vol
- 2- D'une boule de cristal de pyromancie qui enflamme chacune de ses visions
- 3- Une chope de bière infinie qui le pousse à l'ivrognerie
- 4- Bottes de marche pousse-plante qui fait pousser un forêt dans la ville
- 5- Bandeau de lecture des pensées, cela répand tout un tas de rumeurs désagréables
- 6- Une source intarissable, qui provoque une inondation
- 7- Gant de malédiction transmissible qui maudit tout une partie de la ville
- 8- Chapeau de temps orageux, qui donne un temps vraiment pourri sur la ville
- 9- Flèche de tir au but (+20) à un chasseur qui décime alors le gibier
- 10- Flûte à vermine qui fait venir tout un tas de couineurs

Inspiré vous de la table ci-dessus, le prestige temporaire baisse de 1d6+1 points par mois. Un jet du chef de la garde réussi met fin aux désastres, de plus, vous gagnez un objet magique. Un jet de défense dd20 met fin au désordre, peut-être par une méthode un peu trop radicale.

(02) Sale druide (02)

Votre paysannerie se plein des ronces qui n'arrêtes pas de pousser, les chasseurs se plaignent de prédateurs protégeant le gibier et les bûcherons se font attaqués par les arbres.

Il y a un problème avec un druide vengeur.

-1d6 points de commerces temporaire.

Vous pouvez négocier pour déplacer le problème dans un autre fief, prestige dd20 (mais ils en feront sans doute autant de leur côté)

Interpeller le druide, jet de défense dd25 (-1d4 points de défense temporaire)

Ou faire appel au chef de la garde pour l'arrestation ou à l'archimage ou le haut prêtre pour une traque sans pitié.

(03) Sale mage (03)

Un mage fou, oui encore, à frapper par ses nouvelles expériences.

- 1- rivière polluée -1d6 points prestige et commerce temporaire
- 2- Invocation de démon- -1d6 points de prestige et défense
- 3- Domination sur un homme de pouvoir- -1d6 prestige et -1d6 commerce
- 4- Charme de masse- +1d6 instabilité

- 5-Boule d'énergie spectaculaire et explosion catastrophique- -2d6 prestige ou défense
- 6-Rituel provoquant 3 nouveaux jets sur la table des événements aléatoires.

Vous pouvez le traquer avec le chef de la garde, le haut-prêtre ou encore l'archimage.
(2 réussites)

Vous pouvez le raisonner avec le sage ou le maître émissaire. (2 réussites)

Envoyer la garde, jet de défense dd30 (-1d6 points de défense temporaire et prestige, il se venge par la suite en saccageant les villes s'il survit)

Vous pouvez l'inviter à se joindre à vous, DD prestige 30.

-5 au dd si réussite du maître émissaire.

(04) Détachement planaire (04)

Un fief planaire se superpose au vôtre, créant un véritable saccage -1d4 points de prestige et commerce permanent, +2 à l'instabilité.

Cette anomalie planaire est temporaire et dure 1d6 mois.

Lancer pour l'alignement du plan, espérons au moins de vous vous entendrez bien avec les nouveaux venus, une armée de démon signifierait l'apocalypse.

Un archimage peut révoquer la strate pour 3 réussites consécutives et 6 points de commerce temporaire.

(05) Extinction de la magie (05)

La magie est moins efficace, voir plus du tout pour le mois en cour,
le prestige perd 1d6 points temporaire.

Un haut-prêtre peut résoudre le problème par 3 réussites consécutives et 6 points de commerce temporaire.

(06) Enchantement de bâtiment (06)

Un bâtiment manifeste d'étranges capacités :

- 1- Il est hanté, et tout ceux qui y meurt tué par les esprits y restent prisonniers à leur tour.
- 2- Il est protégé contre les forces d'un alignement en particulier
- 3- Il est protéger contre un type de catastrophe en particulier
- 4- Il est incartable (Harry Potter), il faut être inviter pour pouvoir percevoir le bâtiment
- 5- Il est invisible de l'extérieur
- 6- Il est beaucoup plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur
- 7- Il est protégé contre un type de créature particulière
- 8- Il devient bâtiment sur demande, sert à ce dont on a besoin. Cependant, les équipements qui en sortent disparaissent au bout d'1d6 jours.
- 8- Il possède plusieurs sorties menant vers des plans différents
- 9- Celui qui y pénètre n'en sort que quand le bâtiment lui-même le désire
(1- en secondes 2- en minutes 3- en heures 4- en jours 5- en semaines 6- en mois!)
- 10- Le bâtiment semble pervertir ou transformer ses habitants progressivement en un certains type de créature.

+1 prestige permanent

(07) C'était pas là hier (07)

Un événement surnaturel exceptionnel traverse le fief ce mois-ci.

- 1- Une comète fait du rase motte à 5Km de hauteur obscurcissant le ciel et bouleversant la gravité qui s'annule pendant son passage. -1d6 point de prestige temporaire pour les dégâts.
- 2- Un arbre ou une montagne a vue sa taille multipliée par 100, ce qui en fait une vision aussi effroyable que surréaliste. Les ressources que vous pouvez en tirer sont tout aussi considérables, +1 point de prestige permanent, +1d6 points de commerce permanent.
- 3- Une météo vraiment étrange comme une pluie de grenouilles, de poissons, de fientes diverses ou encore de sang s'abat sur le fief, le côté inquiétant de la manifestation pousse les gens à s'enfermer chez eux. -1d6 commerce temporaire.
- 4- Une strate entière de votre fief s'est décollée du sol, elle mesure environs 1d6 x5 km de diamètres

- et se dirige dans une direction aléatoire (1d8) à une vitesse de 1d6-1m par round (min 0)
- 5- Une partie de votre domaine s'est effondré, laissant place sur des hectares à une fissure dévoilant une vue de coupe sur l'outreterre.
 - 6- Tel Jack et le haricot magique, un paysan a fait pousser un fruit ou un légume de plusieurs milliers de tonnes, il apporte 2d6 points de commerce temporaire au fief et 1d6 points de prestige temporaire.
 - 7- Une colonne de 1d6 x 10m de diamètre sors du sol et s'élève jusqu'à l'espace, comme un jeyser de magma pétrifié en un instant.
 - 8- Une cascade d'eau sans fin vient de nulle part et apparaît à 1d6 x 25m dans les airs, bientôt un lac apparaît en contrebas.
 - 9- Relancer mais la merveille apparaît dans une ville créant 1d6+3 points de dégâts temporaires sur chacune des caractéristiques du fief.
 - 10- L'une des merveilles précédente se délite de la réalité et disparaît laissant pour compte ceux qui avaient exploités sa présence.

(08) Comme une odeur de lavande (08)

Une déesse capricieuse est passée dans votre fief,
tout est lavé, les façades sont blanches et éblouissantes au soleil,
même votre château est lumineux, les couleurs y sont plus vives, les fenêtres plus grandes et la verdure est resplendissante.

Non vous ne rêvez pas.

Votre prestige temporaire remonte à son maximum, +1 point de prestige permanent.

L'instabilité descend à 1.

(09) Clonage (09)

Un puissant être vous propose ses services pour cloner votre meilleure légion,
il vous fera payer 10 commerce temporaire ses services.

-1d6 si le trésorier réussit un jet.

Cette légion serait mal vue des fiefs voisins et de votre peuple.

+1 instabilité, -1 relation avec deux fiefs.

(10) Portail secret (10)

Vos hommes ont découvert un portail secret et sauvage qui a l'air stable.

1- le joueur en choisit l'emplacement

2- Il permet de traverser de longues distances sur le continent

3- Il rejoint un autre continent

4- C'est un portail lunaire

5- Sa destination est sous l'océan

6- Il rejoint un autre plan

7- Il rejoint un fief voisin

8- Sa destination est liée une personne du peuple, soit par ses envies, ses rêves ou sa volonté

9- Sa destination change tout les jours en fonction des envies du MJ

10- Relancer, le portail est à sens unique, et pas forcément le vôtre

***(13)Espionnage(13)**

(01) Le cartographe (01)

Un voyageur ou cartographe vous propose d'ajouter une précision sur votre carte, il n'en dit pas plus mais voudrait 1Pt de commerce temporaire de votre part.

Il peut s'agir :

1- d'un donjon ou d'un vieux fort (Def) 2- d'une nouvelle ressource à exploiter (Com) 3- d'un lieu fabuleux (prestige) 4- d'une ruine 5- un temple abandonné 6- un raccourci exceptionnel

Dans le cas d'un domaine exploitable pour la défense, vous pouvez faire intervenir un général pour

1 commerce temporaire, 1 réussite apporte +1 en défense permanent, dans le cas d'un domaine

exploitable par le prestige, vous pouvez faire appel à un sage, +1 prestige permanent pour une réussite, dans le cas d'une nouvelle ressource exploitable, une réussite de la part d'un trésorier apporte +1 commerce permanent.

Et enfin un jet de prestige dd25 remplace l'action d'un conseiller.

(02) Un dopplganger est parmi nous (02)

L'un de vos proches est un dopplganger, il a fait une toute petite erreur ou on l'a aperçu.

Sur un 6, ce n'est qu'une psychose.

Un jet de maître espion réussi permet de le démasquer.

1-il travaille pour un seigneur 2-il squatte juste le château 3-il vise votre place à terme 4-c'est un admirateur qui vous veut du bien 5-certains, c'est un dopplganger mais ça fait 1d6 années qu'il joue le même rôle et s'y plaît 6-Il y en a d'autre que lui (+1d6 fois l'événement)

6bis-Il obéit à un maître dopplganger

(03) L'autre seigneur du fief (03)

Quelqu'un s'est permis de s'autoproclamer seigneur sur votre fief, cela dure des mois, voir des années. Mais votre réseau d'espionnage vient de les percés à jour.

Un jet de maître émissaire réussi par rang égal ou supérieur au vôtre en noblesse vous permet de soumettre au rang de vassal.

Sinon, perdez 1d6 points de prestige permanent et vous avez un nouveau voisin.

Autre solution, faites la guerre à ce nouveau fief.

(04) Passage secret (04)

Dans vos terres, on a découvert un passage secret qui mène vers un donjon.

Il faut toutefois une clef/artefact/mot de passe qui est en possession d'un fief voisin afin de pouvoir y rentrer.

(05) Carte au trésor (05)

Vos espions ont mis la main sur un morceau de carte au trésor, chaque morceau de carte vous permettra d'avoir 1/6 supplémentaire d'obtenir un trésors fabuleux ou 1d6 points de commerce permanent, au choix. Le trésor ne se trouve pas sur votre fief.

(06) Cluedo (06)

Vos espions hésitent encore entre trois seigneurs pour l'une des catastrophes qui vous est arrivé les 3 mois précédents. Un jet de maître espion dira pour chacun d'eux s'ils sont coupables ou innocents.

Pour un jet supplémentaire, vous obtenez les preuves qu'il est coupable et le moyen d'augmenter l'instabilité de son fief d'1d6+1, ce qui fait un excellent moyen de chantage.

(07) Vole (07)

Que se soit un document royal, un artefact dont vous étiez fier ou un objet important aux yeux d'autre fief. Vous avez été volés.

Un jet de défense dd35 peut intercepter le voleur.

Deux réussites consécutives du chef de la garde ou une seule du maître espion suffit à rattraper le mécréant qui a commis le vol.

Si le vol est toutefois réussi (à qui va t-il profiter?)

(08) Donjon découvert (08)

Niveau déterminé aléatoirement.

Quel est le style de ce donjon ?

- 1- Refuge de monstres
- 2- Servir un dieu pas très bienveillant
- 3- Servir de garnison à un seigneur encore plus vil et puissant
- 4- Laboratoire d'expérimentation
- 5- Labyrinthe d'une vieille liche
- 6- Forteresse commandée par un dragon
- 7- C'est une petite nécropole, les vivants ne sont pas les bienvenus
- 8- Organisation anarchiste, pillage, viole, révolution...

- 9- Réseau malveillant financé par un noble, il lui permet d'avoir le bras long sur vos activités
10- Forteresse habitée par des habitants d'un autre plan

(09) Il y a une faille sur cette forteresse (09)

Si vous êtes en guerre avec un fief, ou s'il y a des tensions.

Vos espions ont découvert une faille sur une forteresse de ce fief.

- 1- Une partie du mur est plus frêle, il y a un passage secret à ce niveau
- 2- Il y a des catacombes sous la forteresse, en voici le plan
- 3- Si nous allumons des feux au niveau de ses grilles, la forteresse sera enfumée et ils seront forcés d'en sortir
- 4- leurs douves communiquent directement avec l'intérieur du château, il faudra avoir de l'apnée
- 5- Voici le mot de passe de nuit pour qu'on nous ouvre la porte
- 6- Le château est dans un piètre état, si vous détruisez ces six colonnes à l'intérieur, il s'effondrera sur lui-même (occasionnant 2d10x5% de morts)

(10) Ce qu'ils savent (10)

L'un de vos espions sait qui se trame dans le réseau d'espion d'un autre.

Il vous le communique.

***(14) Inquisition (14)**

(01) Chasse au loup (01)

Cette fois-ci c'est prouvé, il y a une épidémie de lycanthropes dans le fief.

Il faut agir vite sinon l'épidémie se répandra.

-1d6 prestige temporaire et -1d6 commerce temporaire.

Même chaque mois suivant avec un +1 sur les d6, jusqu'à destruction du fief.

Un jet du chef de la garde permet de maintenir le nombre de lycanthropes d'un mois à l'autre, un jet du grand prêtre permet de baisser leur virulence -1 sur le d6 jusqu'à 1d6-2.

Enfin, un test de défense dd20+1d20 permet d'en venir à bout une fois pour toute, chaque point de commerce temporaire invertis dans l'entreprise augmente votre lancer de 3 points.

Si une autre chasse au loup se cumule à celle-ci, ajouter +3 au modificateur du d6.

(02) Vampire ! Vous avez dit vampire ? (02)

Des suceurs de sang de légende parcourent votre fief, gagnant chaque jour un peu plus d'influence.

Il est déjà trop tard au moment où vous vous en apercevez.

L'un de vos champions a déjà été approché pour être transformé (jet de fidélité).

L'influence globale des vampires se mesure sur 1d6/10 pour contrer vos actions.

Ils peuvent être partout et ont chaque tour une revendication et un chantage différent.

Si vous acceptez de devenir vous-même un vampire, il faudra quand même obéir à leur véritable maître.

Une réussite du grand prêtre baisse leur influence d'1 point pour 1 point de commerce temporaire.

Lancer l'inquisition coûte influence x 2 commerce temporaire (x1 si jet de trésorier réussi), vous permet un jet de défense dd25 + influence vampirique, -5 si réussite chef de la garde et génère +1d6 instabilité dans la foulée.

Si votre inquisition rate, les vampires profitent du désordre et gagnent 1 point d'influence.

Si vous tombez une deuxième fois sur Vampire, vous avez dit vampire !

Leur influence augmentera de 4 points d'un coup.

Si leur influence est réduite à 0, ils sont incapables de mettre leur chantage en œuvre.

Ils ont chaque tour 1/6 chance de contacter un nouveau champion (jet de fidélité).

(03) Apparition d'une nouvelle secte (03)

Lancer pour leur alignement et leur influence sur le plan religieux (1d6/10), si vous n'avez pas de champion grand prêtre, il vous sera parfois difficile de vous faire entendre.

Vous pouvez accepter ce nouveau culte, +1d6 prestige temporaire.

Cependant, ils auront toujours leur mot à dire sur le plan religieux du fief et dispose d'un score de compétence de 1d6+1/10 dans le domaine pour intervenir sur un événement.

Les chassés demande un jet de défense dd15+influence+compétence
et provoque 1d6 points d'instabilité.

Un chef de la garde peut réduire l'instabilité produite par réussites consécutives.

Un maître assassin peut baisser la difficulté de 5 en tuant le chef de la secte.

(04) Schisme (04)

Pareil que ci-dessus sauf que la religion officielle se sépare en deux courants, vous pouvez réprimez
ou choisir de laisser le temps faire.

(05) Série d'exécution religieuse (05)

Le buchet aux sorcières, loups et vampires ne s'éteint pas beaucoup ses derniers temps.

Baissez l'instabilité de 2, le prestige temporaire d'1d6.

C'est pas très bon pour le tourisme.

(06) Cercle de sorcières (06)

Trois sorcières ont décidés de pourrir la vie du fief, ces immondes guenaudes sont prêtes à tout pour
avoir plus d'or ou simplement de reconnaissance.

Chaque mois, ajoutez un événement rouge qui est de leur fait.

Un archimage peut en arrêté une pour une réussite, le chef de la garde aussi,
le grand prêtre peut tenter des réussites successives pour alimenter son bûché.

S'il reste qu'une seule sorcière ou deux, le cercle se reforme pour le mois suivant.

(07) Dieux et avatars (07)

Un dieu ou son avatar a été aperçu sur le fief,
on ne sait pas si ce n'est qu'une rumeur.

Déterminer l'alignement du dieu en question, vous gagnez un cadeau par correspondance
d'alignement, vous gagnez une revendication et un chantage par différence d'alignement.

Sur un 5-6, c'est véritablement une présence divine qui est capable d'envoyer les présents et mettre
ne place ses menaces. Sur 1-4 ce ne sont que rumeurs et canulars.

Votre grand prêtre peut vous éclairez sur le sujet avec une réussite, sinon libre à vous de prendre les
offres et les menaces au sérieux ou non.

(08) Présence démoniaque (08)

Appliquer directement la table chantage chaque mois.

Il n'y a pas de revendication, faire le mal est parfois une fin en soi.

Le démon est attrapé si le grand prêtre réussi 6 jets consécutifs, sur un 10 il est tué.

Un test de défense difficulté 66 -3 par points de commerce investit peuvent détruire le mal.

Ce n'est pas n'importe quel démon, et il est là pour vous pourrir la vie.

(09) Possession (09)

Tel Dénethor, l'un de vos sujets serait posséder et n'agirait pas selon sa volonté.

C'est ce qu'a déceler une bande d'exorciseurs.

Faites un test de fidélité de tout vos champions, vassaux et suzerain, ceux qui le ratent son
susceptibles d'être possédés au service d'un fief qui ne vous veux pas du bien.

(10) Bénédiction divine (10)

Lancez un jet de prestige, pour chaque tranche de 5 au delà de 15
(20 / 25/ 30...)

Vous êtes protégés des événements aléatoires négatifs (rouges).

Votre grand prêtre ajoute un mois supplémentaire sur une réussite.

***(15)Réputation(15)**

(01) Calomnie (01)

Une rumeur malsaine et infondée coure sur vous depuis un petit moment déjà.

Vous pouvez réagir de manière ferme sur un jet de défense dd15 (+2 instabilité)

Ne pas réagir, auquel cas la fidélité de vos champions baisse de 1 point tant que le problème n'est
pas réglé. Vous pouvez faire taire les rumeurs par un test de prestige dd20.

Les murmures, moqueries vous suivront partout sinon.

(02) Nous sommes venus pour votre tête !!! (02)

Des aventuriers ont confondus votre château avec un donjon et sont parvenus jusqu'à la salle du trône. -1d6 prestige et défense temporaire.

Un jet de chef de la garde réussi permet de les arrêter, sinon, combattez ou retrouvez votre château mis à sac à votre retour.

(03) Au bout du rouleau (03)

Le peuple n'a pas vraiment le moral, cela se manifeste par un -1 sur toutes les caractéristiques temporaires pendant 1d6 mois.

Vous pouvez mettre fin à cette morosité par une bonne fête ou un tournoi.

-5 au commerce temporaire pour un jet de prestige dd20,

un sage peut faire baisser le jet de prestige de 4 points sur un jet réussi,

un trésorier peut vous faire économiser 3 points de commerce temporaire sur un jet réussi.

(04) Récompense (04)

Des gens qui vous apprécient vraiment pour ce que vous faites vous donne un cadeau, vous encourage et vous remercie pour ce que vous êtes.

(05) Conversion culturelle (05)

Les échanges avec un fief voisin, qu'ils soient hostiles ou amicaux ont beaucoup affecté votre population. Vous devez effectuer un test de prestige en opposition avec celui de fief désigné, si vous perdez de 5 ou moins, vous perdez un point de prestige temporaire, si vous gagnez de 5 ou moins vous gagnez un point de prestige temporaire. Enfin Si vous perdez ou l'emportez de +de 5, il y a une conversion culturelle en votre faveur ou pas :

1- Le prestige permanent est affecté, nivellement vers celui qui l'emporte (1pt)

2- Le commerce permanent est affecté, nivellement vers celui qui l'emporte (1pt)

3-La défense permanente est affectée, nivellement vers celui qui l'emporte (1pt)

4-L'alignement global du fief est affecté, nivellement vers celui qui l'emporte (1 rang)

5-La religion majoritaire du fief change vers celui qui l'emporte

6-Exode, le gagnant prend 1 point de chaque caractéristique du perdant, une partie du peuple préférant venir habiter dans le fief gagnant.

Si le fief en question empêche cet exode, l'instabilité augmente de 1d6.

Jet de chef de la garde réussi ou défense dd15.

(06) Influence grandissante (06)

L'un de vos champions gagne en influence.

+1

(07) Influence fluctuante (07)

L'un de vos champions est en difficulté pour maintenir son influence, vous pouvez l'aider sur un jet de prestige dd20 pour qu'il maintient son niveau actuel ou laisser faire. Si vous l'aidez, le champion en question gagne un point de fidélité, que vous réussissiez ou non. (maximum 9)

(08) Expérience et devoir (08)

La compétence de l'un de vos champions augmente d'un point (maximum 9)

(09) Vrai visage (09)

Des informations ont percés les murs du château sur votre véritable personnalité.

LB > recevez deux cadeaux venant du peuple

NB, CB, LN > recevez un cadeaux venant du peuple

N > l'instabilité augmente de 1

CN > l'instabilité augmente de 2

LM > l'instabilité augmente de 3

NM > l'instabilité augmente de 4

CM > l'instabilité augmente de 5

(10) Se faire bien voir (10)

Vous êtes invités à une réception ou plusieurs fief sont également invités, c'est l'occasion de remettre les choses à plat avec l'ensemble des fiefs qui y participe ou alors de se payer l'affiche devant tout le monde.

Jet de prestige de masse sur tout les intervenants ou ne rien faire.

***(16)Vassal(16)**

(01) défi (01)

L'un de vos vassaux, ou seigneur de moindre importance que la vôtre vous lance un défi. Soit vous l'acceptez, dans le cas contraire la fidélité de vos champion baisse temporairement de 2 points, +1 par mois. Le test est orienté sur une discipline dans laquelle le seigneur excelle.

Si vous perdez le défi, cela n'a pas d'incidences mis à part la déception.

Si vous gagnez, vous gagnez +2 valeur temporaires à toutes vos caractéristiques et l'instabilité baisse également de deux points.

(02) Je ne peux pas payer ce mois ! (02)

Votre vassal est dans l'incapacité de payer ses impôts se mois.

Il vous devra le double le mois suivant et aura une chance sur deux d'avoir rassembler la somme. Faire intervenir le trésorier rapporte tout de même la somme sur un jet réussi, mais le vassal perd un point de fidélité.

(03) Je dois vous emprunter (03)

Somme de 2d6 points de commerce temporaire, si vous ne pouvez pas vous le permettre, il ira piocher cet argent ailleurs et perdra un point de fidélité.

Sinon il vous remboursera cette somme dans 1d6 mois, +1 par mois et +20% d'intérêts sur la somme de base.

(04) Soyez compréhensif (04)

Un vassal vous demande de baisser les impôt sur son domaine, si vous le faite, il gagne +1 en fidélité. Si vous le remonter le mois suivant, il perdra 2 points de fidélités.

Faites comme bon vous semble le troisième mois.

(05) Je suis dans la merde ! (05)

Votre vassal est assiégé par l'un de ses rivaux, il demande votre intervention dans les plus brefs délais. Si vous intervenez, il vous offrira un cadeau et gagnera un point de fidélité.

Sinon, vous perdez votre vassal, les relations de son fief avec le vôtre perdent 3 points.

Déterminez l'issue de sa bataille.

(06) Je revendique ! (06)

Votre vassal a le culot de mettre son nez dans vos affaires et vous propose de faire autrement.

Jet sur la table de revendication.

Si vous l'écoutez, -1 fidélité, il ne se sent plus pissé.

Sinon, l'instabilité de votre fief augmente d'un point, comme s'il avait parler à certaines de ses relations.

(07) Visite de courtoisie (07)

Votre vassal vous apporte un cadeau, il en a même un autre de rechange si celui-ci ne vous plaît pas.

(08) Intervention de zèle (08)

L'un de vos vassaux tente de résoudre l'un de vos problèmes avec les caractéristiques de son fief, il fera tout pour réussir et vous rendre fier de lui.

(09) Duel de vassaux (09)

Deux de vos vassaux vont s'affronter en duel à mort, vous devez arbitrer le combat.

Si vous faites annuler le combat vous perdez 1 point de fidélité de la part de vos deux vassaux.

Si vous n'avez qu'un seul vassal, c'est le vassal d'un autre seigneur qu'il affronte.

Une chance sur deux de l'emporter.

Il est possible de parier de la fortune du fief sur l'issue du combat.

+1d6 prestige temporaire si votre vassal l'emporte.

(10) Je veux une augmentation (10)

L'un de vos vassaux se sent prêt à passer à l'étape supérieur, avec ou sans vous.

Il s'autoproclame un rang de plus de noblesse.

Si son rang est égal au vôtre, il n'est plus votre vassal.

Vous pouvez accepter la situation ou préparer la guerre et remplacer le vassal, ou prendre son territoire.

***(17) Suzerain(17)**

(01) un noble de rang supérieur au votre se propose de remplacer votre actuel suzerain (01)

Accepter sa proposition provoque un incident diplomatique avec votre suzerain.

Un champion émissaire peut calmer le jeu et permettre de conserver vos relations, sur un 10, vous perdez deux points de relation.

(02) Augmentation des impôts (02)

+1

(03) Diminution des impôts (03)

-1

(04) Partons en guerre (04)

Votre Suzerain rassemble ses troupes pour partir en guerre pour un prétexte ou un autre, étant son vassal, vous devez le suivre dans cette guerre.

(05) Visite de courtoisie (05)

Votre Suzerain vous rend visite.

Lancez un jet de prestige dd20.

+1 sur le jet par points commerce temporaire investi dans la préparation.

Si le jet est un échec, le Suzerain est furieux et déçu de votre accueil.

-1d6 prestige temporaire, -1 fidélité.

S'il est heureux et flatté de cette visite, il vous accordera un cadeau et +1 fidélité.

(06) J'ai besoin de lui (06)

Votre suzerain vous emprunte un champion pour le mois,

si vous refusez -1 fidélité du suzerain, si vous acceptez c'est bien.

(07) Invitation du Suzerain (07)

Investissez pour un cadeau, prestige dd25 (+1 par points de commerce temporaires investit)

S'il est flatté, vous passez un bon moment et sa fidélité augmente d'un point.

Sinon, il fait la gueule et sa fidélité baisse d'un point.

(08) Réprimande (08)

Votre Suzerain n'est pas satisfait de la façon dont vous gérer votre fief et vous le fait savoir.

Il a une revendication, si vous ne faite rien pour, il perd un point de fidélité.

(09) Augmentation des impôts (09)

+1

(10) Marrions-les ! (10)

Votre suzerain propose d'unir vos deux familles.

C'est un grand honneur.

Si vous acceptez, +2 fidélité et +1 relation avec le fief.

Le suzerain offre un cadeau.

+1 prestige permanent.

***(18) Escarmouche(18)**

(01) Attaque massive de gobelins (01)

1d6 légions gobelines s'en prennent à votre fief, il sera bientôt leur avec tout les avantages que cela représente d'être chez soi.

Avec un maître émissaire, vous pouvez repousser la bataille pour 1 réussite, les renvoyés chez

quelqu'un d'autre pour 2 réussites.

Avec un général, vous pouvez enrôler « gratuitement » les légions de gobelins si vous réussissez une réussite pour chaque légion. Par contre, les gobelins rejoindront une autre attaque de gobelins de ce genre.

(02) C'est nous les gros lourdauds ! (02)

Des barbares sans foi ni loi détruisent tout sur vos terres,
ils pillent, violent et brûlent sur leur passage.

Il n'y a rien à faire d'autre que les occire.

2d6+3 points de légions à attribuer aux barbares. 1/6 qu'ils se dirigent sur un autre fief par mois.

Dégâts pour un mois 1d6+2 prestige et commerce temporaire.

(03) Le nécromancien (03)

Un magicien ambitieux réveille des hordes de morts-vivants afin de vous affronter vous ou un fief adjacent. Il rassemble 1d6 légions par mois, il est urgent d'agir avant que la mort ne l'emporte sur la vie. Un archimage peut réduire ses légions par réussites consécutives, par mois.

1- squelettes 2-Zombis 3-Goules 4-Spectres 5-Vampires 6-dracoliche

(04) Mercenaires pas chers (04)

Moitié prix pour engager des mercenaires, offre exclusive pour votre fief, valable un mois.

(05) État de siège (05)

Si une alliance possible entre plusieurs de vos ennemis ou concurrent est possible, celle-ci est faite. Elle avance désormais sur votre capitale, avec vivres et provisions pour un siège qui risque de durer.

Vous n'avez plus de régénération de caractéristiques tant que le siège dure.

L'instabilité augmente d'un point par mois de siège.

Il y a une chance sur 6 que les assaillants passent à l'assaut d'un mois à l'autre.

(06) Invasion massive ! (06)

Venus de la mer, d'un autre plan ou autre une incroyable armée s'avance balayant les fiefs les uns après les autres, elle est composée de 3d20 points d'armée + 5d20 régiments de conscrits

Vous aurez bien du mal à la vaincre tout seul. Elle est à présent à 1d6 fiefs de vous, chaque mois, elle attaque un nouveau fief. S'il s'agit de votre suzerain ou de vos vassaux, leurs viendrait vous en aide ?

Objectif de l'invasion ?

1- Conquête : les territoires sont conquis et sous la bannière de l'envahisseur

2- Religieuse : les territoires sont converties à une nouvelle religion

3- Extermination : Les territoires sont saccagés et les villes brûlées

(gagnez +1 point de prestige par fief détruit à cause de l'immigration massive)

4- Domination- En plus de prendre les fiefs, l'armée enrôle et consume toutes les ressources restantes des fiefs qu'elle traverse, le commerce dans les mercenaires, le prestige dans la conscription.

5-Vengeance- Cette énorme armée est née d'un désir de vengeance de leur maître, elle perdrait toute raison d'être si celui-ci mourrait

6-Garde manger et esclavage- Ces créatures ont faim, et elles adorent le goût de l'humain.

Relation de départ avec les envahisseurs 1/6

(07) Ruine de vieux château fort (07)

Rénovez une ruine de vieux château fort pour 2d6 points de commerce temporaire.

Un trésorier peut baisser le tarif de 2 points sur un jet réussi.

Vous placez le château comme cela vous arrange.

(08) Préparatifs (08)

Faites un jet du chef de la garde et du général,
chaque réussite apporte un point de défense supplémentaire si vous avez 3 points de commerce pour les financer (3pts par points de défense apportés).

Si vous n'avez ni généraux, ni chefs de la garde, un centurion ajoute 1d6 points de défense

temporaire à vos armées par son ingéniosité.

(09) Pièges au cas où (09)

De nombreux pièges, pas activés encore, sont disposés par l'initiative d'un centurion ou de votre général. Ils infligeront 1d6 morts par légions venus sur votre territoire.

Le coût de l'opération est de 1d6+1 points de commerce temporaire.

Un général peut augmenter l'efficacité de +2 sur une réussite.

(10) L'arme suprême (10)

Un artefact hyper dangereux vous a été apporté.

Il s'agit d'une puissance de destruction capable de créer une brèche sur une forteresse ou d'infliger 10d10+10 morts à un régiment. L'utiliser provoque l'horreur, -1 relation diplomatique avec tous.

Le pire, c'est que sa portée semble illimitée, une seule utilisation toutefois.

Détruire un tel artefact réduit l'instabilité du fief à 1 et augmente vos relations avec les fiefs environnant de +1.

Explosion de 50m de diamètre, inflige en terme de combat 4d8+39 points de dégâts.

***(19)Prisonniers(19)**

(01) Exode massif de fugitifs (01)

Lancez trois fois sur la table crimes et complots.

(02) Réclamation d'un détenu (02)

Pour l'utiliser à son avantage ou pour le punir d'avantage, un fief voisin vous réclame un détenu qui se trouve dans vos prisons.

Pour un jet de maître émissaire réussi, ils sont prêt à donner un cadeau en échange.

Si vous refusez, votre relation avec le fief baisse d'un point.

(03) L'avocat du diable (03)

Un criminel connu et méprisé se dit prêt à « négocier » pour échapper à la peine de mort, il livrera des noms si vous faites preuve de clémence.

Si vous avez des affaires en cours et si elles correspondent, il offre un +5 par sa participation ou +1/10 à un champion.

Si vous respectez votre parole, la fidélité de l'un des champion augmente d'un point (max 9) mais l'instabilité augmente de 2.

Si vous trahissez votre parole, il y a 1/6 que la fidélité de l'un de vos champions baisse d'un point et rien d'autre ne se passe.

(04) Pots de vin (04)

Afin d'écourter le séjours de collègues en prison, un émissaire voleur vous propose un cadeau.

Si vous acceptez, il y a une chance sur 6 pour que l'affaire s'ébruite et cause +1d6 instabilité.

Dans tout les cas votre prestige temporaire baisse d'un point.

Si vous refusez le pot de vin, l'instabilité baisse d'un point et il y a une chance sur 6 que la fidélité de l'un de vos champions augmente d'un point.

(05) Capture d'un monstre abominable (05)

La chance et l'effet de surprise ont permis à votre garde d'enfermer un monstre ignoble, tel un dragon, un tyranoeil ou un vieux vampire.

Le soucis maintenant, c'est qu'il ne peut plus être déplacé par quiconque, son pouvoir dépasse l'entendement. Niveau 1d20+10, brute solo d'élite.

+1 prestige permanent et prison, tombeau du monstre dont le devoir de surveillance vous revient désormais. A chaque révolte, lancer 1d6, sur un 6 la créature sort et jure de se venger.

(06) Perte des clefs du château (06)

Bon sang ! Mon seigneur !

Nous sommes enfermés dans notre propre château.

Cette blague fera longtemps rire les fiefs voisins, -1d4 points de prestige temporaire.

(07) Kidnaping (07)

Un héro, une célébrité, un membre de votre famille, un centurion ou un responsable quelconque a

été kidnappé par une organisation connu de vos services.
Jet de défense dd30 pour les retrouvés seins et saufs, sur un échec la personne meurt.
Un test réussi du chef de la garde suffit cependant à résoudre le problème.

Demande de rançon : 3d6 points de commerce temporaire

(08) Arrestation d'innocents (08)

Votre garde est réputée répressive sur une partie de la population, ou alors un scandale a éclaté dernièrement sur des arrestations abusives ou une seule mais vraiment scandaleuse. +1d6 instabilité, +1d4 défense temporaire.

Un sage peut retirer 2 points d'instabilité avec un discours réussi.

(09) Célébrité derrière les barreaux (09)

Un PNJ puissant, une célébrité ou une personne importante qui a la particularité d'appartenir à un autre fief. Elle a soit commis un crime, soit votre relation avec le fief en question est limitée. Dans le cas du crime, le fief de base demande à ce que vous lui rapportiez le prisonnier (monnayant un cadeau pour se faire pardonner), le peuple n'est pas content +2 instabilité, mais si vous refusez c'est le fief en question qui n'est pas content.

Dans le cas d'un prisonnier de fief mal aimé, vous pouvez le monnayer pour 1d6+3 points de commerce temporaire ou l'exécuter, dans ce deuxième cas, l'instabilité revient à 1 et vos relations avec le fief baisse de 1 si c'est encore possible.

(10) Évasion spectaculaire (10)

-1d4 prestige, commerce et défense temporaire tant que le prisonnier est dehors, il faudra songer à l'exécuter cette fois.

Il faut réussir un jet de défense dd25 (-5 par mois sur l'affaire)

Le jet peut être booster avec les points de commerce temporaires.

Un jet de chef de la garde suffit à l'attraper.

Son exécution rassure la population -1 à l'instabilité.

***(20)Citadelle(20)**

(01) Incendie accidentel (01)

-2d6 points de prestige temporaire à cause d'un incendie accidentel.

Un jet du sage réussi vous permet de diviser par deux les dégâts de la cité.

(02) Entretien Bâtiment prestigieux (02)

Lancez un d20 pour déterminer duquel bâtiment il s'agit, il en coûte le résultat du dé / 2 en commerce temporaire pour le maintenir en bon état.

Si vous ne pouvez pas vous le permettre, perdez un point de prestige permanent.

Un sage peut obtenir un délai d'un mois pour les réparations,
un trésorier peut retirer 2 points de commerce temporaire du montant.

(03) Entretien Bâtiment de commerce (03)

Lancez un d20 pour déterminer duquel bâtiment il s'agit, il en coûte le résultat du dé / 2 en commerce temporaire pour le maintenir en bon état.

Si vous ne pouvez pas vous le permettre, perdez un point de commerce permanent.

Un sage peut obtenir un délai d'un mois pour les réparations,
un trésorier peut retirer 2 points de commerce temporaire du montant.

(04) Entretien Bâtiment de défense (04)

Lancez un d20 pour déterminer duquel bâtiment il s'agit, il en coûte le résultat du dé / 2 en commerce temporaire pour le maintenir en bon état.

Si vous ne pouvez pas vous le permettre, perdez un point de défense permanent.

Un sage peut obtenir un délai d'un mois pour les réparations,
un trésorier peut retirer 2 points de commerce temporaire du montant.

(05) Maçonnerie du Numénôr pas cher (05)

Quelle que soit la caractéristique que vous avez amélioré ce tour-ci, vous pouvez doubler l'augmentation en dépensant 1d6 points de commerce supplémentaire.

(06) Cambriolages en série (06)

-(1d6+2) en prestige temporaire, les pillards sont sans doute des contrebandiers.

Jet de défense dd20 pour les arrêtés et récupérer 1d6 points de prestige temporaire (même si ce total dépasse le pillage), une jet de chef de la garde suffit également à rattraper le réseau.

(07) Cambriolage du trésor seigneurial (07)

Votre coffre a été vidé si vous échouez un test dd30 en défense et si votre chef de la garde ne réussit pas 3 jets consécutifs.

Votre trésorier avait mis de côté réussite consécutives points de trésors temporaires (max 5).

- 1- étonnement un fief s'enrichit de la somme qui vous a été volée
- 2- une partie de la somme a été répartie parmi la population, interpellé le ou les voleurs provoquerai désormais +1d6 instabilité
- 3- Une lettre avec des revendications a été placée afin de vous indiquer où se trouve la cache de votre trésor (½ que se soit respecté, mais vous n'avez pas vraiment le choix)
- 4- L'ensemble du trésor semble avoir été apporté à un vieux dragon
- 5- Vos fonds personnels vont être utilisés pour des mercenaires sur le prochain assaut non lié à un fief que vous subirez
- 6- Nul ne sait où est passé l'or, et c'est encore plus frustrant ainsi.

(08) Projet immobilier (08)

Lancez 1d3 puis 1d20,

regardez sur la liste des bâtiments à quoi cela correspond.

Voici le nouveau projet qu'une guilde et architecte se sont mis en tête de construire, aussi insolite soit le site il vous apporte 1d4-1 (min 0) points permanent dans son domaine si vous daignez donner votre bénédiction et une aide financière de 1d6+4 points de commerce temporaire.

(09) Nouvelle guilde (09)

Une nouvelle guilde voit le jour au sein de votre fief :

- 1- Guilde de guerrier (-25% prix des mercenaires)
 - 2- Guilde des mages (+1 bonus sur les interventions de l'archimage)
 - 3- Guilde des commerçants (+1 commerce permanent)
 - 4- Guilde des voleurs (+1 bonus sur les interventions du maître assassin ou espion)
 - 5- Guilde des artisans (+1 prestige permanent)
 - 6- Guilde des aventuriers (vous pouvez relancer un événement qui ne vous plaie pas)
- La guilde se dissout ou est détruite si le prestige ou elle est apparue tombe en dessous de son seuil.

(10) Terrorisme (10)

Un petit groupe à une revendication,

ils feront sauter un ou plusieurs bâtiments si vous ne cédez pas.

Jet de chef de la garde pour les arrêtés, jet de défense dd35 (-5 par mois sur l'affaire)

-2d4 prestige temporaire.

Quand ils sont arrêtés l'instabilité baisse d'un point.

(d20) Cadeau (d20)

- | | |
|--|---|
| 01- Services d'un nouveau champion | 11- Le moyen de monter d'un rang de noblesse |
| 02- Pression diplomatique (+1 relation) | 12- Une œuvre d'art |
| 03- Un objet magique | 13- Un golem ou autre gardien artificiel |
| 04- 1d10 + prestiges points de commerce temporaires | 14- Un point de prestige |
| 05- Régiment bonus (ne compte pas de ARM pour l'entretien) | 15- Un point de défense |
| 06- La solution à l'un de vos problèmes actuels | 16- Un point de commerce |
| 07- Une créature légendaire | 17- Mariage entre deux familles (+2 relation) |
| 08- Un objet de grande valeur | 18- Trophée remarquable |
| 09- Un opposant ligoté | 19- Invitation à un tournoi (-1d6 instabilité) |
| 10- Une information d'importance ou stratégique | 20- Denrée typique du fief en question d'excellente qualité |

(d20) Revendication (d20)

- | | |
|--|---|
| 01- Démission d'un champion | 11- l'anoblissement un héros du peuple |
| 02- La guerre avec / la paix avec | 12- l'intégration d'un nouveau champion |
| 03- L'adoption ou le renoncement à une religion | 13- Un nouveau type de champion |
| 04- 1d10 + prestiges points de commerce temporaires | 14- Plus ou moins de prestige |
| 05- Fin de la vassalité avec / fin de la suzeraineté | 15- Plus ou moins de défense |
| 06- La/le destitution/remplacement/mariage de votre épouse / époux | 16- Plus ou moins de commerce |
| 07- Votre destitution | 17- Une partie de votre armée (-1 défense) |
| 08- L'adoption d'un nouvel alignement | 18- Une partie de vos secrets (-1 prestige) |
| 09- Vassalité à un nouveau seigneur | 19- Un duel avec le seigneur |
| 10- Suzeraineté avec un nouveau seigneur | 20- Une information délicate |

(d20) Chantage (d20)

- | | |
|--|----------------------------------|
| 01- Menace de mort (assassinat) champion | 02- Menace de mort (personnelle) |
|--|----------------------------------|

- | | |
|---|---|
| 03- Blocus commercial (plus de routes) | 14- Corruption (-1 fidélité et -10% moral troupes) |
| 04- Intimidation (-1 relation diplomatique) | 15- Fermeture des frontières (paix simple) |
| 05- Provoquer un événement aléatoire (lancer) | 16- Malédiction personnelle (obligé d'utiliser une table de malus) |
| 06- La guerre ! | 17- Sur votre famille/champion/vassal (enlèvement) |
| 07- Complot (vassal, test de fidélité) | 18- Barbares (1d20 x50 x prestige) |
| 08- Complot (Suzerain, test de fidélité) | 19- Destruction du fief dans son ensemble (5/6 bluff, jet à l'abri des regards) |
| 09- Complot (champion, test de fidélité) | 20- Il vous donne prestige points de commerce temporaire si vous êtes d'accord |
| 10- Calomnie (-1 diplomatie avec fiefs frontaliers) | |
| 11- Incitation à la révolte (+1d6 instabilité) | |
| 12- Incendie (-1d6 prestige) | |
| 13- Empoisonnement (-1d4 prestige et défense) | |

(d10) Désordre ! (d10)

- | | |
|---|--|
| 01- Destruction de lieux publics -1 prestige permanent | 06- Amertume, lancez deux fois les événements, choisissez les rouges |
| 02- Prise en otage du percepteur -1 commerce permanent | 07- Saccage -2d6 prestige temporaire |
| 03- Déserteurs, les soldats affamés s'en vont -1 défense permanent | 08- Pillage -2d6 commerce temporaire |
| 04- Chaos, -1 permanent dans commerce, défense prestige et prestige | 09- Mutinerie -2d6 défense temporaire |
| 05- Grogne populaire +1d6 facteur d'instabilité | 10- Guerre civile -2d6 commerce, défense et |

!!! Révolte !!!

- La révolte fonctionne comme une guerre civile **(-2d6 commerce, défense et prestige permanent)**, mais en plus de ça vous devez combattre des régiments de révolutionnaires.
- **+3 instabilité**
- **1d20 régiments de conscrits.**
Parmi vos troupes, faites un **jet de moral**, ceux qui ratent rejoignent le peuple (si vous avez un général, un jet compétence annule une mutinerie par légion).
- Les troupes qui vous sont restés fidèles gagnent un point de moral, si jamais elles survivent.
- Faites un **test de fidélité** pour vos champions, si le jet est raté, le champion se retourne contre vous, soit par ambition, pour se retourner là où le vent souffle ou parce qu'il a été manipulé.
 - Vos champions restant gagnent un point de fidélité, sans atteindre 10.

Gérer la conquête

Former vos bataillons :

Vous disposez de **défense points** pour constituer l'ensemble de votre armée.

Pour un point permanent, vous disposez d'un régiment standard, soldats.

Pour chaque archétype ajouté à votre base « Soldat », vous perdez un point supplémentaire.

(Assurez-vous d'avoir les prérequis).

AVANTAGES DE BATAILLE :

- attaque sur le flanc +1d10 morts (il faut que le bataillon soit déjà occupé en face)
- attaque à revers +3d10 morts (il faut que le bataillon soit pris en tenaille...)
- à couvert d'une forteresse **-5 morts par tour**, +1d10 morts pour la position dominante et corps à corps impossible. 1/6 par bombardement de subir une brèche sur l'un des 4 bords de la case, la couverture n'est plus que de -2 morts sur ce côté et +0 morts.
- Sur une position dominante **+1d10 morts**
- En protection à l'autre bout d'un pont ou en renfort sur une **brèche -2 morts** pour vous
- En protection d'une palissade aménagée **-2 morts**, 1/10 brèche avec **flèches enflammées**, 1/6 brèche avec **bombardements**.
- Pour former un bataillon il faut avoir au **minimum 10 soldats** encore valides, qui ont un moral adapté, pour 10 moral de 90%, pour 20 moral de 80%, pour 30 moral de 70% et ainsi de suite.

SOLDAT 1 point

CENTURION (100h)

Soldat niveau 3

Soldat d'élite niveau 7

PV 46

100

CA 15 DEF13

22 DEF18

Toucher +8

Toucher +13

1d10+5*

2d8+14

100XP

300XP

Déplacement du bataillon : 50m

Tactiques : Harcèlement, Retraite, charge piétaille, encerclement

Moral : 50% de perte avant la retraite

Requis : un camp (défense 1)

*** Nombre de victimes de base lors d'un tour de bataille (5 rounds par tour de bataille)**

DECURION (10h)

Soldat niveau 5

PV 62

CA 17 DEF15

Toucher +10

2d8+10

150XP



PV

CA



FURTIF +1 point

Formation discrétion +10/+15/+20

Arme empoisonnée 5d/10d/15d (sauvegarde annule)

Tactique supplémentaire : Embuscade

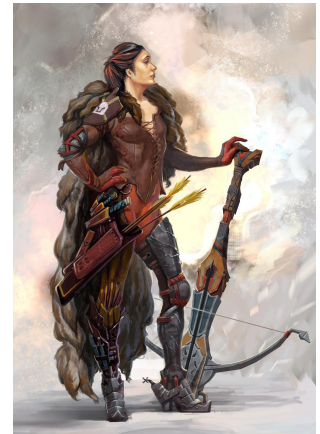
Requis : Camp (défense 1)

ARCHER +1 point

Ajoute une attaque à distance, -1Mort par dé à 50m, -2M par dé à 100m et -3M par dé à 150m

Tactique supplémentaire : volée de flèches

Requis : archerie (défense 2)



ASSIEGEUR +1 point

Spécial escalade : peuvent attaque une forteresse au

corps à corps

Spécial béliet : ils ont 1/6 chance de créer une faille côté porte par tour

Bonus moral : +10%

Requis : Palissade (défense 5)



PHALANGE +1 point

CA +3 (18/20/25)

Allonge +1 case

Spécial résilience

Tactique supplémentaire

Requis

: -2 morts par tours de bataille

: Tenir la position

: caserne (défense 7)

CAVALERIE +1 point

Déplacement

supplémentaire : +100m

Tactique supplémentaire : charge

cavalerie, (lourd+cavalerie) charge lourde

Requis : écurie
(défense 11)



LOURD +1 point

CA+5 (20/22/27)

Dégâts +5

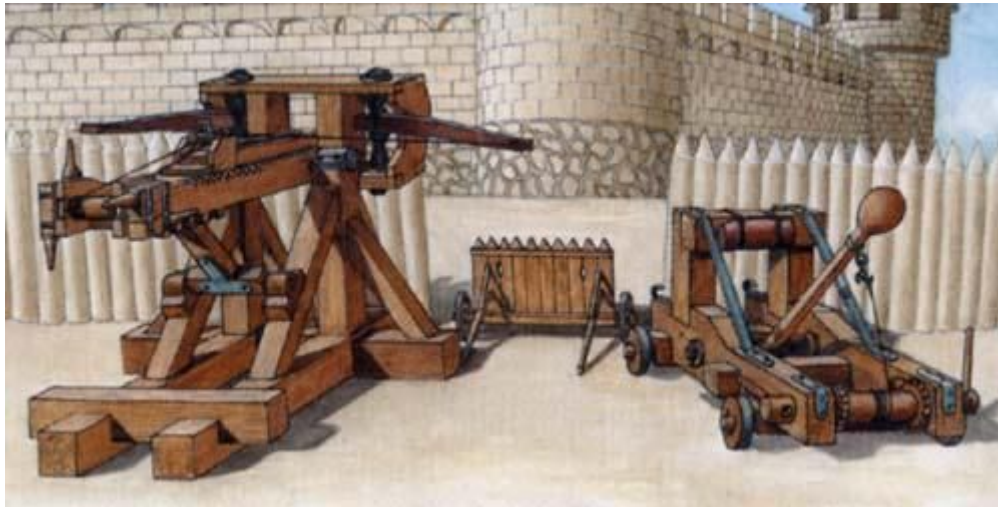
Spécial résilience : -5 morts par tour de bataille

Moral supplémentaire : +10%

Tactique impossible : *encercllement* (sauf cavalerie)

Requis : Forgeron (commerce 13)





ARTILLEUR +1 point

Tactique supplémentaire

:
bombardement (-1 mort par 100m, max 500m)

Requis

:
Atelier de siège (défense 13)

VETERAN +1 par victoires

Une bataille victorieuse, au moins 25% de survivants

A la création, un fief dispose d'un point de vétéran par rang de noblesse à distribuer parmi ses troupes. +1 toucher et dégâts.

Spécial expérience

: +1 mort par tour

Moral

: +5%



MERCENAIRE +1 point de commerce temporaire, peut ajouter vétéran aussi

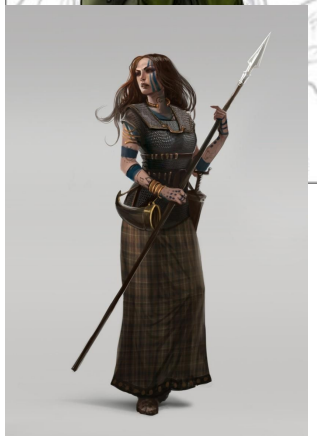
(maximum prestige points dépensés dans le mercenariat)

Même règles que pour la défense, si ce n'est que les mercenaires s'en vont tous après la bataille.

Moral

:30% **+10% par points** de commerce

temporaire supplémentaire



CONSCRIPTION +1 point de prestige temporaire

CONSCRIT 1 point

BRIGADIER (25h)

LIEUTENANT (250h)

Sbire niveau 1

Soldat niveau 3

Soldat niveau 5

PV 1

CA 12 DEF10

Toucher +5

1d10

25XP

Déplacement du bataillon

Tactiques

PV 36

CA 15 DEF13

Toucher +8

1d8+6

100XP

: 50m

: Harcèlement, Retraite

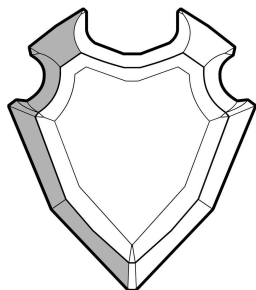
PV 100

CA 18 DEF16

Toucher +10

2d6+9

200XP



**Moral
Requis**

: 30% de perte avant la retraite
: réserve de prestige temporaire

Blasons, étendards armoiries

Chaque maison de nobles, légions ou régiment possède son propre symbole.

Représentant ses compétences et ses valeurs.

Vous êtes invités à créer les vôtres et ceux de vos armées.

Trouver un nom pour chacune de vos légions est aussi un élément immersif.

« Je suis 7ème décurion de la Toile Rouge ! »

(*Héromachine 3, itemright shield peut aider
insignia pour les motifs*)



Tactique d'approche

Tactique/ Tactique	Charge piétaille 01	Charge cavalerie 02	Charge lourde 03	Volée de flèches 04	Bombardement 05	Tenir la position 06	Encerclement 07	Harcèlement 08	Embuscade 09	Retraite 10
Charge piétaille 01	+2d10	+1d10 +1d10	+2d10 +1d10	+1d10 -3 M	-3 M +1d10	+1d10	+1d10 -9M	+2d10	+1d10	+1d10
Charge cavalerie 02	+1d10 +1d10	+3d10	+1d10	+3d10 +1d10	+1d10 +2d10	+1d10 +1d10	+1d10	+1d10	+2d10	+2d10
Charge lourde 03	+1d10 +2d10	+1d10	+3d10	+1d10 +1d10	+1d10 +3d10	+3d10	+1d10 +1d10	+1d10	+1d10	+3d10
Volée de flèches 04	-3 M +1d10	+1d10 +3d10	+1d10 +1d10	-3 M	-3 M	-3 M	+1d10	+1d10	-6 M	- 6 M
Bombardement 05	+1d10 -3 M	+2d10 +1d10	+3d10 +1d10	-3 M	-6 M	-9 M	+1d10	-3 M	-9 M	-9 M
Tenir la position 06	+1d10	+1d10 +1d10	+3d10	-3 M	-9 M	/	+2d10 -6 M	+1d10	/	Fuite
Encerclement 07	-9M +1d10	+1d10	+1d10 +1d10	+1d10	+1d10	-6 M +2d10	0 0 0	+3d10	+1d10 -6 M	Fuite
Harcèlement 08	+2d10	+1d10	+1d10	+1d10	-3 M	+1d10	+3d10	-3 M	-3 M	-1d10
Embuscade 09	+1d10	+2d10	+1d10	-6 M	-9 M	/	-6M +1d10	-3M	/	+2d10
Retraite 10	+1d10	+2d10	+3d10	-6 M	-9 M	/	/	-1d10	+2d10	Fuite
Tactique/ Tactique	Charge piétaille 01	Charge cavalerie 02	Charge lourde 03	Volée de flèches 04	Bombardement 05	Tenir la position 06	Encerclement 07	Harcèlement 08	Embuscade 09	Retraite 10

Tactique										
-----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LES HEROS DANS LA BATAILLE !

Les héros seront toujours un cible privilégiée dans une bataille.
 La présence du seigneur du fief sur le champ de bataille apporte un bonus de moral +10%,
 la présence de chaque PJ autre que le seigneur apporte un bonus de moral +5%

Événement durant la bataille.

(soldat) entre parenthèse signifie que si la légion adverse ne comprend pas la spécialité, il faut remplacer l'événement par un événement soldat.

En fonction du rapport de force des légions ajouter ou enlever +/- 3 points sur le jet

x2 +/- 1

x3 +/-2

x4 ou + +/- 3

Si vous êtes

Décurion +1

Centurion ou héros +2

Général ou seigneur du fief +3

(un général inflige **1d10 morts supplémentaires** par tour de bataille, le champion)

Si vous êtes porte étendard

Moral +5% +1

Si vous êtes en retrait

-1

Si vous êtes dans les premières lignes

+1

Si vous êtes en première ligne

+2 (moral +5%)

Un jet par personnage, doublez le nombre quand il s'agit de conscrits

SOLDAT	1
LOURD (soldat)	2
CAVALERIE (soldat)	3
FURTIF (soldat)	4
BOMBARDEMENT (soldat)	5
ARCHER (soldat)	6
MAGIE	7
FORTERESSE (soldat)	8
HEROISME	9-10

1 SOLDAT 1

(1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – Tout vos assaillants sont massacrés par vos alliés les débordant par le nombre

1-3 Vos assaillants battent en retraite, la moitié d'entre eux sont massacrés par des alliés les pourchassant.

4- L'un de vos assaillants subit un coup critique de la part d'un allié et meurt

5- L'un de vos adversaire fuit, poursuivit par l'un vos alliés.

6-8 vous continuez votre combat précédent

9-12 un nouvel adversaire déjà en péril vous attaque

13-15 Un nouveau fantassin engage le combat contre vous

16 deux nouveaux fantassins engage le combat contre vous

17- un décurion engage le combat contre vous

18- un décurion et deux soldats engage le combat contre vous

19- un décurion et 1d6+1 soldats engagent le combat contre vous

20- Le centurion vous attaque (s'il meurt, ils perdent 10% de moral)

21 et + le centurion s'il n'est pas déjà là, 2 décurions et 2d6 soldats vous attaque

2 LOURD 2

(1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – 1d6 de vos assaillants sont blessés par un assaut des vôtres, ils perdent la moitié de leurs PV max.

1-3 Certains de vos assaillants tentent de fuir mais ils sont massacrés par les leurs, ceux qui restent ont infligeront +5 points de dégâts et ont +2 en CA (la moitié)

4- L'un de vos assaillants sur un coup critique de la part de l'un de vos allié, il perd ¼ de ses PV, après lui avoir craqué la nuque, il continue le combat

5- L'un de vos adversaire, se sentant acculé pousse un hurlement et fonce dans le tas, vous avez tous une attaque d'opportunité contre sa charge, il infligera des dégâts critique sur sa cible, même s'il meurt.

6-8 Vous continuez votre combat précédent

9-12 Un nouvel adversaire déjà en péril vous attaque

13-15 Un nouveau fantassin lourd engage le combat contre vous

16 deux nouveaux fantassins lourds engagent le combat contre vous

17- un décurion lourd engage le combat contre vous

18- un décurion lourd et deux soldats lourds engage le combat contre vous

19- un décurion lourd et 1d6+1 soldats lourds engagent le combat contre vous

20- Le centurion lourd vous attaque (s'il meurt, ils perdent 10% de moral)

21 et + le centurion s'il n'est pas déjà là, 2 décurions et 2d6 soldats lourds vous attaque

3 CAVALERIE 3

(1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – Une charge de cavalerie balaye vos adversaires

1-3 Vous avez la possibilité de chevaucher un monture sans cavalier

4- Un cavalier tombe juste devant vous, il subit 1d10 points de dégâts et est à terre

5- Un cavalier tranche net la tête de l'un de vos adversaires dans sa foulée

6-8 Vous continuez votre combat précédent

9-12 Vous avez la possibilité d'attaquer un cavalier qui tente de maîtriser son cheval, il tombe au sol si vous le touchez (+1d10, au sol)

13-15 Vous êtes charger par un cavalier, il inflige +2d6 sur son attaque, +2 pour toucher mais -2 CA

16 Si vous étiez à cheval, vous tombez au sol +1d10. Sinon, vous êtes piétinez par un passage de chevaux, attaque +10 contre réflexes inflige 3d10.

17- 1d4+1 cavaliers vous attaquent

18- un décurion suivi par 1d6 cavaliers vous attaque

19- Si vous êtes à cheval, vous tombez, 1d10, sinon vous êtes piétinez par une partie du régiment attaque +15 contre réflexe inflige 5d10

20- Le centurion attaque en commençant par une charge +3d6 +2 au toucher -2 CA (s'il meurt, la légion perd 10% de moral)

21 et+ Le centurion s'il n'est pas déjà là, 2 décurions et 1d6+1 autres cavaliers vous attaque.

4 FURTIF 4

(1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – En tout discrétion vos adversaires sont surpris et égorgez sans pitié aucune.

1-3 Deux de vos adversaires subissent des attaques sournoises 1d10+5+2d6 avec un effet poison 5 (sauvegarde annule)

4- Si vous êtes en difficulté, vos alliés crée un diversion grâce à un appât et vous cache temporairement

5- L'un de vos adversaire subit une attaque sournoise 1d10+5+2d6 avec un effet poison 5 (sauvegarde annule)

6-8 continuez votre combat précédent

9-12 faites un jet de perception dd20, si vous ratez vous êtes pris pour cible par une attaque sournoise et son auteur 1d10+5+2d6 avec un effet poison 5 (sauvegarde annule)

13-15 faites un jet de perception dd25, si vous ratez vous êtes pris pour cible par une attaque sournoise et son auteur 1d10+5+2d6 avec un effet poison 5 (sauvegarde annule)

16- Vous êtes attaqué par devant par l'un des ses assaillants furtifs, et par derrière par celui que vous ne voyez pas, pris en tenaille. Chacun tente une attaque sournoise 1d10+5+2d6 avec un effet poison 5 (sauvegarde annule)

17-18 On tente de prendre dans un filet, attaque +10 contre réflexe (effet maîtrisé), ils sont désormais trois contre vous, un qui tient le filet et deux qui vous attaque en tenaille.

19- un décurion et 1d6+1 soldats vous attaque

20- le centurion lui-même vous attaque (s'il meurt, -10% moral de la légion)

21 et + le centurion, s'il n'est pas déjà là, deux décurions et 1d6+1 soldats vous attaque

5 BOMBARDEMENT 5

(1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – Une flèche de baliste fauche vos adversaires, ceux qui y survivent sont aveuglés par les éclats

de terre et se font pourfendre par vos alliés

- 1-3 Une chute de pierre tombe à côté de vos adversaires, ils sont projetés à 3m depuis l'impact et subissent 3d10 points de dégâts et perde leur tour
- 4- Un projectile enflammé inflige 2d10+8 sur l'un de vos ennemis, il subit 10 points de dégât de feu par tour, il ne peut pas s'éteindre. S'il touche quelqu'un d'autre au corps à corps, celui-ci subit 5 points de dégât de feu continu (sauvegarde annule)
- 5- Votre combat vous amène au dessus d'un engin de siège, votre adversaire se positionnant sur position surélevé, vous pouvez couper la corde qui le projettera dans le ciel, DD06 pour toucher, PV05 pour la coupée nette. (10d10 points de dégâts)
- 6-8 Une pluie de rocher s'abat sur le terrain, vous subissez, vous et vos ennemis 1d10+8 points de dégâts
- 9- Une charge explosive tombe sur votre terrain, elle a une chance sur 6 d'exploser chaque tour en infligeant 6d6 sur 15m.
- 10- Un énorme bloc de 3m sur 3m tombe sur vers vous, attaque +5 contre réflexes, si elle vous touche vous subissez 3d12+12 points de dégâts, sinon vous subissez quand même 1d6+6 points de dégâts et vous êtes hébétés (sauvegarde annule)
- 11-12 On vous prend pour cible avec un support de baliste depuis une position haute, jet pour toucher +8, dégâts 2d10+10. Le tireur bénéficie d'un camouflage partiel +2CA
- 13- Pluie de crânes, +12 contre volonté, si vous êtes affectés, vous êtes hébétés (sauvegarde annule)
- 14- Terrain enflammé, une flèche enflammée est tirée sur votre position, vous infligeant à tous 15 points de dégâts de feu continu (sauvegarde annule) +12 contre réflexe, vos adversaires, connaissant le terrain esquive automatiquement l'air d'effet.
- 15- Cratère, vous chutez dans un cratère formé par l'impact d'un projectile de catapulte, vous subissez 2d10 points de dégâts et devez trouver le moyen de sortir de se trou de 6m.
- 16-Fracas abominable, vous n'êtes pas directement la cible du tir, mais vous voyez plusieurs de vos alliés sombrent sous une pluie de débris enflammés.
+10 contre volonté, passer votre tour.
- 17- Pluie de shurikens, +8 contre réflexe, inflige 2d6+3, le terrain devient accidenté, ceux qui chute subissent en plus 1d6 points de dégâts
- 18- tremblement de terre, la violence des impacts ébranle votre position, faites un test d'acrobatie dd20 ou tombez au sol
- 19- Asphyxie, votre terrain est couvert de fumée toxique, vos ennemis semble être équipé pour y résister, combattez en aveugle si vous voulez combattre.
Il vous faut 1d6 round pour sortir de la zone.
Un jet d'endurance dd15 +2 par round resté dans la zone sera nécessaire pour ne pas perdre son apnée et subir 15 points de dégâts continu de poison, (sauvegarde annule, à l'extérieur de la zone touchée)
- 20- Vos adversaires fuient le combat, une pluie de bombes magiques ou technologiques tombent du ciel. Impossible d'y rattrapper.
Vous subissez 1d10 d10 dans l'attaque, vous êtes probablement mort.
Attaque +20 contre réflexe.
- 21 et + Vous êtes personnellement pris pour cible par une baliste, une vraie.
+12 contre CA inflige 5d12+12, le projectile vous emporte à l'autre bout du champ de bataille si vous êtes toujours vivant.

6 ARCHER 6 (1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – une pluie de flèches vous délivrent de vos adversaires, les tuant tous avec une précision rare.

- 1 à 3- Tout vos adversaires subissent 15 points de dégâts grâce à l'appui d'archers alliés
- 4- L'un de vos adversaires tombe raide mort, une flèche fatale dans le corps
- 5- L'un de vos adversaire reçoit un flèche dans le corps 1d10+5 points de dégâts, impossible de savoir d'où elle provenait.

6-8 Vous continuez votre combat précédent

9-12 Un archer hors de portée au corps vous prend pour cible (24m)

13-15 Même chose mais avec deux archers (24m)

16- une pluie de flèche s'abat sur vous, vous subissez 4d6+3 points de dégâts vous et vos compagnons

17- Flèche tronc-d'arbre, +12 contre CA, elle inflige 1d10+10 et vous emporte à 9m derrière elle en vous clouant soit au sol, soit au mur (sauvegarde annule)

18- Flèche empoisonnée, +14 contre CA 1d10+10, effet poison 10 continu (sauvegarde annule)

19- 1d6+3 archers vous surprennent et vous prennent tous pour cible

20 et + Flèche perdue, vous subissez 15 points de dégâts à cause d'un flèche venue d'on ne sait ou, il faut la retirer pour pouvoir guérir mais elle cause à nouveau 15 points de dégâts (hémorragie 5 continu)

7 MAGIE 7 (1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – Soins de masse, vous pouvez tous usés une récupération +3d6 points de vie

1 à 3- Un flash lumineux apparaît et tout vos adversaires sont à terre et sentent le roussi

4- Caractéristique surhumaine pour 1d6 tours, +5 au toucher et aux dégâts

5- Une barrière magique vous entoure, vous protégeant de 15 points de dégâts sur la prochaine attaque dont vous serez victime.

6-8 Zone de silence, un mage devait en avoir marre de ce bruit (durant 1d6 tours)

La magie vocale ne fonctionne plus

9-12 Pluie d'acide +8 contre réflexe, inflige 1d6+5 avec des dégâts continus de 5 (sauvegarde annule)

13-15 Onde de choc, +10 contre vigueur, inflige 2d6+3 et vous vous retrouvez au sol

16-18 une créature qui n'a rien à voir avec un soldat est convoqué, son niveau est de 3d10.

19- Toute magie est dissipée sur la zone, y compris les objets magiques

20- Vous êtes téléportés au plein milieu d'ennemis, 1 décarion et 9 soldats sur vous

21 et + Vous êtes transporter dans un plan peu accueillant avec une dizaine de démons autour de vous.

8 FORTERESSE 8 (1d20)

Si vous n'avez pas d'ennemis, vous pouvez taper du mob en infligeant des dégâts critiques et en jouissant d'un avantage de combat.

0 et – Un morceau de la forteresse se décroche et écrase vos ennemis, dommage pour eux

1 à 3- On tente de vous aspergez d'huile bouillante, mais celle-ci frappe vos ennemis qui subissent 10 points de dégâts continu et un -4 sur leurs actions (sauvegarde annule)

4- Vous vous battez au bord des douves, si vous déplacez votre adversaire d'une case, il tombe.

5- La fumée de cet endroit vous couvre des attaques à distance qui subissent alors un malus de 5

6-8 Un bruit de cor résonne, se voulant intimidant, et encourageant les loyalistes du fort à combattre avec d'avantage de rage, vos adversaires ont un bonus de +2 sur leurs attaque ce tour

9-12 Chute de pierre, +7 contre réflexe inflige 5d10 points de dégâts

13-15 Vous êtes pris en cible par 1d6+1 archer du haut des remparts, ils bénéficies d'un +2 de leur

position.

16-18 Un morceau des remparts pesant des centaines de kilo s'abat à votre emplacement, +15 contre réflexe, inflige 10d10 points de dégâts

19- Vous êtes projetés et bousculés dans les douves, vous subissez 3d10 points de dégâts.

1/6 qu'une volée de flèche enflammées jaillissent et enflamme les douves à ce moment là.

15 dégâts continu dans les douves et 5 par la suite (sauvegarde annule une fois sorti des douves)

20 et + Si vous êtes en péril, vous êtes assommés et capturé par l'ennemi.

Ce sont des choses qui arrivent. Sinon vous subissez juste une attaque 1d10+5 et vous avez une grosse bosse derrière la tête. Le soldat qui vous a fait ça va sans doute le regretter.

9-10 HEROISME 9-10

(1d20)

0 et – Vous apercevez un décurion trop téméraire, proche de la mort, vous voyez comme en ralenti le coup d'épée qui va l'achever (10 cases de distance). Il reste 5 points de vie à son assaillant.

[-1M]

1 à 3- Vous tombez nez à nez avec un porte bannière adverse, il a +2 à sa CA, ses jets d'attaques. Il lui reste 1d4 quarts de ses points de vie. Le tuer baisse de moral adversaire de 5%

4- l'un de vos hommes est à terre et hurle à l'agonie, vous devez le sauver ce tour ou jamais

Soins dd15 [-1M]

5- Vous apercevez un engin de siège abandonner de votre position, il reste un projectile.

Jet de dextérité dd15, infligez 1d10 morts à vous tout seul se tour, le double sur un critique, sur un échec critique vous tirez sur votre propre camp.

6- De là ou vous vous trouvez vous avez une excellente vue d'ensemble du combat, bien qu'il tourne à votre avantage, la répartition des soldats est mauvaise.

Jet d'intelligence dd15 pour répartir les troupes plus efficacement en hurlant des ordres.

[-1d6 M]

7- Votre porte bannière, blessé, vient de la faire tombée.

Il vous appartient de libérer une main pour apporter un bonus de +5% supplémentaire au moral, votre taux d'attaque augmente aussi de +1.

8- Vous apercevez plusieurs ennemis en équilibre sur une fortification ou un rebord de fausse, si vous infligez 15 points de dégâts à la structure en un tour, elle sombre en emportant 2d6 hommes ennemis.

9- Votre centurion vient pour vous aidez, il reste 1d6 tours avec vous, commençant par un coup critique le premier et une réplique militaire déplacée.

10- L'un de vos hommes va mourir terrassé par une flèche, vous pouvez vous interposer et prendre les dégâts à sa place 1d10+5.

[-1M, +5% moral pour cette bataille]

11-L'un de vos décurions est cruellement blessé, ses hommes ne savent plus quoi faire.

Vous pouvez apporter votre soutien avec un rapide discours charisme dd15

[dd-15 morts chez les ennemis, pas de négatif, min 0]

12- Une créature massive, comme un olifant attaque tout ce qui se trouve à porter sans réfléchir.

Par un jet d'acrobatie dd25, puis un jet de nature dd20. Vous pouvez la dirigée pour abattre 1d6 soldats par tour dans votre sillage.

13-Rage de vaincre, vous ne savez pas ce qui vous arrive, la colère monte en vous, ces merdeux qui ont vue moitié moins de merveilles et d'atrocités que vous n'ont pas de leçons à vous donner.

Vous pouvez agir 3 fois ce tour avec un bonus dégât égal à vos blessures.

Si vous avez 30 points de dégâts, vous infligez +30, vous avez bien compris.

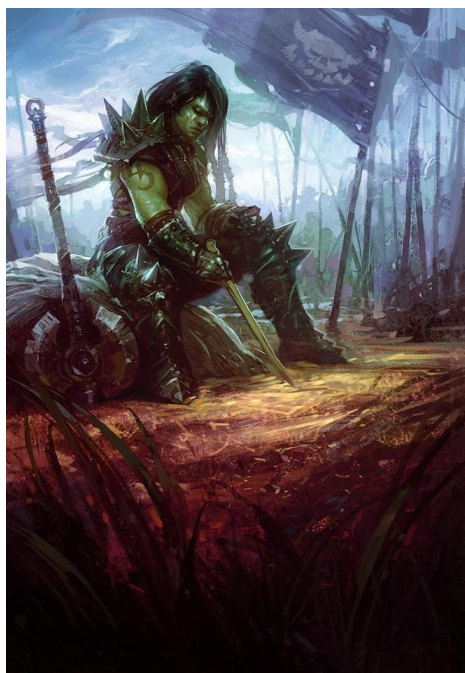
14-Jeu de domino, votre attaque se répercute sur 2d6 cibles

15- Ivresse de la bataille, vous ignorez les blessures se tour-ci et vous pouvez contre attaquer contre tous que ce qui vous attaque au corps à corps, bizarrement, personne ne vous attaque à distance ou

alors ils vous ratent, regardant ce monstre avec de grands yeux.

Les dégâts vous reviennent normalement par la suite

- 16- Un saut stupéfiant, projetez vous dans un tas d'ennemis pour une attaque de zone sur une case autour de vous, celui sur qui vous sautez reçoit des dégâts critiques. Ces mêmes adversaires continuent de vous attaquer les rounds suivants.
- 17- Vous avez l'occasion de fuir le combat avec panache, couper la corde d'une catapulte pour être projeté, se laisser tomber dans un gouffre avec de l'eau au fond, glisser sur un bouclier ou s'accrocher sur un cheval. Test d'acrobatie ou athlétisme dd15
dd20 vous causez 1d6 victimes dans le camp ennemi en fuyant
dd25 vous causez 2d6 victimes dans le camp ennemi en fuyant
- 18- Vous êtes seul face à un décurion ne lancer plus sur la table pour les rounds suivants. C'est un duel entre vous et lui, même vos alliés ne peuvent intervenir (double conséquence à +5 sur eux sinon)
- 19- Inspiration héroïque, vous regagnez tout vos pouvoirs de rencontre et quotidien et un nouveau second souffle si vous en aviez déjà fait usage.
- 20- Vous vous retrouvez seul à seul contre le centurion adverse, ne lancer plus sur la table pour les rounds suivants. C'est un duel entre vous et lui, même vos alliés ne peuvent intervenir (double conséquence à +5 sur eux sinon)
- 21 et + Vous êtes face à une douzaine de soldats et un décurion, seul. Mais vous avez l'occasion de fuir. Si vous choisissez de faire face malgré tout, vous inspirez la légion entière par votre héroïsme et chaque victime que vous ferez seul parmi vos adversaires contera pour cinq au final.



CHAMPION GENERAL

1400PX

Humanoïde de taille moyenne Soldat d'élite niveau 12

PV 150 Péril 75

CA30 VIG28 REF26 VOL25

Initiative+8

ARME PRINCIPALE (Action simple)

Toucher +17 contre CA Dégâts 3d6+10

ENCHAINEMENT (réaction immédiate)

Réaction immédiate, lorsqu'il achève un adversaire, il peut frapper à nouveau un ennemi à proximité

A L'ASSAUT !!! (rencontre)

Le général peut une fois par combat crier un ordre à tous ses alliés présent sur 12 cases, ils peuvent agir immédiatement une fois de plus afin de respecter son ordre ou ne rien faire.

Le général se prive d'agir.

AURA DE COMMANDEMENT

Les alliés se trouvant sous les ordres du général et étant à 6 case bénéficient d'un bonus au toucher et aux dégâts de +4.

ATTAQUE VORPALE (recharge 5-6)

Contre une cible en péril uniquement

Toucher +15 contre VIG Dégâts 3d6+25

Si la cible tombe à 0 points de vie, sa tête se sépare du corps, elle est morte.

Alignement variable

Langue commun + langue du fief

Compétences : Athlétisme +15 Endurance +15 Intimidation +14

FOR 18 (+10)

DEX 15 (+8)

SAG 13 (+7)

CON 18 (+10)

INT 14 (+8)

CHA 16 (+9)

Équipements : Armure au choix magique +1, arme magique +1, 3 potions de soin

CHAMPION ARCHIMAGE

1400 PX

Humanoïde de taille moyenne Artilleur d'élite niveau 12

PV 90 Péril 45

CA26 VIG24 REF25 VOL26

Initiative+9

PROJECTILES ENTROPIQUES action simple

+11 contre REF

Envoie 6 projectiles sur 6 cibles différentes ou sur une seule.

1d8+3 par projectiles.

1- feu 2- froid 3-acide 4-radiant 5-nécrotique 6-poison

INFERNO (5-6 recharge) action simple

décharge de 3 cases

+15 contre REF

L'achimage choisit un élément et génère un cône de pouvoir.

3d6+20



MUR DE FORCE (rencontre) action libre

Annule purement et simple une attaque, quelle que soit sa puissance elle s'écrase contre le mur de l'archimage.

TORNADE (rencontre) action mineure

L'archimage s'envole en centre d'une tornade, les attaques à distances contre lui souffrent d'un -5, les ennemis se trouvant à 2 cases ou moins subissent 3d6+5 points de dégâts tant qu'elles y restent.

Il faut réussir un test d'athlétisme dd25 pour traverser la tornade en volant, et ce chaque tour sous peine d'être expulsé à 3d6 cases.

Si l'archimage est blessé malgré sa protection, il a 1/6 de perdre le bénéfice de sa tornade.

Compétences : Arcane+16

FOR 10(+6)

DEX 16 (+9)

SAG 14 (+8)

CON 12 (+7)

INT 20 (+11)

CHA 12 (+7)

Équipements : Bréviaire à rituels, bâton +1, armure de tissu +1



CHAMPION EMISSAIRE

1400PX

Humanoïde de taille moyenne Meneur d'élite niveau 12

PV90 Péril 45

CA24 VIG24 REF24 VOL28

Initiative+11

ARMURE DE PRESTENCE (Réaction)

+15 contre volonté

Chaque fois qu'il est attaqué

La cible est stoppée nette dans son attaque, comme si l'émissaire avait un regard hypnotique.

Le combat intérieur qui anime l'attaquant lui inflige 1d8+6 points de dégâts.

POURPARLER ! (rencontre) action simple

+18 contre volonté

Le combat s'arrête, quel qu'en soit la violence.

L'émissaire expose alors la raison pour laquelle il est ici.

La motivation de combattre baisse.

Malus de -4 au toucher et aux défenses.

CHARME PERSONNE action mineure

+15 contre volonté, génère l'action voulue sur la cible

CHARME MASSE (rencontre) action simple

Tout les sbires impliqués ou non dans le combat prennent partis pour l'émissaire

EMPATHIE DESTABILISANTE (réaction)

Quand le champion émissaire tombe en péril, chaque points de dégâts qui lui sont infligés sont répartis sur 1 case autour d'elle à égale mesure, arrondir au nombre supérieur.

IMMUNITE DIPLOMATIQUE (recharge 5-6) action de déplacement

Le champion émissaire peut se déplacer sans prendre d'attaque d'opportunité, son parfum inflige 10 points de dégâts poison continu (sauvegarde annule) sur 1 case tout autour d'elle.

Compétences : Bluff+17, diplomatie+17, histoire +14, intuition+15

FOR 10(+6)

DEX 12 (+7)

SAG 18 (+10)

CON 10 (+6)

INT 16 (+9)

CHA 22 (+12)

Équipements : Vêtement de soirée +1, Parfum envoûtant, Missive diplomatique

CHAMPION MAITRE ESPION

1400PX

Humanoïde de taille moyenne Artilleur d'élite niveau 12

PV90 Péril 45

CA27 VIG25 REF30 VOL28

Initiative+15

EXAMEN RAPIDE (action mineur)

L'espion gagne +2 au toucher et dégâts ainsi que +1 sur ses défenses contre cet ennemi durant la totalité du combat, cumulable avec d'autres examens rapides.

MEMOIRE PARFAITE (recharge 5-6)

L'espion reproduit exactement l'une des attaques qui a été utilisée pendant le combat avec les mêmes bonus et le même potentiel de dégâts.

TRANSFERT (recharge 5-6)

Alors qu'il aurait dû subir une attaque, l'espion a échangé sa place avec un adversaire se trouvant à 3 cases de lui au maximum, celui-ci subit l'attaque qui lui était destiné.

ATTAQUE INCAPACITANTE (action simple)

+15 contre vigueur

inflige 2d8+6 et inflige lenteur (sauvegarde annule)

Sur un critique, en plus de subir des dégâts doublés, l'ennemi est assommé (sauvegarde annule)

HOLD UP (action simple)

+15 contre réflexes

inflige 2d8+6 points de dégâts et dérobe un objet à la cible

IL EST TEMPS DE FUIR (rencontre)

Un fumigène ou une bombe aveuglante éclate au sol.

L'espion a droit de se déplacer de deux fois la valeur de son déplacement (12 cases) sans subir d'attaque d'opportunité et d'enchaîner sur un jet de discrétion afin d'échapper à ses assaillants.

Compétences : Acrobatie+16, Bluff+15, Discrétion+16, Perception+13, intuition+13, Connaissance de la rue +16

FOR 10(+6)

DEX 20 (+11)

SAG 14 (+8)

CON 10 (+6)

INT 18 (+10)

CHA 18 (+10)

Équipements : Vêtement de soirée +1, Parfum envoûtant, Missive diplomatique



CHAMPION MAITRE ASSASSIN

1400PX

Humanoïde de taille moyenne Soldat d'élite niveau 12

PV120 Péril 60

CA27 VIG24 REF26 VOL24

Initiative+15

COUP PRECIS

+20 contre CA

Inflige 3d6+15

10 points de dégât poison continu (sauvegarde annule)

AVANTAGE DE COMBAT

+3d6 points de dégât en cas d'avantage de combat

CATALYSEUR (recharge sur 5-6) action de mouvement

Distance 9 cases, sur un ennemi atteint par le poison,

inflige 3d6+20 supplémentaire

CIBLE

La cible du contrat du champion assassin subit +5 points de dégâts, l'assassin a également un +5 à la perception pour la repérée

VISAGE DE LA MORT (action mineure, 1er round de combat)

+15 contre volonté, décharge de 5 cases

Les adversaires reculent de 1 case, les défenses de ceux qui ratent baissent de 2 points.

ASSASSINAT (recharge sur un 6, uniquement sur sa cible)

L'assassin se jette sur sa cible et attaque par trois fois

+17 contre CA

3d6+15

Chaque attaque qui touche au but ajoute des dégâts cumulables hémorragiques de 5.

Jusqu'à 15 par round (sauvegarde annule) + poison 5 par round (sauvegarde annule)

BAS LES MASQUES

Quand l'assassin est en péril, son masque tombe, son visage est à la vue de tous.

Il perd 2 à toutes ses défenses mais gagne une action simple supplémentaire par tour en visant principalement les témoins.

Compétences : Acrobatie+15, Discrétion+15, Perception+12, Intimidation +14

FOR 16(+9) DEX 18 (+10) SAG 12 (+7)

CON 14 (+8) INT 14 (+8) CHA 14 (+8)

Équipements : Vêtement de soirée +1, Parfum envoûtant, Missive diplomatique

CHAMPION SAGE

1400PX

Humanoïde de taille moyenne Meneur d'élite niveau 12

PV90 Péril 45

CA24 VIG24 REF22 VOL28

Initiative +6



SARCASME D'UN VIEUX FOU (action simple)

+15 contre volonté, explosion de 9 cases.

Les victimes subissent un malus de -3 sur leurs attaques pendant la durée du combat. Cumulable jusqu'à -12.

GROS LIVRE (recharge sur 4-6)

Retire 15 points de dégâts sur une attaque et interposant un livre de plusieurs milliers de pages. De toute façon il avait fini de le lire.

CONTRE ATTAQUE (réaction)

Chaque fois qu'une attaque le rate, le sage contre attaque par un coup de pied ou de livre. Inflige 2d8+6 automatiquement et augmente encore le malus de toucher de -3 (-12 maximum)

POIGNARD

Quand un adversaire atteint -12 de malus, le sage peut user de son attaque poignard.

+17 contre volonté inflige 3d6+20

5 points psychiques continus (sauvegarde annule)

CHANGEONS L'HISTOIRE (rencontre)

Change l'ordre d'initiative de tout le monde au début d'un nouveau round.

VISION VERITABLE (rencontre)

Le sens des détails du sage lui permet de déceler les illusions ou les faussaires.

Compétences : Arcanes+16, Nature+16, Exploration+16, Histoire+16

FOR 10(+6)

DEX 10 (+6)

SAG 22 (+12)

CON 10 (+6)

INT 20 (+11)

CHA 12 (+7)

Équipements : Livres anciens et spécialisés, matériel d'écriture et autres parchemins



CHAMPION

1400PX

Humanoïde de taille

TRESORIER

moyenne

Meneur d'élite niveau 12

PV90 Péril45

CA25 VIG25 REF23 VOL27

Initiative+6

RESONNANCE DE L'ARGENT (action simple)

En fonction de la richesse monétaire transportée par les cible le trésorier fait chauffer leur métal à distance en manipulant les pièces pour qu'elles touchent leur cible.

Les dégâts sont psychiques

10 pièces et moins 0

50 pièces et moins 1d6 points de dégâts

100 pièces et moins 2d8+6

200 pièces et moins 3d6+10

500 pièces et moins 3d6+15

1000 pièces et moins 3d6+20

+ de 1000 pièces 3d6+30

5 dégâts psychique continu (sauvegarde annule)

Il faut se débarrasser de ses pièces. Explosion 12 cases

LANCER DE PIECE DE CUIVRE

+15 contre réflexe, 2d8+6, distance 15 cases

LANCER DE PIECE D'ARGENT (recharge 5-6)

+15 contre vigueur, 3d6+10, 12 cases

la cible recule jusqu'à la limite de distance du lancer de la pièce

LANCER DE PIECE D'OR (rencontre)

+15 contre réflexe, 3d6+15, 9 cases

la cible est pétrifiée en or, elle ne peut subir de dégâts, sauvegarde annule

LANCER DE PIECE DE PLATINE (rencontre)

+15 contre volonté, 3d6+20, 6 cases

La cible tombe au sol, comme écrasé par la pièce et subit 10 dégât continu.
(sauvegarde annule) afin de pouvoir se relever et se débarrasser des dégâts continus.

DIVERSION

Explosion de 9 cases.

+15 contre volonté.

Les victimes ramassent les pièces lancées au sol jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou réussissent un jet de sauvegarde.

Compétences : Histoire+16, Larcin+11

FOR 10(+6)

DEX 10 (+6)

SAG 16 (+9)

CON 10 (+6)

INT 22 (+12)

CHA 14 (+8)

Équipements : Livres de compte, bourse bien remplie, vêtements de la haute société

CHAMPION CHEF DE LA GARDE

1400PX

Humanoïde de taille moyenne

Soldat d'élite

PV150 Péril 75

CA28 VIG28 REF25 VOL23

Initiative+9

EPEE DE JUSTICE (action simple)



+17 contre CA, 2d8+10

MARQUE DE LA GARDE

(action mineure)

-2 pour toucher autrui.

Le chef de la garde a droit à une attaque épée de justice s'il attaque quiconque.

FIDELE DESTRIER (action mineure)

Un sifflement et le champion de la garde est déjà sur son fidèle destrier, ceux qui croisent le chemin de son cheval fou subissent une attaque +20 contre vigueur, 2d8+10 et sont écartés de son chemin
hébétés (sauvegarde annule)

En plus de cette capacité de piétinement, cette monture confère à son maître +2d6 points de dégâts sur une charge. Elle se déplace de 10 cases par action de déplacement.

BOUCLIER IMPENETRABLE (rencontre, action immédiate)

Le chef de la garde se précipite sur un innocent ou un protégé pour tendre son bouclier de ignorer 20 points de dégâts quel qu'en soit la cause. Maximum 6 cases.

INTERPOSITION HEROÏQUE (recharge 5-6)

Le chef de la garde s'interpose face à une attaque, maximum 6 cases.

Il subit les dégâts mais semble plus déterminer.

+2 attaque et dégâts, cumulable pour le combat.

DERNIER REMPART (en péril)

Le chef de la garde ne s'avoue jamais vaincu, quand il est en péril, son regard brille d'une détermination intense.

Il gagne +2 sur toutes ses défenses, son interposition héroïque se recharge.

POUR L'HONNEUR (à 0PV)

Avant de mourir, le chef de la garde inflige un dernier coup d'épée.

+21 contre CA

3d6+20 points de dégâts

+1d6 points de dégâts par différence d'alignement (loyal/chaotique – Bon/mauvais)

DESARMEMENT (recharge sur 5-6)

+15 contre réflexe

L'arme de l'adversaire s'envole à 3 cases, ou le chef de la garde la rattrape, selon sa volonté.

Compétences : Athlétisme +15 Endurance +15 Intimidation +14

FOR 16 (+9)

DEX 16 (+9)

SAG 14 (+8)

CON 16 (+9)

INT 14 (+8)

CHA 14 (+8)

Équipements : Fidèle destrier (n'obéit qu'au chef de la garde ou même alignement), harnois+1, bouclier +1 et épée longue +1



CHAMPION HAUT-PRÊTRE

1400PX

Humanoïde de taille moyenne

Meneur d'élite

PV120 Péril 60

CA27 VIG25 REF23 VOL28

Initiative+7

FLUX DIVIN (action simple)

+15 contre réflexe

2d8+10 dégâts radiants

10 cases

GUERISON DE MASSE (recharge 5-6) action mineure

Permet de dépenser une récupération +3d6 points de vie.

Ou 45 points de vie pour les monstres et alliés PNJ

Explosion 6 cases

BÛCHER DE L'HERETIQUE (rencontre) action simple

Un symbole religieux gigantesque sort de derrière la cible, ligotant ses bras et ses jambes.

Chaque tour la cible devra réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être attiré de 8 cases vers le bûcher. Le bûcher a une CA de 20 et possède 50PV.

Il inflige 2d8+20 points de dégâts de feu à quiconque se trouve sur sa case au début de son tour et 5 points de dégâts radiants à quiconque se trouve à 3 cases de celui-ci et représente une menace pour le haut-prêtre.

Celui qui ne se débat pas sur le bûcher et partage une religion de même alignement que le haut-prêtre ne subit aucun points de dégât par cette attaque.

AVATAR DE LA FOI (péril)

Le champion haut-prêtre s'enflamme d'une énergie au choix.

Il récupère 20 points de vie par tour et inflige 10 points de dégâts de cette même énergie sur une case. Son flux divin inflige également +10 points de dégât et se convertit en la nouvelle énergie choisie.

Compétences : Intimidation+16, Religion+17

FOR 12 (+7)

DEX 12 (+7)

SAG 20 (+11)

CON 12 (+7)

INT 14 (+8)

CHA 20 (+11)

Équipements : Symbole religieux +1, Bâton du haut-prêtre+1, livre religieux

LE MOT DE LA FIN

Cette aide de jeu a été rédigée par Joss et enrichie par Fitorios et d'autres testeurs avec un certain nombre d'illustrations pillées sur internet.

Il est destiné à ceux qui veulent un système et fief qui tient en trois valeurs.

Merci de votre lecture et désolé pour les fautes d'orthographe.



Inspirations

Kingmaker de Pathfinder

Aides de jeux de dragon magazine

La cruauté de l'univers dans Game of Throne

Le jeu de cartes Citadelle