



«...D'étranges créatures hostiles rôdent dans les régions reculées de votre domaine. Cependant, ces derniers temps, elles ont tendance à s'approcher dangereusement des zones habitées. Réagissez rapidement...»



«...La paysannerie est en pleine révolte. Cette saison promet d'être difficile pour vos forces de l'ordre...»

CONSTRUIRE SON DOMAINE

(2)

VOUS VOILÀ À LA TÊTE D'UN DOMAINE, AVEC SA POPULATION, SON ARMÉE ET SON ÉCONOMIE. À VOUS DE FAIRE PROSPÉRER CE FIEF, D'AMÉLIORER SON RAYONNEMENT CULTUREL, SES RELATIONS EXTÉRIEURES, LE BIEN-ÊTRE DE SES HABITANTS. D20 VOUS PROPOSE DE NOUVELLES RÈGLES POUR DONNER UNE AUTRE DIMENSION À VOS CAMPAGNES.

Dans le numéro 1 de D20 Magazine, nous avons vu comment créer, simplement, un fief destiné à être donné à un PJ. L'objectif de cette première partie était de dessiner les grandes lignes de la "personnalité" du fief et de déterminer ses caractéristiques. Un bref rappel. Un fief est décrit principalement en terme de jeu par les caractéristiques suivantes :

- **Armée (ARM)** : puissance militaire du fief par rapport à ses voisins
- **Stabilité (STA)** : stabilité intérieure du fief
- **Culture (CLR)** : degré d'importance de la vie culturelle et intellectuelle du fief
- **Economie (ECO)** : puissance économique
- **Politique (POL)** : puissance politique
- **Population (POP)** : taille de la population
- **Relations extérieures (RLX)** : qualité des relations que le fief a avec ses voisins

Chacune de ces caractéristiques est mesurée sur une échelle à cinq degrés. Chaque degré donne droit à un modificateur que l'on applique à un D20 lorsque

l'on a besoin de tester la caractéristique en question. Le système fonctionne alors de manière totalement similaire à un test de caractéristique dans D&D.

| Modificateur | Degré de caractéristique |
|--------------|--------------------------|
| -4 | Très faible |
| -2 | Faible |
| 0 | Moyenne |
| +2 | Forte |
| +4 | Très forte |

Dans le système de jeu décrit ci-après, de nombreux paramètres peuvent modifier le degré des caractéristiques. En aucun cas un changement ne pourra faire dépasser les degrés Très Forte ou Très Faible.

À l'issue du processus de création, le fief possède ses caractéristiques avec ses modificateurs. Il peut débuter sa vie propre. Quid de ce qui se passe ensuite ? Une terre n'est pas chose aisée à gérer. Et si les PJ s'y prennent mal, ils peuvent se voir dépossédés de leur bien. En revanche, s'ils sont efficaces, ils pourront retirer de leurs terres des richesses substantielles et une aura politique certaine.

L'objet de cette deuxième partie est de décrire un moyen simple de gérer les terres de vos PJ.

BUDGET

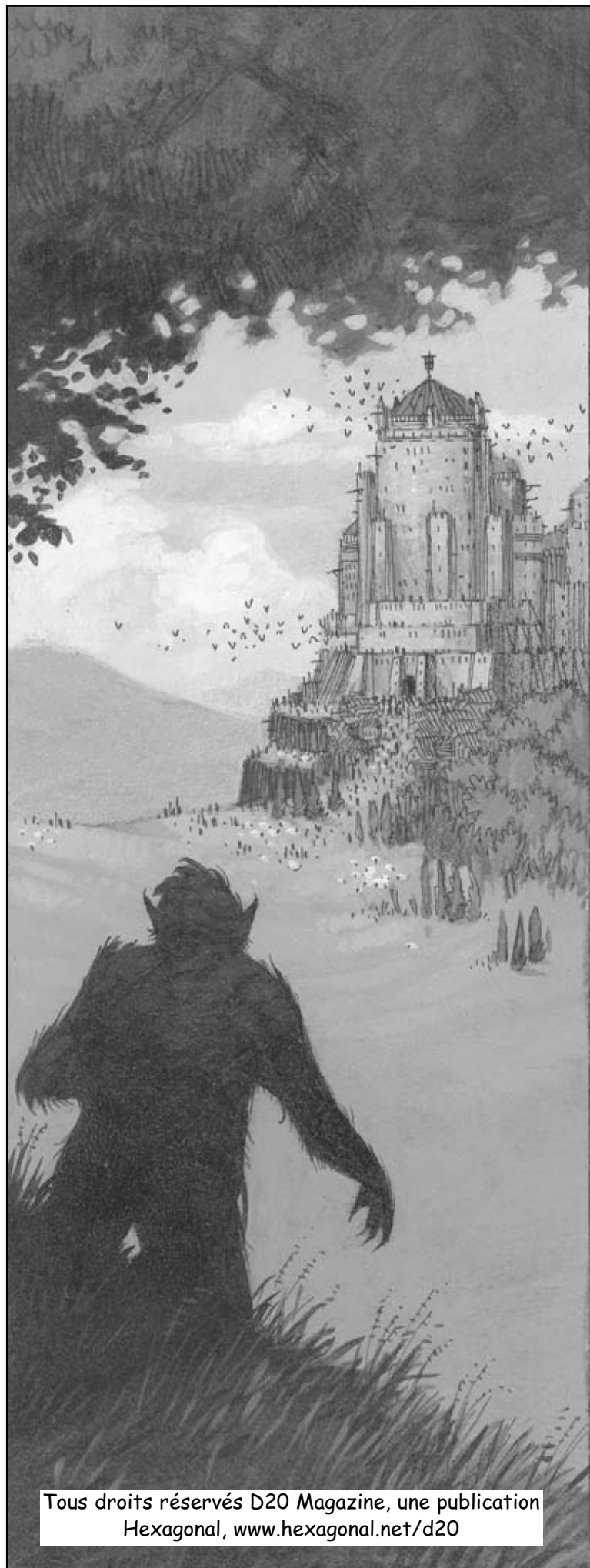
Pour simplifier, gérer un fief revient à jouer à l'équilibriste entre les dépenses et les recettes. Par exemple, une terre qui possède une forte caractéristique ARM, doit dépenser beaucoup d'argent afin d'entretenir son armée. Les PJ auront à leur disposition la possibilité de lever des impôts. Mais dans les mondes chaotiques de l'Heroic Fantasy les rentrées fiscales sont loin d'être régulières et fiables. Il y aura des années avec et des années sans.

Cet équilibre entre les dépenses et les recettes constitue le budget de fonctionnement du fief. Il est planifié en début d'année et révisé tous les ans.

DÉPENSES

Les dépenses que doivent effectuer les propriétaires d'une terre sont globalement de trois ordres : les frais de fonctionnement, les investissements et la redevance à l'autorité de tutelle.





FRAIS DE FONCTIONNEMENT

Afin de maintenir les caractéristiques ARM, CLR et STA à leur niveau, les PJ doivent dépenser une certaine somme, fonction du degré desdites caractéristiques. Le tableau ci-après précise le nombre de pièces d'or à dépenser chaque année pour maintenir une caractéristique à son niveau.

| | Très faible | Faible | Moyenne | Forte | Très forte |
|-----|-------------|--------|---------|--------|------------|
| ARM | 5 000 | 10 000 | 25 000 | 50 000 | 100 000 |
| STA | 3 800 | 7 500 | 19 000 | 37 500 | 75 000 |
| CLR | 2 500 | 5 000 | 12 500 | 25 000 | 50 000 |

L'armée est la plus coûteuse des caractéristiques. Equiper et entraîner une troupe de soldats qui ne sert qu'occasionnellement est le poste budgétaire le plus lourd.

Le coût associé à la stabilité représente essentiellement les dépenses de police intérieure. Elles sont un peu inférieures à celles nécessaires à l'armée car les forces de l'ordre sont généralement moins équipées et moins entraînées que les soldats.

Enfin, les dépenses culturelles regroupent un vaste champ, depuis les budgets des universités jusqu'au mécénat destiné aux artistes du fief.

En début d'année, les PJ déterminent les besoins financiers liés à chacune de ces caractéristiques et les additionnent. Ils obtiennent ainsi le budget de fonctionnement de leurs terres.

Exemple :

Le fief de Kerner possédant une Armée Forte, une Stabilité Moyenne et une Culture Faible aura besoin de $50\,000 + 19\,000 + 5\,000 = 74\,000$ pièces d'or pour cette année.

INVESTISSEMENTS

Aux dépenses de fonctionnement qui sont obligatoires, les PJ ont la possibilité d'ajouter des investissements destinés à améliorer les caractéristiques de leur fief. Bien entendu cela est facultatif.

Ils peuvent améliorer d'un degré, et d'un degré seulement, par an leur ARM, leur STA ou leur CLR en dépensant l'or nécessaire. Augmenter d'un degré coûte deux fois le budget annuel de fonctionnement pour le degré à atteindre.

Exemple :

Les propriétaires du fief de Kerner souhaitent améliorer l'ordre intérieur en passant la STA à Forte. Ils doivent dépenser pour cela $37\,500 \times 2 = 75\,000$ po.

Une fois l'augmentation effectuée, elle ne sera réellement prise en compte qu'au début de l'année suivante. Durant un an, la caractéristique reste à son ancien niveau. Il faut prendre le temps de tout mettre en place et cela peut s'avérer long dans un monde où la communication est lente.

Exemple :

Passer la STA de Moyenne à Forte n'augmentera pas les dépenses de fonctionnement pour l'année en cours mais pour celle d'après. De même le fief de Kerner conservera une STA Moyenne pour toute l'année.

ACHAT DE TERRES

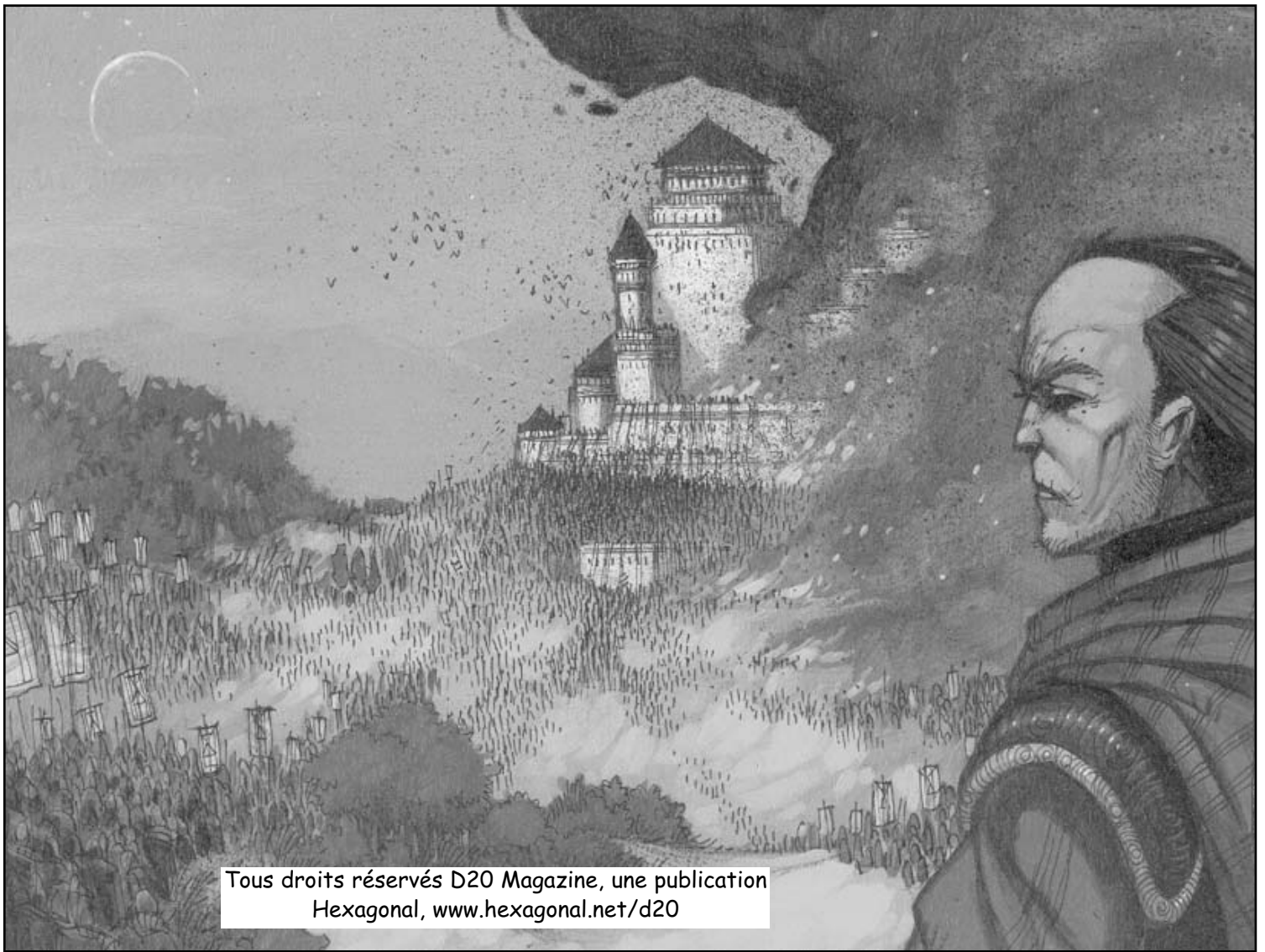
Un autre investissement consiste à racheter une terre. La terre coûte cher et seuls les fiefs les plus riches pourront s'offrir ce luxe. Un fief coûte 30 + la somme de tous ses modificateurs de caractéristiques en centaine de milliers de pièces d'or.

Exemple :

Le fief de Kerner possède les caractéristiques suivantes :

| | Degré | Modificateur |
|-----|-------------|--------------|
| ARM | Forte | +2 |
| STA | Moyenne | 0 |
| CLR | Faible | -2 |
| ECO | Très Forte | +4 |
| POL | Moyenne | 0 |
| POP | Faible | -2 |
| RLX | Très Faible | -4 |

Son total de modificateurs est de -2. Il vaut donc $(30 - 2) \times 100\,000 = 2\,800\,000$ pièces d'or. C'est bien entendu une forte somme mais certains objets magiques peuvent valoir ce prix.



Tous droits réservés D20 Magazine, une publication Hexagonal, www.hexagonal.net/d20

Lorsqu'un fief rachète un autre, ses caractéristiques s'en trouvent modifiées. Pour chaque caractéristique, si celle du vendeur dépasse celle de l'acheteur, alors l'acheteur gagne un degré (même s'il y a plus d'un degré d'écart). Si celle du vendeur est inférieure à celle de l'acheteur, alors l'acheteur perd un degré. Si les deux caractéristiques sont identiques, on ne les modifie pas.

Exemple :

Si le fief de Kerner achetait une terre identique au niveau de ses caractéristiques excepté qu'elle possède une ARM Moyenne et une POP Très Forte, alors le fief de Kerner passerait d'une ARM Forte à une ARM Moyenne et d'une POP Faible à une POP Moyenne.

Acheter une terre fait automatiquement gagner un degré en POL. Quelle que soit l'importance de l'acquisition, le fief s'en trouve agrandi donc renforcé politiquement.

REVERSEMENTS À L'AUTORITÉ DE TUTELLE

Selon le système politique dans lequel se situe le fief, les PJ doivent reverser une partie de leurs recettes fiscales (voir section Recettes) à une autorité supérieure : duc, empereur, gouvernement républicain... Le montant dépend de la puissance de cette autorité. Il est fixé par le MJ. Typiquement un pouvoir très faible ne pourra prélever qu'un dixième de l'impôt, tandis qu'un gouvernement très centralisé ponctionnera jus-

qu'à la moitié des recettes fiscales. Ce prélèvement ne s'applique qu'au seul impôt et non aux revenus annexes.

RECETTES

À présent que les PJ connaissent leurs besoins financiers, il est temps de déterminer leurs rentrées d'argent pour l'année. Tout comme les dépenses, les recettes sont essentiellement de deux ordres : l'impôt qui tombe chaque année et les revenus exceptionnels.

IMPÔT

L'un des principaux privilèges d'un propriétaire terrien est la faculté de lever l'impôt. Celui-ci est essentiellement perçu sous forme de prélèvement sur les récoltes ou de taxes d'utilisation des routes, des ponts ou des moulins.

En terme de jeu, l'impôt est fonction de deux caractéristiques : la taille de la population (POP) qui donne indirectement le nombre d'assujettis, et la puissance économique (ECO) qui indique le dynamisme du commerce et donc le niveau de taxe sur le transit des marchandises.

Chaque début d'année les PJ calculent les recettes fiscales de la manière suivante :

$(1D20 + \text{Modificateur POP} + \text{Modificateur ECO}) \times 10\,000 \text{ po.}$

Exemple :

Le fief de Kerner possède un modificateur de POP valant - 2 et un modificateur d'ECO valant +4. Le propriétaire lance 1D20 et obtient 12. Sa levée d'impôt lui rapporte donc pour l'année $(12-2 + 4)$

$\times 10\,000 = 140\,000 \text{ po.}$ C'est une bonne année. Les impôts couvriront largement les dépenses de fonctionnement et le fief pourra investir.

Si la somme obtenue est inférieure ou égale à zéro, l'année a été catastrophique et aucune rentrée financière significative n'a pu être réalisée. Il faudra trouver d'autres moyens de boucler le budget.

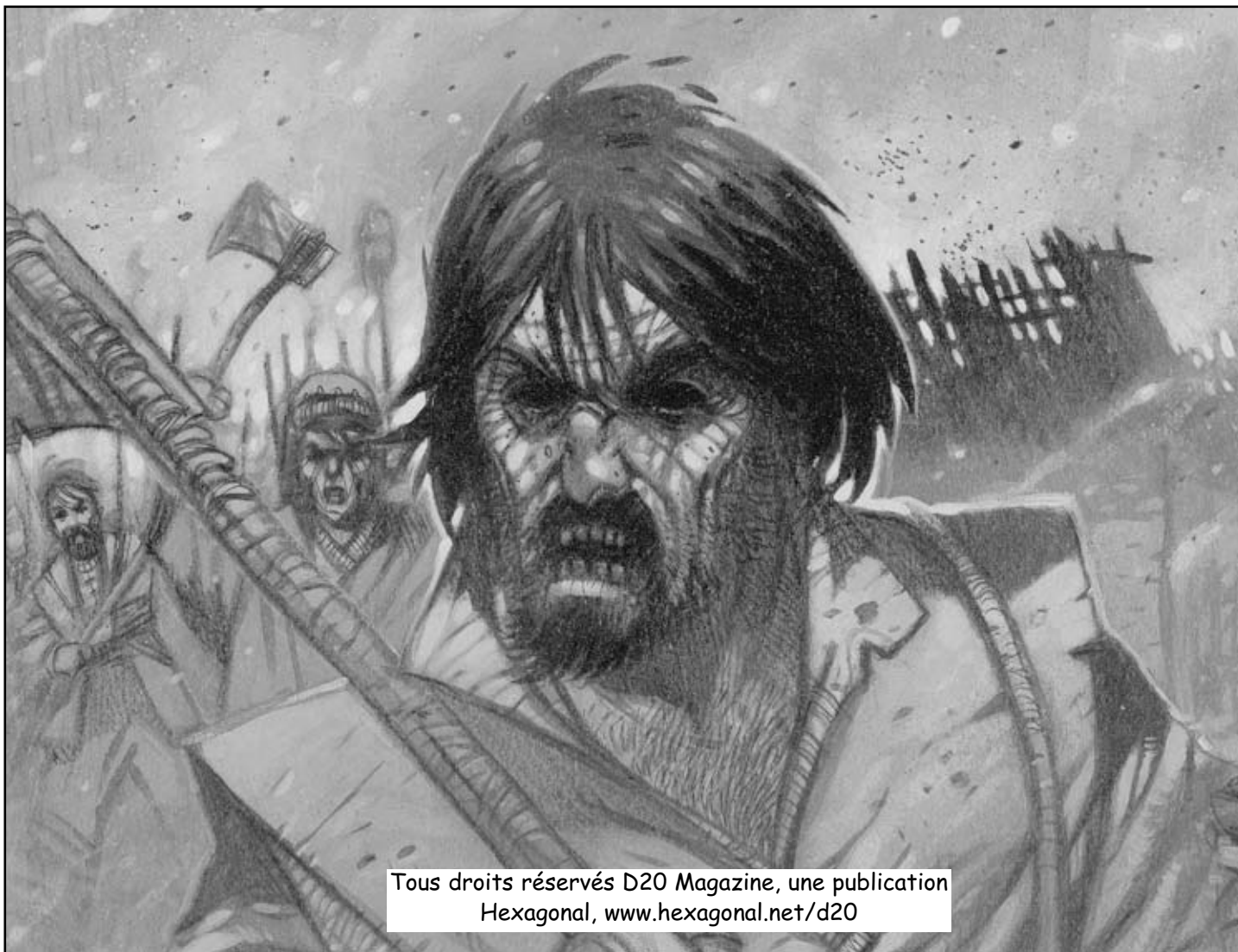
Si les PJ ne sont pas satisfaits du niveau des revenus issus de l'impôt, ils peuvent choisir d'augmenter temporairement le taux de prélèvement. Cette augmentation leur rapporte $1D20 \times 10\,000 \text{ po}$ pour cette année. Mais une augmentation sévère est facteur de trouble dans la population. Les PJ devront en échange abandonner un degré en STA. Ils ne pourront pas dépenser d'argent pour remonter leur STA avant le prochain budget.

REVENUS EXCEPTIONNELS

En dehors des taxes habituelles perçues chaque année, les propriétaires terriens disposent de sources de revenus alternatives et ponctuelles qui peuvent d'avérer fort utiles pour boucler un budget un peu serré.

DON DU LIGE

Quel que soit le système politique dans lequel se trouve le fief, une autorité supérieure contrôle certainement la région : lige féodal, gouverneur républicain... Par abus de langage nous appellerons lige



Tous droits réservés D20 Magazine, une publication
Hexagonal, www.hexagonal.net/d20

le pouvoir tutélaire du fief. Si les PJ savent manœuvrer politiquement, ils peuvent obtenir auprès de leur lige un don financier destiné à renforcer l'armée, étendre le réseau des routes carrossables, ou toute autre raison qui peut sembler d'ordre stratégique pour l'ensemble du royaume.

Les PJ peuvent tenter une fois par an un jet en POL (1D20 + modificateur de POL) contre un niveau de difficulté de 15. S'ils réussissent, ils obtiennent de leur lige une dotation exceptionnelle égale à leur score-14 X 2500 pièces d'or.

COMBATTRE UN VOISIN

Un fief manquant de ressources financières peut décider de faire la guerre à l'un de ses voisins afin d'en retirer du butin. L'attaquant doit toutefois réussir un test en POP avec un degré de difficulté de 15 ou perdre un degré en RLX.

Tout comme un PJ, un fief possède des points de vie, une capacité d'attaque et l'équivalent d'une classe d'armure.

La capacité défensive d'un fief (équivalent de la CA) est égale à 10 + Modificateur ARM + Modificateur RLX. ARM correspond à la puissance militaire du fief et RLX à l'appui de ses alliés. La compétence de combat d'un fief est son modificateur d'ARM. Les points de vie d'un fief correspondent à son degré de POP.

Un tour de combat entre fiefs est similaire à celui entre personnages.

1- Initiative : L'attaquant a toujours l'initiative sur le défenseur

2- Attaque : Le propriétaire du fief lance 1D20 auquel il ajoute le bonus d'ARM. Si le total égale ou dépasse la capacité défensive de l'adversaire ce dernier perd un degré d'ARM. En cas de succès critique (sur un 20 naturel), il perd également un degré de POP. Si l'une de ces caractéristiques était déjà au degré Très Faible, elle y reste mais le combat est immédiatement perdu.

3- Ralliement : Il faut recalculer les capacités de combat et de défense en fonction des dégâts subis

4- Riposte : C'est au tour de l'adversaire de riposter

Le combat s'arrête lorsque l'un des adversaires a perdu deux degrés en ARM, en POP, ou un dans chacune de ces caractéristiques.

Le vainqueur du combat a la possibilité de rançonner le vaincu. Le raid rapporte (1D20 + Modificateur POP du vaincu + Modificateur ECO du vaincu) x 1 000 po. Si le total est inférieur à zéro, la population est tellement démunie qu'on ne peut rien en tirer de valable.

VENDRE

En cas de forte nécessité, le propriétaire d'un fief peut décider de vendre une partie de ses ressources. Il peut ainsi choisir de diminuer d'un degré une, et une seule par an, de ses caractéristiques ARM, STA ou CLR. Il en retire un

nombre de pièces d'or égal au budget annuel de fonctionnement de sa caractéristique avant sa diminution. L'économie réalisée en baissant une caractéristique, et par conséquent en baissant son budget de fonctionnement, ne sera prise en compte que l'année d'après.

Exemple :

Le fief de Kerner traversant une passe difficile, décide de céder une partie de son armée à l'un de ses voisins. Sa caractéristique ARM passe donc de Forte à Moyenne, et le fief en retire immédiatement 50 000 po. D'autre part, le budget de l'an prochain s'en trouvera allégé avec une armée plus petite et donc moins coûteuse.

DEMANDER UN PRÊT

Le propriétaire d'une terre peut également contracter un prêt, le plus souvent auprès d'une guilde marchande. Les usuriers n'accordent cependant pas leur confiance aisément. Ils s'enquerront au préalable de la puissance politique et économique du fief, ainsi que de sa stabilité. La somme maximale qu'un fief peut emprunter est de (10 + Modificateur POL + Modificateur ECO + Modificateur STA) x 10 000 po. Pour savoir s'il parvient à convaincre un prêteur, le propriétaire doit réussir un jet de 1D20 + Modificateur POL + Modificateur ECO + Modificateur STA contre un niveau de difficulté de 10. S'il y parvient, il peut obtenir n'importe

quelle somme d'argent, tant que son endettement total (incluant celui hérité des déficits précédents) ne dépasse pas le seuil calculé ci-dessus.

Par souci de simplicité, nous considérerons que le remboursement de la dette s'effectue à la guise du propriétaire. Lorsque celui-ci aura de l'argent, il en profitera pour diminuer son endettement, retrouvant ainsi un peu de distance avec le seuil maximal. Rembourser ses emprunts dans les périodes prospères est important. Cela permet au fief de conserver une plus large possibilité de recours au prêt dans les années difficiles.

ANNÉES DIFFICILES

Si, malgré toutes les sources de revenus possibles, un fief ne parvient pas à boucler son budget correctement (i.e. il est en déficit), le propriétaire est obligé de sacrifier un degré en ECO. Sa terre a perdu de sa prospérité et a vu trop grand pour elle. Elle est obligée de céder une partie de ses ressources vitales. Cependant, grâce à ce sacrifice, les balances sont remises à zéro et le fief repartira sans dette l'année suivante.

Le fief pourra regagner un degré en ECO par année excédentaire successive. En aucun cas il ne pourra dépasser son degré d'ECO d'origine.

EVÉNEMENTS ANNUELS

Au début de chaque année, après avoir mis au point son budget, le propriétaire d'un fief doit tirer un événement aléatoire sur la table ci-après. Les effets de cet événement concernent l'année qui débute. S'ils ont un impact budgétaire, cela ne se verra que sur le budget suivant. Nous encourageons les MJ à utiliser cette base pour créer leurs propres événements, adaptés au monde dans lequel ils jouent.

1. Prospérité : L'année sera excellente pour les récoltes et le commerce. Les recettes fiscales seront exceptionnellement élevées. Ajoutez 1D20 x 10 000 po aux revenus provenant de la levée de l'impôt. Cette sur-perception ne provoque aucun problème de stabilité.

2. Jacquerie : La paysannerie est en pleine révolte. Cette saison promet d'être difficile pour vos forces de l'ordre. Effectuez un test de STA contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez vous perdez un degré de STA temporairement jusqu'à la fin de l'année. Cette diminution ne modifie cependant en rien le budget de fonctionnement lié à la STA.

3. Festival : Un festival culturel et artistique majeur a choisi votre fief pour son édition annuelle. Le rayonnement d'un tel événement braque les regards de toute la région sur vos terres. Vous gagnez temporairement, jusqu'à la fin de l'année, soit un degré en CLR soit un en POL, à votre choix.

4. Invasion : Un voisin turbulent et en manque de ressources a décidé de jeter son dévolu sur vos terres. Il s'est présenté à vos frontières avec sa troupe. Le MJ devra déterminer la puissance de ce voisin. Traitez cela ensuite comme un combat en utilisant les règles décrites dans la section "Combattre un voisin".

5. Protection surnaturelle : Un collège de puissants mages ou une troupe de saints moines itinérants ont décidé de passer l'hiver sur vos terres. Leur présence apaise les craintes de la population. Dans leur grande bonté, ils leur procurent moutils et soins et gentillesse.

6. Conflit avec le lige : Vous ne vous entendez plus du tout avec votre lige. Politiquement la situation commence à devenir délicate. Effectuez un test de POL contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez, votre lige double ses exigences en terme de reversement de l'impôt pour le prochain budget.

7. Capture d'un ennemi : Une de vos patrouilles a capturé un ennemi qui voyageait, imprudemment et insuffisamment gardé, en bordure de vos terres. Vous exigez et obtenez une rançon de 1D20 x 1 000 po pour sa libération.

8. Epidémie : Une affreuse maladie fait des ravages dans votre population. Vos meilleurs médecins et savants travaillent sur la question. Effectuez un test de CLR contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez vous perdez définitivement un degré de POP.

9. Honneurs du lige : Vous avez l'oreille de votre seigneur et vos relations sont au beau fixe. Il décide de vous doter d'une somme de 1D20 x 1 000 po afin de vous permettre d'améliorer encore la qualité de vos terres qui font sa fierté.

10. Magiciens déviants : Une troupe de nécromages sème la panique sur votre territoire depuis qu'ils se sont établis dans l'intention de poursuivre leurs expériences sur la résurrection des morts. Leur présence inquiète fortement votre population. Elle attend que vous agissiez.

11. Opportunités de mariage : Votre étoile est au plus haut dans la région. Tout le monde s'accorde pour dire que vous êtes promis à un bel avenir. Si vous n'êtes pas déjà engagé ou si votre religion vous permet de vivre avec plusieurs conjointes, un puissant seigneur vous offre la main de sa fille. Ce mariage, si vous l'acceptez, vous fera monter d'un degré en POL tant qu'il durera. Bien entendu, être marié implique aussi certains devoirs dont vous pourrez discuter avec votre MJ.

12. Créatures : D'étranges créatures hostiles rôdent dans les régions reculées de votre domaine. Cependant, ces derniers temps, elles ont tendance à s'approcher dangereusement des zones habitées. Réagissez rapidement. Un test réussi en STA contre un niveau de difficulté de 10 vous permettra de régler le problème. En cas d'échec, les habitants fuient vers les régions plus hospitalières des fiefs voisins et votre POP est réduite d'un degré pour l'année en cours. La population reviendra à son niveau normal l'an prochain, avec le départ des créatures.

13. Popularité : Vous êtes un chef très populaire. Chacune de vos sorties est acclamée par la population. En cas de conflit, elle fera bloc derrière vous et votre fief aura un bonus de +1 à ses jets d'attaque au cours de cette année.

14. Corruption : Une vague de corruption gangrène vos institutions. L'argent de l'impôt a de plus en plus de mal à rentrer. Effectuez un test de STA contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez vos recettes fiscales seront diminuées de 1D20 x 10 000 po lors du prochain budget.

15. Forte natalité : Les gens sont heureux sur vos terres et leur bonheur se manifeste par une forte augmentation du nombre de naissances. Lancez

1D20 et ajoutez-y l'opposé de votre modificateur de POP (ex : prenez - 2 si vous avez normalement +2) contre un niveau de difficulté de 15. Si vous réussissez, vous gagnez définitivement un degré en POP.

16. Disette : Les récoltes de l'année s'annoncent très mauvaises et le commerce s'en ressent également. C'est une année de disette. Vous perdez un degré en ECO jusqu'à la fin de l'année et les recettes fiscales ne pourront pas dépasser la moitié de celles de l'année précédente.

17. Découverte extraordinaire : Un objet, un trésor ou un monument extraordinaire a été mis à jour par un groupe d'aventuriers parcourant vos terres. À vous de choisir la façon de les traiter. Faut-il les laisser repartir librement ou bien exiger une part de la découverte ?


18. Intrigues de cour : D'intrigants rivaux ont entrepris de vous discréditer à la Cour. Leur venin empoisonne déjà les oreilles de certains hauts dignitaires. Effectuez un test de POL contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez vous perdez un degré de POL temporairement jusqu'à la fin de l'année.

19. Voisinage pacifique : Vos voisins se tiendront tranquilles cette année. Leurs armées sont cantonnées dans des casernes éloignées des frontières et le commerce passe librement. Si vous décidez malgré tout de profiter de cet avantage pour effectuer des razzias chez l'un d'entre eux, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à l'attaque mais vous perdez automatiquement un degré de RLX.

20. Brigandage : De nombreuses troupes de brigands peuplent vos chemins et vos bois. Se déplacer n'est plus très sûr pour les marchands. Effectuez un test de STA contre un niveau de difficulté de 10. Si vous échouez vous perdez un degré de ECO temporairement jusqu'à la fin de l'année.

FEUILLES DE FIEF

Vous savez à présent de quelle façon vous pouvez créer un fief et comment vos PJ peuvent le gérer, année après année. Grâce à ce système de jeu, le fief peut devenir un personnage à part entière. Ainsi, de même que vos joueurs conservent les informations relatives à leurs PJ sur une feuille de personnage, vous devez veiller à ce qu'ils fassent de même pour les données se rapportant à leur fief.

Dans des numéros futurs nous aborderons une création plus détaillée du fief, la manière de dépenser l'argent gagné ou encore la construction de la demeure du seigneur. 

| Caractéristique | Degré | Modif. de base | Bonus/malus | Modif. final |
|-----------------|-------|----------------|-------------|--------------|
| ARM | | | | |
| STA | | | | |
| CLR | | | | |
| ECO | | | | |
| POL | | | | |
| POP | | | | |
| RLX | | | | |

Trésor = Cumul des années précédentes + (Recettes - Dépenses) de l'année en cours

Dettes Max = (10 + Modificateur POL + Modificateur ECO + Modificateur STA) x 10 000 po

Investissements = Noter les investissements qui ne porteront leurs fruits que l'an prochain

Noter les avantages et les inconvénients (voir article dans D20 Magazine n° 1), toutes les modifications temporaires, tous les événements survenus