

LIBER ETCETERA : DE L'OISIVETÉ ET AUTRES OCCUPATIONS

UN SUPPLÉMENT POUR LES RÉPITS ENTRE LES AVENTURES

VERSION ORIGINALE PAR BEN SCERRI

TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR FARENTIR

RELECTURE/MISE EN PAGE PAR LERATIERBRETONNIEN

V 1.2



Crédits

Liber Etcetera: Idle Hands est un supplément non-officiel pour Warhammer le Jeu de Rôle 4ème édition, créé par Ben Scerri (@Ben_Scerri on Twitter). Pour plus de renseignements : <https://redworldpress.itch.io/>.

Ces travaux sont licenciés sous Creative Commons (CC BY 2.0).

Images from Wikimedia Commons, supplied under the Creative Commons CCo 1.0 Universal Public Domain Dedication, edited for this document.

This document is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Headed/ Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2020, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Liber Etcetera: Idle Hands was written on the land of the Boon Wurrung and Woiwurrung (Wurundjeri) peoples of the Kulin Nation, with all possible respect to their Elders, past and present. This land was never ceded.

Traduction en français par Farentir, relecture et édition par LeRatierBretonnien.

Ce document contient des erreurs et de probables fautes, dans l'objectif invouable de donner du grain à moulin aux redresseurs de tort en tout genre.



Scène de chasse idyllique pour Rudolf de Hessen (allégorie, n'a jamais été capable de chasser un lapin)

INTRODUCTION

Liber Etcetera: Idle Hands est un supplément non officiel pour la quatrième édition de Warhammer Fantasy Roleplay, centré sur le Répit entre les aventures, écrit par Ben Scerri (@Ben_Scerri sur Twitter).

Ces règles de Répit sont destinées à remplacer les règles de la section Entre Deux Aventures du Livre de Base, ainsi que les règles de voyages dans The Enemy Within: The Enemy in Shadows Companion. Notez que ces règles n'utilisent pas « Argent à Gaspiller » de la section Entre Deux Aventures originale, puisqu'elles ont été créées pour jouer un type de campagne dans lequel cette règle n'a pas vraiment de sens. Initialement, les règles du Livre de Base ont été créées avec l'objectif de forcer les personnages à dépenser leur argent afin de renforcer l'attrait de l'aventure, et de générer des dangers et des luttes de classe.

Ce supplément, et la gestion des Répits en général, est composé de 5 étapes :

- ◆ La **Mise en place** (page 4), où est déterminée l'Activité de Groupe, la durée du Répit ainsi que la Météo.
- ◆ Les **Activités Personnelles** (page 8), où les Personnages peuvent effectuer des tâches secondaires sur leur temps libre.
- ◆ **Rencontres** (page 15), où les Personnages affrontent l'inconnu.
- ◆ **Dépenses de la Vie Courante** (page 20), où les personnages dépensent leur pécule durement gagné en Provisions et autres.
- ◆ Et **Bien-Être** (page 24), où les personnages subissent les conséquences de la pauvreté dans le Vieux Monde.
- ◆ Enfin, un **Appendice** (page 26) a également été ajouté couvrant les nouvelles Possessions.



Un aventurier solitaire au milieu du Hochland.

ÉTAPE #1 : MISE EN PLACE

Au début d'une phase de Répit, trois éléments doivent être déterminés : l'Activité de Groupe, représentant ce que le groupe a l'intention de faire pendant le Répit, la longueur du Répit et la Météo Dominante.

ACTIVITÉS DE GROUPE

Une Activité représente les choses que le groupe, et chaque Personnage, effectue durant un Répit. L'ensemble du groupe, à la fois individuellement et collectivement, peut ainsi se reposer et récupérer, pratiquer une nouvelle compétence, suivre une piste à travers un territoire inconnu, ou d'autres actions similaires. Les Activités de Groupe sont entreprises par l'intégralité du groupe, tandis que les Activités Personnelles sont effectuées par chaque Personnage. Durant un Répit, le groupe doit réaliser une Activité de Groupe et chaque personnage doit effectuer de une à trois Activités Personnelles (selon la durée du Répit).

Il y a trois Activités de Groupe :

- ◆ **Entreprendre un Périlleux Voyage.** Le groupe voyage d'un endroit à un autre, avec le risque de rencontrer de l'adversité sur la route. Ils peuvent passer leur temps à chasser, naviguer, ou faire du repérage.
- ◆ **Résider en Ville & Bourgs.** Le groupe reste dans un confort relatif à l'intérieur des murs de la civilisation. Ils peuvent passer leur temps à se détendre, à apprendre, à travailler. Pendant qu'ils résident en Ville & Bourgs, ils peuvent également se rendre dans les marchés locaux et acheter à n'importe quel moment les objets dont ils pourraient avoir besoin.
- ◆ **Aller Chacun de son Côté.** L'équipe se sépare, abandonnant le groupe pour des activités plus personnelles. Bien que cela accorde une Activité Personnelle supplémentaire, vivre seul dans le Vieux Monde représente un risque important.

Une seule Activité de Groupe est possible pendant un Répit. Si le groupe souhaite effectuer deux Activités de Groupe différentes – par exemple, Entreprendre un Périlleux Voyage vers une nouvelle ville où ils souhaitent ensuite Résider en Ville & Bourgs – le groupe doit effectuer deux phases différentes de Répit.

DURÉE DES RÉPITS

La première étape d'un Répit est de déterminer combien de temps il dure. Cela peut être décidé par le MJ ou par les joueurs, en fonction de la nature des aventures précédentes et futures. Les Phases de Répits peuvent être : « Une histoire de... »

- ◆ « ... Jours. » Quelques jours, mais moins d'une semaine
- ◆ « ... Semaines. » Une ou deux semaines, mais moins d'un mois.
- ◆ « ... Mois. » Un mois ou deux, mais moins d'une saison.

Pour les Répits d'une durée plus longue, intercalez un scénario, aussi mineur soit-il, pour conserver un certain rythme d'aventures. Un autre long Répit peut-être pris ensuite, si vous souhaitez réellement faire avancer le calendrier rapidement !

La durée exacte d'un Répit peut ne pas avoir d'importance, mais si elle en a, le MJ doit être libre de décider entre Jours, Semaines et Mois. Les Répits durant 3 ou 4 jours sont tous les deux Une Histoire de Jours !

MÉTÉO

La Météo dans l'Empire est inconstante, et elle impacte les activités de chacun, du noble au paysan. Au début du Répit, le MJ effectue deux Tests Météo (Température et Précipitations) pour déterminer la Météo de la période. Cette Météo ne persistera pas forcément pendant toute la durée du Répit, mais elle représente soit la météo moyenne, soit la pire, selon la décision du MJ. La Météo est modifiée par la saison:

- ◆Été. +20 à la Température, -20 aux Précipitations.
- ◆Automne. -10 à la Température, +20 aux Précipitations.
- ◆Hiver. -20 à la Température, +0 aux Précipitations.
- ◆Printemps. +10 à la Température, +10 aux Précipitations.

À la discrétion du MJ, la localisation géographique peut avoir un impact sur la météo, avec éventuellement des saisons plus chaudes/froides ou plus sèches/humides. Par exemple, la région de Nehekhara ajoute probablement +30 à tous les Tests de Température, et -30 à tous les Tests de Précipitations.



Des aventuriers rêvent de grandeur et de contrées lointaines et se retrouvent à convoier un troupeaux de bœufs

OPTIONS: MOUVEMENT & DURÉE DE RÉPIT

Certains groupes peuvent préférer une approche plus mécanique afin de déterminer la durée d'un Répit, en incorporant le Mouvement.

Pour cela, prenez une carte de la région dans laquelle vous voyagez avec une échelle, et mesurez la distance. Les Personnages, les Créatures et les Véhicules peuvent voyager 8 heures par jour à la vitesse de leur Mouvement par km et par heure.

Divisez simplement la distance parcourue par cette valeur, pour déterminer le nombre de jours, et comparez ce nombre avec l'abstraction ci dessus. N'oubliez pas qu'une semaine dans Warhammer dure 8 jours et non 7 !

Si les Personnages souhaitent voyager plus longuement que 8 heures par jour, infligez une pénalité à tous les Personnages et les Créatures de -5 en Bien-Être par heure supplémentaire, avec un maximum de 12 heures de voyage.

Température

Lancer 1d100 + le modificateur de saison.

- ◆ <30: Froid. Les personnages qui n'ont pas de Vêtements Chauds souffrent d'une pénalité de -10 à leur test de Bien-Être.
- ◆ 30-70: Beau Temps.
- ◆ >70: Chaud. Les personnages qui n'ont pas de Vêtements Légers souffrent d'une pénalité de -10 à leur test de Bien-Être.

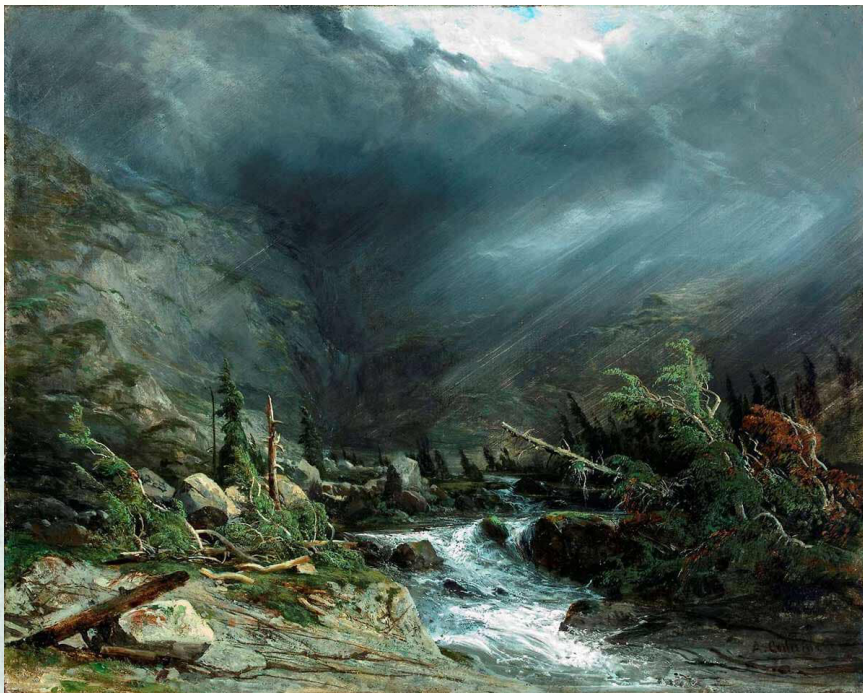
Précipitations

- ◆ <30: Sec. Les Activités Chercher de la nourriture (Chasse ou Cueillette) subissent une pénalité de -10.
- ◆ 30-70: Moyen.
- ◆ >70: Humide. Les personnages qui n'ont pas de Vêtements Imperméables souffrent d'une pénalité de -20 à leur test de Bien-Être.

Exemples de Météo

- ◆ Froid & Sec. De grandes tempêtes de vent et des fronts froids fouettent le paysage, mais le ciel est d'un léger bleu d'hiver.
- ◆ Froid & Humide. Une pluie torrentiel trempe tout le monde jusqu'aux os, ou des rafales de neige couvre la terre de glace.
- ◆ Chaud & Sec. Des sécheresses ravagent les terres tandis que les récoltes se flétrissent dans les champs.
- ◆ Chaud & Humide. L'humidité augmente, et peu importe la quantité de pluie, elle ne parvient pas à faire disparaître la sueur.

Exemple : Evanswood, Saskia, Hallam, et Grogni viennent juste de finir un travail à Tussenhof, et souhaitent voyager jusqu'à Hergig pour leur prochain travail. Le groupe choisit d'Entreprendre un Périlleux Voyage, et le MJ détermine qu'aller à Hergig en bateau prendra Une histoire de Semaines. Nous sommes en Automne, le MJ effectue donc un Test de Température -10, obtenant 14 : Froid. Le Test de Précipitations est à +20 et donne : 71 : Humide. Le voyage sera misérable, une pluie battante fouettant le bateau du groupe sous un orage grondant.



Un vent violent vient perturber le bivouac d'aventuriers.

ÉTAPE #2: ACTIVITÉS PERSONNELLES

Si les Activités de Groupe représentent ce que le groupe fait dans son ensemble, les Activités Personnelles représentent les actions que chaque individu fait pendant le Répit. Le nombre d'Activités Personnelles que chaque Personnage peut faire est déterminée par la durée du Répit :

- ◆ 1 Activité Personnelle pour Une Histoire de jours.
- ◆ 2 Activités Personnelles pour Une histoire de Semaines.
- ◆ 3 Activités Personnelles pour Une histoire de Mois.

Si le groupe va Chacun de son Côté, chaque personnage gagne une Activité Personnelle en plus.

Les Activités Personnelles peuvent être accomplies dans l'ordre souhaité par le groupe.

Certaines Activités Personnelles ont plus ou moins de sens en fonction de l'Activité de Groupe que vous avez choisi. Celles qui sont possibles ou pertinentes dépendent des circonstances du moment. Par exemple, une Activité qui se réfère à un autre membre du groupe ne peut pas être prise si les Personnages vont Chacun de leur Côté. De plus, le mode de transport choisi lorsque le groupe Entrepris un Périlleux Voyage doit être pris en compte : il est difficile de cueillir des baies tout en naviguant à bord d'un galion !

Note : Les bénéfices des Activités s'additionnent s'ils sont accomplis plusieurs fois ou par plusieurs Personnages. Par exemple, dans un groupe de quatre, si chaque Personnage effectue une Activité Soigner, chaque Personnage reçoit +30 à son test de Bien-Être.

CALOMNIER

Vous passez du temps à propager des rumeurs, des mensonges vicieux ou des vérités inconfortables à propos d'une victime particulière afin d'entacher son nom. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Ragot** ou de **Charme**, modifié par la solidité de la rumeur et la force de la preuve (réelle ou fabriquée), ainsi que la différence de Statut Social et de Standing. Le Standing de votre cible est diminué de un par +DR. Cela peut avoir des effets additionnels. Si la cible est au courant de votre campagne pour entacher son nom, le Test peut être Opposé.

SE LIER D'AMITIÉ

Vous passez du temps à entrer en contact avec quelqu'un, tentant de le faire passer du statut de connaissance à celui d'ami. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Charme**, modifié par les circonstances et le Statut Social ainsi que le Standing de la cible. Sur un Succès, la cible devient un de vos contacts auquel vous pouvez librement faire appel. Sur 5 ou plus de +DR, la cible devient un Ami, qui sera ravi de réaliser des Faveurs pour vous, sans requérir de paiement. L'Activité Se lier d'amitié peut devenir un Test Étendu, si vous souhaitez travailler votre relation durant plusieurs Répits.

FAIRE RIBOTE

Vous passez du temps à boire avec les habitants locaux, ou jouer aux cartes, etc. Effectuez un **Test Accessible (+20) de Résistance à l'Alcool**, ou un **Test Intermédiaire (+0) de Ragot**. Sur une réussite, vous bénéficiez temporairement du **Talent Étiquette (Groupe Social)** pendant l'Aventure suivante (ou ce Talent augmente temporairement de 1 niveau si vous l'aviez déjà). Sur un échec, vous bénéficiez de ce Talent, mais pour 1 seule utilisation uniquement. Un échec total ou un échec de 5DR et plus n'apporte rien.

FABRIQUER

Pourvu que vous ayez les matériaux, outils et installations appropriés, vous êtes en mesure de tenter de créer toute possession que vous souhaitez. Convertissez le coût de la possession en pistoles d'argent, arrondi au supérieur et divisé par deux, qui devient le DR cible. Divisez encore cette valeur par deux pour connaître le coût des matériaux, s'ils ne peuvent pas être ramassés dans les environs gratuitement (argile, bois, etc.). Effectuez un **Test Étendu Intermédiaire (+0) de Métier (Spécialisation)**, modifié par les circonstances. Les DR négatifs ne sont pas comptabilisés pour ce test, toutefois une Maladresse signifie que les matériaux sont gaspillés.

EXPLORER

Vous passez du temps supplémentaire à vous éloigner du chemin ou à regarder autour de vous pendant le voyage, augmentant les chances de trouver quelque chose. Cela double les chances d'une Rencontre Positive ou Négative. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Savoir (Approprié), Navigation, Camouflage (Approprié)**, ou **Pistage** afin d'augmenter les chances d'une Rencontre Positive de +10, en rajoutant +5 par DR supplémentaire.

CHERCHER DE LA NOURRITURE

Vous vous mettez en quête de provisions. Choisissez la Chasse, la Pêche ou la Cueillette, et effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Survie en Extérieur** ou **Pistage** si vous avez le matériel approprié, modifié par le terrain (Aride (-20), Normal (+0) ou Verdoyant (+20)) et Météo Sec (-10). Pêcher n'est pas influencé par la mauvaise météo. Gagnez 1 Provision sur une Test Réussi, +1 par DR. Doublez le nombre de Provisions généré par la Chasse.

Chasser avec autre chose qu'un Arc de Chasse (voir Appendice) ou un Fusil Long du Hochland nuit à la qualité de la viande, à cause des dommages inutiles, comme les flèches et carreaux traversant le corps. Utiliser de telles armes apporte une pénalité de -10.

BAVARDER

Vous passez du temps à côtoyer les habitants locaux, autour des feux de camps, avec l'équipage des navires de passage ou bien dans les tavernes, récoltant ainsi des informations sur les environs. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Ragot** : vous pouvez poser une question par DR au MJ, lequel devra répondre honnêtement, en fonction des informations disponibles. Sur un échec, vous pouvez poser 1 seule question, aucune dans le cas d'un échec total ou si vous obtenez -5DR ou plus.

APPRENDRE

Vous cherchez à apprendre de nouvelles Compétences ou Talents que vous ne connaissez pas encore. À supposer que vous puissiez trouver un professeur (peut-être en Se liant d'amitié), vous devez le payer d'un montant égal à son Statut Social et son Standing. Vous accédez alors à son entraînement spécial, qui vous permet d'apprendre une Compétence ou un Talent qui vous serait autrement inaccessible. Le coût en PX de cette Augmentation est doublé. Vous ne pouvez pas faire progresser ces Compétences et Talents sans effectuer de nouveau cette activité.

NAVIGUER

Vous passez du temps à vous assurer que le groupe reste sur la bonne voie tout au long du voyage, en évitant les routes et les voies d'eau en mauvais état qui vous ralentiraient. Effectuez un **Test intermédiaire (+0) de Navigation**, en réduisant les Provisions par Personnage et Créature nécessaires pour le voyage de 1 par +2DR obtenu, jusqu'à un minimum équivalent à la moitié de la quantité initiale nécessaire.

ENTRAÎNEMENT

Vous décidez de pratiquer une compétence durant votre temps libre. Choisissez une Compétence que vous êtes logiquement en mesure de pratiquer. Effectuez un **Test Accessible (+20) de cette compétence**. Sur un succès, vous serez en mesure de relancer un Test échoué de cette compétence jusqu'au prochain répit. Cette relance s'additionne aux Points de Chances et aux Sombres Pactes.

CUISINER

Vous pourvoyez aux besoins de vos compagnons. Effectuez un **Test Facile (+40) de Métier (Cuisinier)** pour obtenir plus de nourriture à partir des ingrédients bruts (en transformant les os en soupe, les graines en porridge, etc.). Pour chaque +DR obtenu, convertissez 1 Provision en 2 Repas. Cela ne peut être effectué que sur des Provisions existantes : obtenir +4DR si vous n'avez que 3 Provisions créera 6 Repas. Pour chaque -2DR, détruisez 1 Provision.

Les Repas peuvent être mangés de la même façon que les Provisions, mais ils ne peuvent pas être à nouveau transformés en Repas avec cette Activité.

RECHERCHER

Vous passez du temps à effectuer des recherches sur un sujet d'étude. Du moment que vous avez une bibliothèque dans laquelle travailler, ou bien des experts à questionner, vous pouvez effectuer un **Test Accessible (+20) de Recherche**, ou un **Test Intermédiaire (+0) de Savoir (Approprié)**, en utilisant le Savoir approprié. Vous pouvez poser au MJ une question par +DR. Le MJ doit répondre honnêtement, en fonction des informations disponibles.

*Ernst le Brutal, mercenaire, entrain de suivre des cours de danse, dans l'optique d'arrêter de « faire un boulot dans lequel tu t'en prends plein les dents »
(sic)*



REPOS

Vous renoncez à d'autres activités pour vous reposer et récupérer. Vous êtes considéré comme étant en Repos pour ce qui est de la guérison. Vous ne pouvez pas prendre l'Activité Repos lorsque vous Entreprennez un Périlleux Voyage, à moins que votre groupe ne possède une litière, un coche ou un bateau dans lequel vous pouvez vous installer.

PARTIR EN RECONNAISSANCE

Vous devancez vos compagnons, repérant les dangers cachés. Effectuez un **Test Accessible (+20) de Pistage** ou un **Test Intermédiaire (+0) de Camouflage (Approprié)**. Un Succès vous garanti d'être averti de toute Rencontre (Positive ou Négative), qui peut être évité en dépensant une Provision supplémentaire par Personnage et Créature tandis que le groupe prend le temps de contourner la Rencontre. Par +2DR, vous pouvez poser une question complémentaire à propos de la Rencontre, ou choisir de préparer une embuscade.

FAIRE UN ABRI

Grâce à votre compréhension de la nature, vous assurez un abri sûr et sec, atténuant le pire des effets de météo défavorables. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Survie en extérieur**, modifié de -10 par effet Météo présent : Froid, Chaud, Sec, et Humide. Sur un Succès, vous pouvez ne pas prendre en compte un effet Météo pour vous et vos compagnons.

ENSEIGNER

Vous apprenez à un camarade à effectuer une tâche particulière. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Divertissement (Narration)** ou **Savoir (Approprié)**, ou un Test Très Difficile (-30) utilisant une Caractéristique ou une Compétence appropriée. Sur un Succès, vous pouvez enseigner gratuitement une Compétence ou un Talent que vous connaissez à un compagnon qui effectue l'Activité Apprendre. Ils n'ont pas besoin de dépenser d'argent, mais doivent dépenser les PX comme décrit dans l'Activité Apprendre. Vous ne pouvez pas enseigner de Talent dont le Maxi est de 1, sauf décision contraire du MJ.



Rudolf, lors d'un Répit, se décide à ranger son atelier d'Apothicaire. Il sombre alors dans une profonde dépression.



Ecoute attentive de ragots en perspective de calomnies

SOIGNER

Vous passez du temps à prendre soin des Blessures de vos compagnons. Vous pouvez effectuer un **Test Intermédiaire (+0) de Guérison** sur un ou plusieurs Personnages ou Créatures. A la place, vous pouvez effectuer un **Test Accessible (+20) de Guérison**, ou un **Test Intermédiaire (+0) de Survie en Extérieur** pour accorder à tous vos compagnons (mais pas vous-même!) un bonus de +10 à leur Test de Bien-Être.

DRESSER

Vous passez du temps à apprendre à un de vos animaux de nouveaux tours. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Dressage**. S'il est réussi, choisissez un Trait de Créature Entraîné (Divers) que vous apprenez à l'animal. Certains animaux sont difficiles à dresser – en raison de leur nature simple, ou de leur entêtement – et peuvent nécessiter de passer un Test d'Intelligence avec un bonus de +10 par +DR obtenu au Test de Dressage, ou bien même d'opposer leur Force Mentale au Test de Dressage.

TRAVAILLER

Vous passez du temps à exercer votre travail. Effectuez un **Test Accessible (+20)** utilisant votre Compétence de Carrière vous permettant de Gagner de l'argent. En cas de Succès, gagnez de l'argent en fonction de votre Statut Social et votre Standing :

- ◆ Un échelon Bronze gagne 2d10 sous de cuivre par Standing,
- ◆ Un échelon Argent gagne 1d10 pistoles d'argent par Standing,
- ◆ Un échelon Or gagne 1 couronne d'or par Standing.

Pour chaque +/-2DR, comptez votre Standing comme étant modifié de +/-1 de sa valeur habituelle à ces fins. Certains métiers peuvent être impossibles à effectuer en Entreprenant un Périlleux Voyage, ou en Résidant en Ville & Bourgs.

SE REPENTIR (ACTIVITÉ DU SUPPLÉMENT PETTY PIETY)

Vous passez du temps dans les temples des différents Dieux du Vieux Monde, accomplissant des tâches ingrates, vous fustigeant, ou bien vous pliant au caprices du clergé afin de vous repentir de vos péchés. Effectuez un **Test Accessible (+20) de Prière**, et perdez autant de Points de Péchés que de +DR.

Les personnages avec les Talents Béni ou Invoquer ne peuvent pas effectuer cette activité, les Dieux étant beaucoup plus attentifs à leurs transgressions, et demandant des exploits plus important pour qu'ils puissent expier leurs péchés. (voir Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, page 218).

EXEMPLE

Exemple : Le groupe voyageant pour Une Histoire de Semaines, chacun a 2 Activités Personnelles à accomplir. Ils sont cependant limités par le fait d'être sur la Rivière Talabec (même si l'on peut présumer qu'ils ont le temps de s'arrêter aux tavernes le long du fleuve rivière, ainsi que de s'amarrer dans les petits hameaux).

Grogni, un Gladiateur, décide de Travailler lorsqu'il s'arrête les soirs, luttant avec les matelots et pêcheurs des villages voisins pour gagner de l'argent à boire. Il effectue un Test Accessible (+20) de Corps à Corps (Bagarre), obtenant +2DR, comptant son Statut Social comme Argent 3 au lieu de 2. Il lance 3d10 et gagne 17 pistoles d'argent.

Evanswood, qui a l'habitude de partir en reconnaissance, est limité par le fait que le groupe n'ait qu'un bateau, et décide donc de passer du temps à pêcher, effectuant l'Activité Chercher de la nourriture (Pêche). Il possède une canne à pêche et un filet, et le MJ détermine que la Rivière Talabec n'est ni Aride ni Verdoyante. Il effectue donc un Test Intermédiaire (+0) de Survie en extérieur, obtenant +3DR ! Evanswood parvient à récupérer 1 Provision, plus un bonus de 3 pour un total de 4 Provisions – un joli butin !



Un prêtre de Sigmar en plein joie du Repentir

Hallam, étant un homme pragmatique, fouille dans les sacs du groupe et découvre que même avec les talents à la pêche de Evanswood, ils risquent de manquer de nourriture. Installant sa fidèle poêle en fonte sur le brasero brûlant au centre du bateau, il effectue l'Activité Cuisiner. Hallam obtient un fantastique +8DR sur son Test Facile (+40) de Métier (Cuisinier), qui pourrait convertir 8 Provision en 16 Repas. Malheureusement le groupe n'en a que 5, en incluant les prises de Evanswood. Ces 5 sont transformés en 10 Repas, et Hallam a l'air inquiet.

Saskia, quant à elle, est inquiète pour d'autres raisons. Le groupe est plutôt exposé : ils ne sont pas habillés pour la météo actuelle, et celle ci leur donne certainement de quoi faire. Malheureusement sa compétence de Survie en extérieur en tant que Prêtresse Guerrière laisse à désirer: elle décide de Soigner le Groupe au lieu de Faire un Abri. Elle obtient un succès à son Test Accessible (+20) de Guérison, accordant à tout le monde +10 pour le Test de Bien-être. Elle passe du temps à faire du thé chaud, en séchant les serviettes à tour de rôle sur le braséro afin de garder ses compagnons en bonne santé. Néanmoins, elle reste elle-même sujette aux éléments.

Les Personnages ont chacun une Activité Personnelle supplémentaire. Ils regardent le ciel gris, mettent la main sur leurs estomacs grondant, et réfléchissent à leurs options.



Répit d'aventuriers lors d'une Fête de la Pomme dans le Mootland.
Diffusion interdite au sein du clergé de Sigmar, décrété par Volmir le Pieux,
de l'ordre de l'Enclume.

ÉTAPE #3 : LES RENCONTRES

Il y a deux types de Rencontres : Positives et Négatives. Les Rencontres Positives sont celles qui offrent des opportunités : trouver un objet, faire une découverte, nouer une amitié, etc. Les Rencontres Négatives sont celles qui compliquent la vie des personnages : perdre un objet, faire face à une complication imprévue, perdre un ami, subir une attaque frappant le groupe... Ces deux types de Rencontres peuvent survenir lors d'un Répît, et elles ne sont pas mutuellement exclusives.

Les chances de base d'une Rencontre sont calculées selon la durée du Répît :

- ◆ Une histoire de Jours a 10 % de chances pour chaque Rencontre.
- ◆ Une histoire de Semaines a 20 % de chances pour chaque Rencontre.
- ◆ Une histoire de Mois a 40 % de chances pour chaque Rencontre.

Ces pourcentages sont ensuite modifiés de la manière suivante :

- ◆ Résider en Ville & Bourgs double les chances d'une Rencontre Positive.
- ◆ Traverser, ou vivre, dans des territoires dangereux double le risque d'une Rencontre Négative.
- ◆ Aller Chacun de son Côté double le risque de Rencontre Négative. De plus, la Rencontre Négative et la Rencontre Positive ne surviennent que pour un seul membre du groupe (déterminez aléatoirement le personnage concerné). Si un Personnage a Exploré pendant Aller Chacun de son Côté, il effectue les tests individuellement, tandis que le reste du groupe se partage les Rencontres de façon normale.

Les Rencontres sont déterminées par le MJ, en fonction des circonstances. Considérez les Activités que les Personnages ont choisi de faire quand vous décidez de la Rencontre que vous allez leur présenter.

EXEMPLES DE RENCONTRES POSITIVES

Une Découverte Fortuite

Qu'il s'agisse d'un savoir caché dans un livre poussiéreux, d'une carte au trésor trouvée au fond d'un tonneau de grain, d'une rumeur juteuse entendue dans une auberge, ou d'un temple ancien découvert au bout d'une route oubliée, les Personnages ont trouvé quelque chose. Quoi que ce soit, des personnes sont prêtes à payer pour cette trouvaille. Il s'agit donc de garder le secret et d'entrer en contact avec les intéressés qui sont prêts à payer.

En complément, cette découverte pourrait être importante pour l'un des Personnages : prenez en compte leurs Ambitions !



Rencontre au col de la Ticoli, entre la Tilée et les Principautés Frontalières

Rencontres Fortuites

Les Personnages ont l'occasion de poursuivre un projet qui avait été mis de côté. Peut-être qu'un voleur qui s'était échappé de leurs griffes se retrouve ivre mort dans le bar qu'ils fréquentent, ou qu'un monstre qu'ils traquaient refait surface, blessé et seul dans une grotte voisine. Peut-être que cette épée précieuse qui a été perdue dans un jeu de hasard leur réapparaît dans les mains d'un imbécile pompeux, imbécile qui a besoin d'une bonne raclée (et d'un peu de "redistribution des ressources").

La Rencontre peut aussi être liée à la campagne en cours, si les personnages ont manqué, pour une raison ou une autre, un élément de contexte ou une information par exemple. Un PNJ important peut être réintroduit, ou un objet peut à nouveau être mis devant leur nez.

Faveurs Entre Amis

Un ami offre ou demande une Faveur. Ce n'est qu'une petite faveur, mais elle est liée au reste des événements et ouvre d'autres possibilités. Votre ami criminel vous propose peut-être de vous présenter à son patron, ou un ami commerçant vous recommande d'acheter des cargaisons de bois, de fer ou d'une autre ressource en raison des évolutions du marché.

Une autre option consiste à offrir aux personnages la possibilité de rendre un service à quelqu'un, transformant ainsi un simple contact en un ami qui pourra ensuite les aider dans d'autres domaines.

Actes Aléatoires

Au cours de la vie de chacun, nous sommes les bénéficiaires d'actes de bonté aléatoires : même dans un endroit aussi oppressif et sombre que l'Empire de Sigmar Heldenhammer ! Les Personnages ont de la chance, cette fois-ci, et ce qui pourrait sembler un acte mineur s'avère être une véritable aubaine. Peut-être qu'un chasseur a quitté un pavillon d'hiver rempli de bois de chauffage et de rations pour le prochain voyageur, permettant ainsi aux personnages de ne pas subir les effets de l'Exposition ou de Dormir à la dure. Peut-être qu'un riche bienfaiteur fait don de quelques lits supplémentaires au temple de Shallya, et que celui-ci dispose de suffisamment de ressources pour soigner gratuitement les coupures et les rhumes des personnages. Peut-être qu'un homme de main, lassé de ses terribles employeurs, décide de ne pas donner la raclée commandée par un noble seigneur, et le voleur du groupe s'en tire à bon compte !

Ou alors, ce sont peut-être les Personnages qui ont réalisé par hasard un acte de gentillesse. Il peut s'agir d'un PNJ qu'ils ont déjà rencontré ou d'un tout nouveau PNJ qui vient leur confesser que leurs actions ont amélioré sa vie. De petits encouragements peuvent tout signifier dans un endroit comme l'Ancien Monde. Bien sûr, si le PNJ vient avec des cadeaux ou d'autres remerciements, on ne les refuse pas !

Raccourcis & Navigation agréable

Que ce soit un coup de chance du navigateur, un vent favorable gonflant leurs voiles ou un conseil utile d'un habitant du coin, les Personnages font un excellent voyage. Ils peuvent ainsi gagner quelques jours de voyage : des Provisions en moins, rattraper une proie qu'ils poursuivaient, ou même arriver avant que les vrais ennuis n'aient commencé pour leur prochaine aventure, leur laissant le temps de se familiariser avec ce nouveau lieu.

Une autre solution consiste à faire en sorte que ce que les Personnages attendaient arrive bien plus tôt que prévu ! Ce peut-être par exemple un objet commandé ou le retour d'un allié.

EXEMPLES DE RENCONTRES NÉGATIVES

Une Tempête Soudaine

En période de mauvais temps, des orages peuvent éclater et menacer le groupe. Peut-être que le froid entraîne une terrible grêle, ou que des semaines de sécheresse ont provoqué une tempête de poussière. Quoi qu'il en soit, elle présente une difficulté qui peut être surmontée ou dont on doit attendre la fin.

Si les Personnages poursuivent leur chemin, ils risquent l'Exposition, ou vous pouvez doubler les pénalités pour avoir dormi dehors. Si vous optez pour cette dernière solution, considérez que les auberges et les tavernes sur la route, s'il y en a, sont particulièrement pleines, de sorte que les prix pourraient avoir augmenté, ou que les chambres pourraient ne pas être disponibles du tout.

Si les personnages choisissent d'attendre la fin de la tempête, augmentez le nombre de Provisions nécessaires de +1 (ou plus).

Bandits Sur La Route

Les bandits ne sont que trop nombreux dans l'Empire : déserteurs des armées d'État, chasseurs dont la vie entière a été bouleversée par les Homme-Bêtes, ou simplement des gens cherchant à profiter de la souffrance d'autrui. Ce qui les a poussés à vivre une vie de crime est sans importance, car pour l'instant ils veulent enfoncer leurs épées dans les entrailles des Personnages ! On peut peut-être les raisonner ou marchander. Ou peut-être devront-ils être accueillis avec de l'acier froid.

Et peut-être, encore, qu'ils sont plus que de simples bandits. Après tout, les Maraudeurs du Chaos, les Homme-Bêtes, les Peaux vertes et bien d'autres encore errent dans le pays.



Markus Strulbaum, en pleine rencontre avec un honnête marchand et ses amis.

Terrain Dangereux

Pour une raison quelconque, la région elle-même n'est pas sûre à traverser. Les avalanches sur les pentes des montagnes, les coulées de boue après de fortes pluies et les inondations dans les plaines sont autant de périls de la nature. Les personnages devront réfléchir rapidement, peut-être en effectuant des Tests d'Athlétisme Durs (-20) pour distancer la neige qui tombe, ou des Tests d'Escalade Difficiles (-30) pour escalader les arbres alors que la boue se précipite vers la rivière. Une fois que les personnages sont en sécurité, ils devront décider de la marche à suivre : continuer ou faire demi-tour ?

Voleur dans la Nuit

Peut-être que ce sont les colporteurs qui se sont arrêtés à votre feu de camp le soir, ou peut-être que c'est l'homme que vous avez laissé s'approcher un peu trop près à la dernière taverne, mais quelqu'un vous a pris quelque chose de précieux. Choisissez au hasard (aux dés) le personnage à cibler, et retirez-lui une Possession de 0 Enc avec la valeur la plus élevée de son équipement.

Le groupe pourrait faire demi-tour et rechercher le voleur, ajoutant peut-être une poignée de jours (et quelques provisions de plus) à leur voyage, ou bien ils pourraient accepter que les doigts de Ranald soient partout et que la chance va et vient selon son bon vouloir.

Problèmes imbriqués

Un ami est en difficulté et a besoin de votre aide, ou peut-être qu'un travail que vous pensiez terminé s'est avéré inachevé. Quel que soit le problème, on attend de vous que vous le résolviez. Ignorer vos obligations pourrait engendrer des conflits avec des personnes qu'il ne vaudrait mieux ne pas énerver, et qui sait alors ce que vous devrez faire pour vous racheter. Considérez ceci comme si vous deviez une Faveur (d'une importance appropriée) à quelqu'un, qu'il vient réclamer de manière insistante.

EXEMPLE

Après la fin des Activités Personnelles de chacun, le MJ regarde s'il y a eu des Rencontres. Étant donné qu'il s'agit d'Une Histoire de Semaines et que la rivière Talabec est patrouillée par des pirates ces derniers temps, le MJ juge que les chances de Rencontres Positives sont de 20 % et celles de Rencontres Négatives de 40 %. Les deux sont testées, et les deux se produisent ! Le MJ décide que les personnages parviennent à trouver un canal plus sûr à travers les tempêtes où la pluie n'est pas aussi importante, ce qui leur permet de passer du bon temps (une Provision de moins nécessaire par Personnage), mais les redoutables pirates de la rivière font également usage de ce canal, et le groupe est pris en embuscade sur la rivière ! Les canons tirent dans l'eau autour de la barque, et avant qu'ils ne s'en rendent compte, ils sont assaillis par les pilleurs !



Triste scène d'aventuriers en train de compter leur monnaie pour se payer un logement

ÉTAPE #4: LES DÉPENSES DE LA VIE COURANTE

Bien que la vie n'ait que peu de valeur dans le Vieux Monde, son coût peut être prohibitif. Entre le besoin de manger et de boire suffisamment pour survivre, et de payer une parcelle de terre sèche sur laquelle se pelotonner durant les froides nuits d'hiver, la plupart des habitants de l'Empire peuvent difficilement s'offrir autre chose.

Pour certains, il s'agit moins de la promesse de richesses que de la menace de la pauvreté qui les pousse à une vie d'aventure.

PROVISIONS

Les Provisions représentent la quantité de nourriture et d'eau nécessaire pour nourrir un Personnage ou une Créature pendant un Répit. Il s'agit d'un montant abstrait afin de fluidifier le jeu. La quantité de Provisions qu'un Personnage ou qu'une Créature requiert durant un Répit est basé sur sa durée, ainsi que sur la taille de la Créature :

Taille	Jours	Semaines	Mois
Minuscule	0	1	2
Très petite	1	2	4
Petite*	2	4	8
Moyenne	4	8	16
Grande	8	16	32
Énorme	16	32	64
Monstrueuse	32	64	128

**Même si Petits, les Halflings adultes sont comptés comme étant Moyen pour ce qui est de la consommation de Provisions.*

Chaque Provision a un Encombrement de 1 et coûte 2/-. Les Provisions peuvent être achetées à n'importe quel moment durant le Répit, si tant est qu'il y ait un endroit raisonnable où les acheter. Ainsi, si le groupe est dans un village, ils peuvent acheter des Provisions comme ils le souhaitent (à moins qu'une famine ou un autre calamité soit en cours). En revanche, si le groupe se trouve en haute mer, il paraît difficile de procéder à ce type d'achat, et ils devront acquérir des Provisions avant leur départ (et espérer que tout se passe bien).

Un Personnage ou une Créature qui ne consomme pas les Provisions nécessaires pour un Répit souffre d'une pénalité de -10 à leur Test de Bien-Être à la fin du Répit par Provision manquante. Les Personnages avec le Talent Brouet souffrent seulement d'une pénalité de -5 par Provision manquante.

Exemple : Comme tous les Personnages sont de Taille Moyenne, et qu'ils voyagent pour Une histoire de Semaines, ils doivent consommer chacun 8 Provisions (ou Repas). Heureusement, ils ont pu bien manger grâce à une Rencontre Positive et cette quantité est réduite à 7. Après avoir Cherché de la nourriture et Cuisiné, le groupe a seulement 20 Provisions : il leur en manque 8 ! Ils réussissent à rassembler ensemble 8 pistoles d'argent, afin d'acheter 4 de ces 8 Provisions manquantes dans les tavernes dans lesquels ils se sont arrêtés. Ils auront juste à sauter chacun un repas, subissant une pénalité de -10 à leur Bien-Être.



Aventuriers et ribaudes en pleine détente lors d'un Répit (Allégorie)

LOGEMENT

En plus des Provisions, les Personnages doivent prendre en compte leur logement durant le Répit. Il y a quatre choix :

- ◆ **Dormir à la dure.** Parfois un Personnage doit dormir à la belle-étoile, ou sous tente. La plupart du temps cela a lieu pendant un voyage, mais quand les temps sont durs, cela peut également se produire dans des lieux « civilisés ». Dormir à la dure tout en Entreprenant un Périlleux Voyage entraîne une pénalité de -20 au Test de Bien-Être à la fin du Répit, ou -10 si le Personnage a une tente dans laquelle dormir. Dormir à la dure tout en Résidant en Ville & Bourgs ou Allant Chacun de son Côté entraîne une pénalité de -30, quelque soit les circonstances.
- ◆ **Auberges & Tavernes.** Les auberges et les tavernes de bord de route accueillent volontiers les voyageurs, du moins tant qu'ils ont de l'argent (et que les régions qu'ils traversent sont suffisamment fréquentées pour offrir un tel commerce). Rester dans une Auberges & Tavernes coûte autant de pistoles d'argent que de Provisions requises pour la Phase de Répit.
- ◆ **Louer un Toit.** Louer un toit sous lequel dormir lorsque l'on Réside en Ville & Bourgs est la façon la plus courante de se loger. Bien que coûteux – en effet, la plupart des gens dépensent la majeure partie de leurs revenus dans la nourriture et le loyer – cela offre une protection contre les éléments. En revanche, la location dans le Vieux Monde est limitée par votre classe sociale. On ne peut louer qu'un logement approprié à sa position sociale. Louer un Toit coûte un nombre de pièces équivalent au Statut Social et au Standing du Personnage par Provision requise pour la Phase de Répit.
- ◆ **Vivre chez Soi.** L'argent investi dans une propriété est le seul vrai moyen de grimper l'ascenseur social dans le Vieux Monde, quelles que soit ses autres distinctions. Si un Personnage peut se permettre de posséder un foyer, et Réside en Ville & Bourgs où ce foyer se situe, il peut y rester gratuitement pour aussi longtemps qu'il le souhaite, avec autant que compagnons qu'il veut.

Exemple : Malheureusement, le reste de l'argent du groupe doit servir au logement, et les Personnages réussissent à échapper au climat nocturne en dormant dans des Auberges & Tavernes pour 20 pistoles d'argent chacun !

Acheter, posséder et exploiter une propriété sera traité intégralement dans un supplément à venir — Liber Etcetera: Within the Walls.

DU PAIN & DES JEUX

Les Provisions vous assurent de vous en sortir, mais la plupart des habitants du Vieux Monde souhaitent faire plus que cela. Ils veulent du pain, mais ils veulent aussi des jeux.

En plus de leurs désirs personnels, la plupart des gens attendent de leur pairs qu'ils s'apprêtent comme il sied à leur statut. Chaque Personnage doit payer une quantité d'argent égal à son Statut Social et son Standing par Activité Personnelle qu'ils effectuent, en plus des Provisions. Cela représente tous les autres aspects de la vie : manger des dîners plus chic, parier et jouer, voir une pièce de théâtre, etc.

Payer Du Pain & Des Jeux octroie un bonus de +10 à votre Test de Bien-Être.

Exemple : Grogni, ayant travaillé plus tôt, a réussi à épargné un petit peu, et dépense 6 pistoles d'argent – étant donné que son Statut est Argent 3, et qu'il a effectué 2 Activités Personnelles – en Pain & Jeux, gagnant +10 en Bien-Être.

ÉTAPE #5: BIEN-ÊTRE

À la fin d'un Répit, le Bien-Être des Personnages doit être déterminé. Le Bien-Être représente leur santé, en fonction de leurs conditions de vie et de leurs expériences. Assurez-vous de prendre en compte le Climat, l'équipement, les Provisions ainsi que les Dépenses de la Vie Courante, puis effectuez un Test Intermédiaire (+0) d'Endurance par Personnage et Créature dans le groupe. Pour chaque -DR, consultez la liste suivante (les effets sont cumulatifs) :

- ◆ **-1 or 2DR: "Vous n'avez pas l'air bien."** Vous n'êtes pas en forme. Peut-être que vos privations vous ont laissé un peu maigrichon, que votre votre peau est un peu pâle, ou que vous avez l'air hagard la plupart du temps. Vous souffrez d'une pénalité de -10 à tous vos Tests de Sociabilité pour la prochaine Aventure.
- ◆ **-3DR: "Maux et douleurs."** Le manque de sommeil, la nourriture de mauvaise qualité et les reniflements persistants vous ont laissé éreinté et drainé. Gagnez le Symptôme Malaise pour la prochaine Aventure.
- ◆ **-4DR: "Bosses, contusions et sang."** Vous ne savez pas comment vous avez fait, mais vous vous êtes blessé à un moment ou à un autre, et la blessure ne guérit pas bien. Gagnez le Symptôme Blessé pour la prochaine Aventure.
- ◆ **-5DR ou plus : "Ce n'est pas qu'une toux..."** Ce que vous avez en premier lieu minimisé comme étant simplement les effets d'une mauvaise qualité de vie s'est transformé en quelque chose de bien plus persistant. Vous êtes malade, il faut se rendre à l'évidence. Vous subissez une Maladie appropriée (peut-être une Pneumonie ou la Courante Galopante). Sur un résultat de -10DR ou moins, la terrible Peste Noire est de retour.

Si un Symptôme ou une Maladie devait durer plus longtemps que la durée de l'Aventure, il persiste lors du Répit, et doit être soigné en suivant les règles habituelles.

Sur un Succès en revanche, la vie vous est douce, et vous vous améliorez : vous êtes en meilleure santé, vous avez le temps d'être plus heureux, et de devenir meilleur. Pour chaque +2DR, vous pouvez augmenter une Caractéristique de Base de +1 %. Cela ne compte PAS comme une Augmentation. Chaque augmentation obtenue doit être appliquée à une Caractéristique différente au sein d'un même Répit.

EXEMPLE

Tout ceci ne se présente pas très bien. D'une part, seul Hallam possède des Vêtements Lourds et Imperméables, si bien que les trois autres Personnages subissent une pénalité de -30 dû au mauvais temps. En outre, ils ont tous sauté un repas, et subissent une pénalité supplémentaire de -10. Saskia a Soigné tout le groupe, de sorte que tout le monde excepté elle gagne +10, et Grogni a eu Du Pain & des Jeux pour un bonus de +10. Cela donne un total de :

Grogni : -20, avec un lancer de -3DR, signifiant que Grogni entrera dans la prochaine Aventure avec une pénalité de -10 à tous ses tests de Sociabilité et avec le Symptome Malaise.

Hallam : +0, avec un lancer de +2DR, signifiant qu'il peut ajouter une Augmentation à une de ses Caractéristiques, gagnant ainsi +1 % en Endurance.

Saskia : -40, avec un surprenant lancer de -0DR, signifiant qu'elle échappe de justesse à tout malheur.

Evanswood : -30, avec un lancer de -5DR, signifiant qu'en plus des problèmes de Grogni, Evanswood est blessé et a contracté une pneumonie !

TOUT CELA EST UN PEU MORBIDE, VOUS NE TROUVEZ PAS ?

Ces règles peuvent vous sembler un peu sévères. Ce qui est tout à fait vrai : elles sont sévères. Elles sont censées représenter non seulement les difficultés de la vie dans le Vieux Monde, mais également deux autres aspects :

- Personne ne choisit la vie d'aventurier, mais y est contraint,
- Le fossé important entre les riches et les pauvres.

Toutefois, il est facile de rendre ce système moins punitif : il suffit d'augmenter le test de bien-être de Intermédiaire (+0) à Accessible (+20), Facile (+40), ou Très facile (+60) comme vous le souhaitez !



De l'importance de vêtements chauds en période de frimas

APPENDICE

Vêtements pour Chaque Aventure

Les qualités et défauts suivants peuvent être appliqués à tout vêtement pour lequel cela a du sens : par exemple, les vêtements, les manteaux, les bottes, etc.

Lourd

Les vêtements lourds emprisonnent la chaleur du corps, ce qui permet à leur porteur de rester au chaud par temps froid. Les personnages qui n'ont pas de Vêtements Lourds pendant un Répit marquée par un temps Froid subissent une pénalité de -10 à leur Test de Bien-être à la fin du Répit.

Léger

Les vêtements légers laissent mieux l'air circuler, ce qui permet à celui qui les porte de rester au frais par temps chaud. Les personnages qui ne portent pas de vêtements légers pendant un Répit marquée par un temps Chaud subissent une pénalité de -10 à leur Test de Bien-être à la fin du Répit.

Imperméable

Les vêtements imperméables, tels qu'un manteau ou une veste en peau de phoque, permettent à celui qui les porte de rester au sec pendant une averse. Les personnages qui n'ont pas de vêtements imperméables pendant un Répit marquée par un temps Humide subissent une pénalité de -20 à leur Test de Bien-être à la fin du Répit.

À la mode

Les vêtements à la mode sont du dernier cri, montrant que celui qui les porte est une personne de goût et qui a des moyens. Tout vêtement peut être À la mode, en plus de ses autres qualités, en doublant son prix. Certains personnages peuvent mépriser d'autres personnes qui ne portent pas au moins un vêtement À la mode.

Démodé

La mode change si rapidement dans l'Empire, même en période de conflit, que ce qui était au goût du jour une saison ne convient pas à la paysannerie la suivante. Tout vêtement peut être Démodé, en plus de ses autres qualités, en réduisant de moitié son prix. Certains personnages peuvent mépriser d'autres personnages qui portent des vêtements Démodés, tels que les Courtisans (de n'importe quel Statut) ou les Bourgeois (au moins de Statut Argent). Les personnages de ces carrières perdent 1 de Standing par vêtement Démodé qu'ils portent parmi leurs pairs dans les classes Courtisan ou Bourgeois.

Matériel de Survie

Arc de chasse. 1CO, Enc 2, Commun, Portée 50, +BF+I. Tous les arcs peuvent tirer des flèches, mais la plupart de ceux qui sont conçus pour le combat sont de mauvais choix pour la chasse, car leur puissance a tendance à faire passer les flèches au travers de leurs cibles, plutôt que de les épingler. L'inverse est également vrai, bien sûr. Un arc de chasse est nécessaire pour effectuer l'Activité Chercher de la Nourriture (Chasse) sans pénalité.

Canne à pêche et filet. 5/-, Enc 1, Commun. Une Canne à pêche et un filet permettent de pêcher correctement partout dans l'Empire et au-delà. Une canne à pêche et un filet sont nécessaires pour effectuer l'Activité Chercher de la Nourriture (Pêche).

Nouvelle Collection d'Automne

Avec le changement de saisons, il y a aussi un changement de mode ! Lorsqu'une saison se transforme en une autre, tous les signes extérieurs de « mode » perdent leur qualité et gagnent plutôt le défaut « démodés ». Pour la plupart des personnages, ce ne sera pas un événement dévastateur, mais pour certains, cela pourrait tout changer.



Wladimir le Kislévite prend soin de lui en se faisant enlever des verrues selon la méthode Averlandaise.