

Tableau et indications pour l'héritage du noble (Récompense pour la spécialisation) - Lire la page 3 avant de faire le tirage

D20	Immobilier	Petit personnel hérité / leurs salaires		Trésorerie bonus OU Dettes	Relations sociales
1	Cabanon en bois délabré dans un champ Estimé à : 70 PO	Personne, c'est déserté par les serveurs Occupée par une bestiole ¹	Néant, un peu comme le cerveau d'un elfe	Dettes : dans des établissements de jeux À rembourser : 1 D20 X 250 PO	Belle-famille en colère. Elle embauche, sans se cacher, une équipe pour vous éliminer.
2	Grange de base avec un petit terrain Estimé à : 90 PO	Chien maladif fidèle voir Matériel et services	1 os par décade, se nourrit seul	Dettes : emprunts familiaux à la banque locale À rembourser : 1 D20 X 200 PO	Héritiers frustrés. Une demi-douzaine d'héritiers potentiels vous réclament chacun 1 000 PO.
3	Cabane en bois aménagée, dans une forêt Estimé à : 120 PO	1D6+5 brigands qui squattent les locaux, Niveau 1D4+1	Volent les alentours, CHA-2 interactions sociales au propriétaire du bien	Dettes : étranges frais au temple de Slanoush À rembourser : 1 D20 X 150 PO	Voisins envieux. Du fait de leurs agissements, cela augmente de 25 % le salaire du futur personnel.
4	Grange de qualité avec un petit terrain Estimé à : 350 PO	1 fermier au mauvais caractère Niveau 2	20 PO par décade	Dettes : Ardoises dans des maisons closes À rembourser : 1 D20 X 100 PO	Cousin jaloux, il vous harcèle tous les jours tant qu'il ne récupère pas ses 2 000 PO.
5	Masure de paysan avec un petit terrain Estimé à : 350 PO	1 fermier fier et costaud Niveau 3	25 PO par décade	Dettes : Ardoises à la taverne À rembourser : 1 D20 X 20 PO	Gang de voleurs à proximité. Ils volent pour 2D20 PO chaque mois tant qu'ils sont là.
6	Fermette avec un petit terrain Estimée à : 800 PO	Une fermière veuve têtue et son jeune fils Tous deux niveau 3	30 PO par décade	Contient du vieux mobilier pour 100 PO	Voisine cultiste, très active la nuit. Bruits louches nocturnes, récupération réduite du sommeil.
7	Maison de village paumé, 3 pièces Estimée à : 1 500 PO	1 fermier bougon, et sa femme gironde Tous deux niveau 3	30 PO par décade	Contient du vieux mobilier pour 200 PO	Enfants des voisins turbulents. Du fait de leurs cris, cela augmente de 10 % le salaire du personnel.
8	Studio dans une grande cité Estimé à : 2 000 PO	1 servante/cuisinière lente, mais douée, niveau 4	20 PO par décade	Contient du vieux mobilier pour 300 PO	Maison en ruines à proximité de votre bien, pleine de squatteurs. Votre bien est dévalué de 25% .
9	Maison de ville moyenne, 2 pièces Estimée à : 2 500 PO	1 valet maladroit et une servante « serviable pour tout » Tous deux niveau 3	Valet : 18 PO par décade Servante : 50 PO par décade	Contient mobilier pour 400 PO et coffre avec 100 PO	Cousine flouée, elle vous harcèle tant qu'elle ne récupère pas au moins 500 PO.
10	Vieille tour, donjon désaffecté Estimé à : 3 000 PO	1D4 gardes ou valets désœuvrés Niveau 3	20 PO/par employé par décade	Vieux mobilier pour 200 PO et coffre avec 500 PO + Artefact inutile (500 PO)	Secret caché. Contre 100 PO, on vous dévoile un secret de votre oncle (MJ).

Tableau et indications pour l'héritage du noble (Récompense pour la spécialisation) - Lire la page 3 avant de faire le tirage

11	Maison de ville moyenne, 4 pièces Estimée à : 4 000 PO	1 vieil intendant sourd et boîeux niveau 5	30 PO/décade	Mobilier pour 500 PO et coffre avec 1000 PO	Oncle économe. Vous ne payez que 50 % des droits de succession.
12	Tour de base en bon état 4 niveaux Estimée à : 6 000 PO	1D4 gardes niveau 4 1D4 serviteurs niveau 3 1 sbire qualifié niveau 4	Par garde : 22 PO/décade Par serviteur : 18 PO/décade Sbire : 30 PO/décade	Mobilier pour 750 PO et coffre avec 2 000 PO Bibelots inutiles (1 000 PO)	Personnel fidèle, réduction de 10% des salaires.
13	Manoir 8 pièces en province, avec terrain Estimé à : 8 000 PO	1D4 gardes niveau 5 1D4 serviteurs niveau 4 Gouvernante acariâtre niveau 5	Par garde : 26 PO/décade Par serviteur : 22 PO/décade Gouvernante : 35 PO/décade	Mobilier pour 1 000 PO et coffre avec 3 000 PO	Bien vu. Votre famille est renommée, localement vous bénéficiez d'une réduction de 10 %.
14	Manoir dans une ville moyenne 8 pièces Estimé à : 9 000 PO	1D4 gardes niveau 5 1D4 serviteurs niveau 4 Intendant débrouillard niveau 6	Par garde : 26 PO/décade Par serviteur : 22 PO/décade Intendant : 40 PO/décade	Mobilier pour 1 500 PO et coffre avec 4 000 PO	Amitié avec les autorités. Votre famille bénéficie d'un bonus de +2 en interactions sociales.
15	Maison de grande cité, 2 pièces Estimée à : 10 000 PO	Une gouvernante extra niveau 5 et sa nièce ingénue niveau 2	60 Po/décade pour les 2	Mobilier pour 2 000 PO Trésor pour 5 000 PO	Personnel dévoué, réduction de 25 % des salaires.
16	Maison de grande cité, 4 pièces Estimée à : 12 000 PO	1D4 gardes niveau 6 2 serviteurs niveau 5 Intendant efficace niveau 6	Par garde : 34 PO/décade Par serviteur : 28 PO/décade Intendant : 60 PO/décade	Mobilier pour 2 500 PO Trésor pour 7 000 PO	Oncle prévoyant. Vous ne payez que 25 % des droits de successions.
17	Maison de grande cité, 6 pièces Estimée à : 15 000 PO	4 gardes niveau 6 3 serviteurs niveau 5 Intendant malin niveau 7	Par garde : 34 PO/décade Par serviteur : 28 PO/décade Intendant : 70 PO/décade	Mobilier pour 3 000 PO Trésor pour 10 000 PO	Bonne réputation .Réduction de 20 % des salaires et 10 % chez les commerçants locaux.
18	Château en province 2 étages, 12 pièces, terrain Estimé à : 18 000 PO	1D6+2 gardes niveau 6 1D6 serviteurs niveau 5 Intendant autonome niveau 7	Par garde : 32 PO/décade Par serviteur : 25 PO/décade Intendant : 62 PO/décade	Mobilier pour 3 500 PO Trésor pour 12 000 PO	Le notaire a une dette envers votre oncle : il vous dispense des droits de successions.
19	Grand donjon en bon état, en province Estimé à : 20 000 PO	1D6+4 gardes niveau 6 1D6+2 serviteurs niveau 5 Intendant vicieux niveau 6 Conseiller en magie niveau 8	Par garde : 32 PO/décade Par serviteur : 25 PO/décade Intendant : 55 PO/décade Conseiller : 120 PO/décade	Mobilier pour 4 500 PO Trésor pour 15 000 PO Artefact étrange (2 000 PO)	Amitié avec la voisine, qui est grande prêtresse de Youclidh. Réduction de 50 % de tous les soins dans son temple.
20	Villa dans une grande cité, 8 pièces et beau jardin Estimée à : 30 000 PO	1D6 gardes niveau 7 1D6 serviteurs niveau 6 Intendant très efficace niveau 8 Gouvernante hors pair niveau 8 Ingénieur touche à tout niveau 5	Par garde : 42 PO/décade Par serviteur : 34 PO/décade Intendant : 70 PO/décade Gouvernante : 70 PO/décade Ingénieur : 80 PO/décade	Mobilier pour 5 000 PO et Trésor dans coffre. pour 22 000 PO en monnaie, bijoux et gemmes.	Votre oncle était un héros local, certes original, mais aimé. Réduction de 50 % des salaires et remise de 25 % dans les commerces locaux.

Tableau et indications pour l'héritage du noble (Récompense pour la spécialisation) - Lire la page 3 avant de faire le tirage

¹ Le résultat 1 sur le tableau du personnel peut être une rumeur, un promoteur immobilier véreux, une ou des créatures dangereuses. (dragon des poubelles, rats mutants, blattes du Chaos ou cancrevisses ,et parfois bien pire.)

Avant de lancer le dé, considérer les bonus de carrière suivants : les dieux vont plus ou moins favoriser le destin

- Pour chaque **point de destin** utilisé à bon escient durant sa carrière : +1 au D20 (à l'appréciation du MJ)
- Pour chaque fois où le noble **a investi personnellement** (parchemin, soin, sauvetage) pour sauver la vie d'un allié : +1 au D20 (à l'appréciation du MJ)
- Pour chaque **allié prêtre ou paladin** dans l'équipe du noble au moment du tirage : +1 au D20 (ces alliés devront avoir vécu plusieurs aventures avec lui)

Ensuite, il y a diverses conséquences de l'obtention du bien :

Rente : le héros lance 1D6 à chaque décade pour toucher une **rente décadaire** équivalent, sur un résultat de 1 à 3 à 0,5 % de la valeur immobilière de son bien (valeur divisée par 200), et sur un résultat de 4 à 6 à 1 % de cette valeur (valeur divisée par 100). Les pièces d'or sont créditées sur le compte d'une banque proche du bien.

Droits de succession : par défaut, le héros devra payer 10 % de la valeur du bien récupéré à un notaire pour pouvoir disposer du bien. Dans certain cas, il disposera d'une réduction sur ce montant (voir la colonne « Relations sociales »).

Entretien : le personnel qui vient avec les biens doit être payé à chaque décade et **n'est pas facultatif**. Le héros peut choisir de licencier des gens pour économiser de l'argent, mais il devra ensuite faire face aux conséquences suivantes :

- **Gardes :** pour chaque garde licencié, il y aura 1 % de chances, à chaque décade, de subir un **cambriolage**. Si tous les gardes sont licenciés, c'est automatiquement 25 % de chances de cambriolage, à chaque décade. Un cambriolage fera perdre à la propriété 5 % de sa valeur (pour dégradation), 25 % de la valeur du mobilier bonus et fera disparaître **de 1 à 100 %** des pièces d'or, gemmes et bijoux conservés sur la propriété (valeur à tirer au D100).
- **Serviteurs et autres intendants, conseillers etc. :** ce personnel est là pour veiller à l'entretien de la propriété et à la bonne marche du système de rente. Pour chaque membre du personnel licencié, la propriété perdra 0,5 % de sa valeur par décade (valeur divisée par 200). Si TOUT le personnel d'entretien est licencié, c'est automatiquement 3 % de la valeur par décade qui sera perdue, mais également la **rente décadaire** qui ne sera plus assurée.

Note : vous pouvez aussi ne pas faire de tirage dans ce tableau et utiliser les conseils de la page suivante. En effet, ce tableau est un exemple de ce qui pourrait être hérité, mais d'autres récompenses sont possibles (champs, moulins, actions d'un commerce maritime, actions dans une compagnie aérienne, voir même un village...) et pourraient être liées au passé du héros et à ce qu'il s'est passé durant sa carrière.

Tableau et indications pour l'héritage du noble (Récompense pour la spécialisation) - Lire la page 3 avant de faire le tirage

Si vous désirez plutôt utiliser le tableau pour obtenir *un résultat personnalisé* :

Au passage du niveau 10 du bourgeois/noble, lancer 1D20 en utilisant la colonne « Immobilier », puis choisissez, en utilisant son background, un bien dont la valeur correspondrait au montant estimé. Vous pouvez ensuite utiliser les autres cases de la ligne pour évaluer le personnel, les bonus, les relations sociales, etc.

Les relations sociales peuvent d'ailleurs faire l'objet une aventure, comme la trésorerie ainsi que pourquoi pas, les mouvements sociaux du personnel....

Le pied à terre du noble du groupe pourrait d'ailleurs être une excuse pour des aventures locales et ainsi permettre au noble de se faire une réputation dans son domaine et ces alentours, pour obtenir ou augmenter éventuellement ses bonus en relations sociales.

Pour plus de précision et de choix dans vos idées, vous pouvez utiliser l'extension « s'enrichir sans combattre » disponible sur le site du JDR. Comme le personnel est nourri et logé, il faut trouver un juste milieu pour l'argent reçu par décade.