

# OPUS COGNITIO : MANUEL DE BIEN-VIVRE A L'USAGE D'AVENTURIERS

UN (AUTRE) SUPPLÉMENT POUR LES RÉPITS ENTRE LES AVENTURES  
PAR  
LE RATIER BRETONNIEN

IMPRIMÉ AUX PRESSES DE CARROBOURG  
16 PISTOLES D'ARGENT - MEFIEZ VOUS DES IMITATIONS

INSPIRÉ PAR « IDLE HANDS » DE BEN SCERRI  
V 1.5



---

## **Crédits**

Opus Cognitio : Manuel de Bien-Vivre à l'Usage des Aventurier est un supplément non-officiel pour Warhammer le Jeu de Rôle 4ème édition, créé par LeRatierBretonnien. Pour plus de renseignements : <https://www.lahiette.com/leratierbretonnien>.

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.

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



*Divertissements et Activités sur un des bras gelés du Reik - Marienburg*

## INTRODUCTION

Le présent document est un supplément non officiel pour la quatrième édition de Warhammer Fantasy Roleplay, destiné à gérer le Répit entre les aventures, écrit par LeRatierBretonnien et inspiré du supplément « *Idle Hands* » de Ben Scerri.

## PRINCIPES ET FONDEMENTS

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. Elles sont conçues pour être exploitées en campagne, avec des répits assez peu fréquents : 1 répit toutes 4-5+ sessions de jeu par exemple.

Les principes suivants ont pilotés ces règles :

- ◆ Les Répits prennent place dans des lieux assez sécurisés, avec des personnages aspirant au repos ou à des activités sans danger grave. Si ce n'est pas le cas, alors c'est une aventure, pas un répit.
- ◆ Un Répit est géré en « méta-jeu », c'est à dire que l'ensemble est joué assez rapidement et en quelques jets de dés. Si des interactions ou des échanges complexes avec des PNJs ou l'environnement sont nécessaires, alors c'est une aventure, pas un répit.
- ◆ Des gains - même minimes - viennent récompenser les activités, même en cas d'échec sur des jets.
- ◆ Les gains de certaines activités (pêche, cuisine, etc) étaient assez ridicules au regard du temps passé. Le gain des ces activités est revalorisé.
- ◆ Le Bien-Etre a été revu, afin de réduire les bénéfiques, mais également les malus.
- ◆ Le bon sens du MJ prend le pas sur des règles rigides et pré-établies.

Par conséquent, par rapport aux règles de « *Idle Hands* », les notions de groupes, les activités relevant de scénarios et les diverses tables de rencontres et de provisions ont été supprimées.

## DÉROULEMENT

Un répit se déroule en plusieurs étapes :

- ◆ Mise en place : Où l'on décide de la durée et des conditions d'un répit
- ◆ Activités : Où l'aventurier choisit ce qu'il veut faire
- ◆ Rencontres : Où l'aventurier fait - éventuellement - des rencontres
- ◆ Dépenses : Ou la bourse de l'aventurier se vide pour son propre bien
- ◆ Bien-être : Ou l'aventurier se découvre en forme

---

## ÉTAPE #1 : MISE EN PLACE

Au début d'une phase de Répit, il convient de déterminer la durée du répit, et les possibilités d'activités.

### DURÉE DES RÉPITS

La première étape d'un Répit est de déterminer sa durée. Cette durée peut être décidée 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.

Des Répits plus longs sont possibles, à la discrétion du MJ, mais pas recommandés selon l'avis de l'auteur.

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

Si la météo est importante, il appartient au MJ de la déterminer. Quelle que soit la saison, la météo peut être mauvaise, normale ou belle. En conséquence et si besoin, un modificateur peut venir s'appliquer sur les activités extérieures : -20 pour du mauvais temps, 0 pour une météo normale et +20 pour du beau temps.

Si le besoin s'en fait sentir, lancez 1d10 et utilisez cette table pour déterminer la météo :

- ◆ 1-3 : Mauvais temps pour la saison
- ◆ 4-7 : Météo normale pour la saison
- ◆ 8-10 : Beau temps pour la saison

*Scène de Neige dans l'Averland*



## ÉTAPE #2: ACTIVITÉS

Les Activités représentent les actions que chaque individu fait pendant le Répit. Le nombre d'Activités que chaque Personnage peut faire est déterminé par la durée du Répit :

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

Les Activités peuvent être accomplies dans l'ordre que l'on veut. La possibilité de réaliser telle ou telle activité est naturellement laissée à l'appréciation du MJ et de son bon sens, selon la localisation des personnages et leur environnement. De plus, des activités annexes sont possibles, qui se déroulent en même temps que l'activité principale.

**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. Si le test est un échec, le Standing est également diminué de 1, mais la cible est obligatoirement mise au courant de la calomnie et de son origine. Le Test peut être opposé si la victime est déjà au courant auparavant de vos tentatives de calomnie.



*Ruppert Blaum s'emploie à calomnier le baron Von Jurg auprès d'un berger local.  
Dernier portrait connu de Ruppert Blaum.*

---

## 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 contact 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. Un échec au Test indique que votre connaissance aura plutôt tendance à avoir une attitude positive à vos demandes.

## 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.

## FABRIQUER

Pourvu que vous ayez les matériaux, outils et installations appropriés, vous êtes en mesure de fabriquer un objet de votre choix. Convertissez le coût de la possession en pistoles d'argent, arrondissez à l'entier supérieur et divisez par deux : c'est le DR à atteindre. 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.



*Scène de Riboterie au sud de Nuln.*

*Peinture retiré de l'exposition « Beautés de Nuln » sur demande du Lecteur Sigmarite Voldemar Krüger*

---

## CONNAISSANCE DE LA ZONE

Vous passez du temps à explorer la zone et à discuter avec les habitants du cru. Vous en retirez une connaissance générale de l'histoire et des personnages importants. Vous acquérez la compétence **Savoir (Zone)** ou **Savoir (Ville)**. Si vous aviez déjà cette compétence, vous gagnez un Avancement de +1%.

La zone ne peut-être qu'une zone réduite, et pas une région entière.

## ETUDIER

Avec l'aide d'une bibliothèque, d'un professeur ou d'un « outil » équivalent, vous étudiez plusieurs jours d'affilée dans **Savoir (Au Choix)** particulier, que vous possédez déjà. A l'issue de cette période, vous obtenez une augmentation de +1% gratuite (i.e. sans dépense d'XP) dans ce **Savoir (Au Choix)**.

## FOURRAGER

Vous vous mettez en quête de provisions, soit en pêchant, en chassant ou en cueillant. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Survie en Extérieur** ou **Pistage** si vous avez le matériel approprié, modifié par environnement et la météo, selon les souhaits du MJ. Pêcher n'est pas influencé par une mauvaise météo. Gagnez 10 Provisions avec +/- 1 par DR obtenu.

Chasser avec autre chose qu'un arc spécifique pour la chasse ou qu'un Fusil Long du Hochland nuit à la qualité de la viande, et cause des dommages inutiles. Utiliser de telles armes apporte une pénalité de -10 au test.

## S'INFORMER

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

## APPRENDRE

Vous cherchez à apprendre de nouvelles Compétences ou Talents que vous ne connaissez pas encore. Après avoir trouvé un professeur et négocié son éventuelle rémunération (au gré du MJ), vous vous entraînez avec lui. Le MJ décide du coût en XP, de la compétence/talent (selon son gré, de 50 à 300 XP selon la logique de l'acquisition de la compétence/talent). Le professeur effectue ensuite un Test de la Compétence concernée opposé à la caractéristique de l'élève. La somme des DR obtenus est alors multipliée par 5 pour donner la variation en XP, afin de matérialiser l'efficacité de l'apprentissage.

Selon le bon vouloir du MJ, la compétence peut venir enrichir le profil de carrière. Cette option permet d'enrichir le plan de carrière avec une ou deux compétences supplémentaires, en lien avec l'histoire et la vie actuelle du personnage. Un coût en XP supplémentaire peut-être demandé, naturellement.

## 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 et par tranche de +2DR, vous serez en mesure de relancer un Test échoué de cette compétence jusqu'au prochain répit. Sur un échec, vous serez en mesure de relancer 1 Test échoué de cette compétence pendant la prochaine session uniquement. Cette relance s'additionne aux Points de Chances et aux Sombres Pactes.

Selon la volonté du MJ, un succès de +4DR ou plus peut permettre d'insérer cette compétence dans le plan de carrière courant, bénéficiant ainsi d'une progression facilitée.

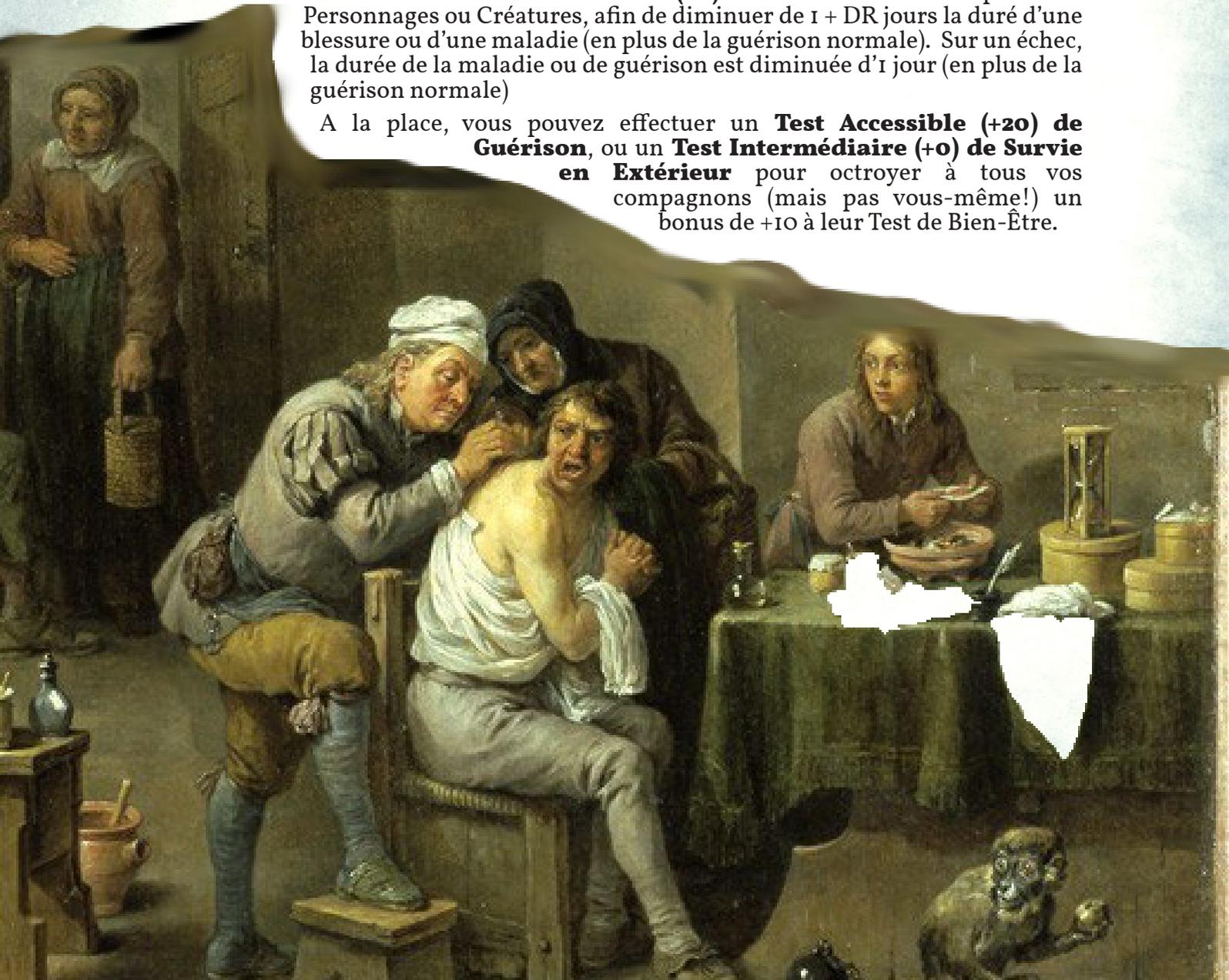
## REPOS

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. Votre test de Bien-être reçoit un bonus de +20.

## 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, afin de diminuer de 1 + DR jours la durée d'une blessure ou d'une maladie (en plus de la guérison normale). Sur un échec, la durée de la maladie ou de guérison est diminuée d'1 jour (en plus de la guérison normale)

A la place, vous pouvez effectuer un **Test Accessible (+20) de Guérison**, ou un **Test Intermédiaire (+0) de Survie en Extérieur** pour octroyer 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. Sur un échec, vous pourrez ajouter +20% à votre prochain Test de Dressage avec le même animal et sur le même sujet.

## RECHERCHER

Vous passez du temps à effectuer des recherches sur un sujet spécifique. 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)**. Sur un succès, vous pouvez poser au MJ une question plus une par +DR. Sur un échec, vous ne pouvez poser qu'une seule question. Le MJ doit répondre honnêtement, en fonction des informations disponibles et en fonction des éléments de réponse disponibles dans la bibliothèque.

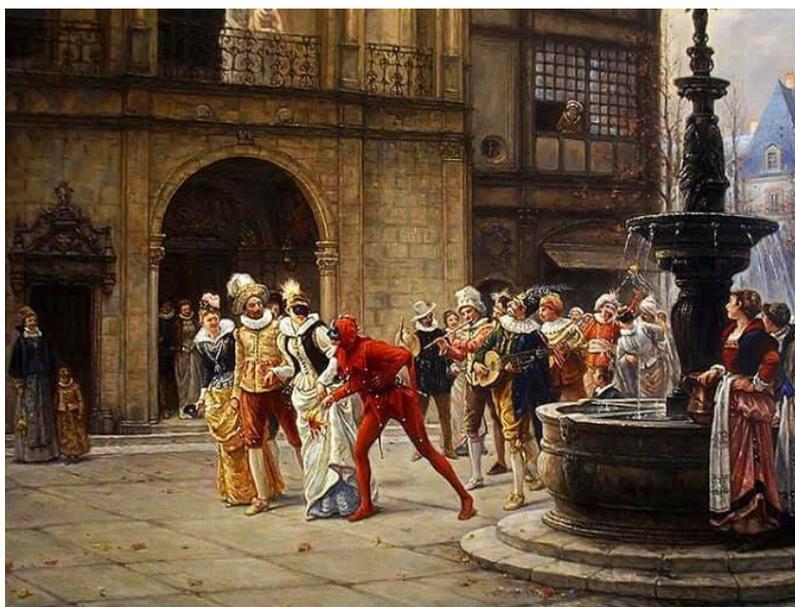
## TRAVAILLER

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. Il appartient au MJ de décider si le métier est praticable ou pas selon l'environnement.

*Ernst le Brutal, mercenaire,  
entraîné 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)*



## CHANGER DE CARRIÈRE

Si la progression au sein d'une même carrière peut souvent se faire au fil de l'aventure, le changement de carrière nécessite souvent un apprentissage particulier ou au moins du temps à y consacrer. Durant cette activité, le personnage entreprend réellement la nouvelle carrière souhaitée et dépense l'Expérience nécessaire pour y parvenir. Le MJ est libre de faire payer des frais supplémentaires de formation, de matériel, etc.

## INGÉNIERIE

Vous consacrez vos journées à concevoir le principe et les plans d'un nouveau mécanisme ou engin. C'est un Test Étendu de la compétence appropriée (souvent **Métier (Ingénierie)**), avec une difficulté finale choisie par le MJ (et un coût en matériaux éventuellement). Un jet réussi ajoute les DR correspondants au Test Étendu, un jet raté fait perdre du temps et de l'argent, mais vous octroie un +20% (non cumulable) pour votre prochaine période d'Ingénierie.

Une fois le Test Étendu réussi, vous disposez de plans pour votre invention, que vous pouvez alors fabriquer (activité *Fabriquer*) ou faire fabriquer (activité *Passer Commande*).

## CUISINER

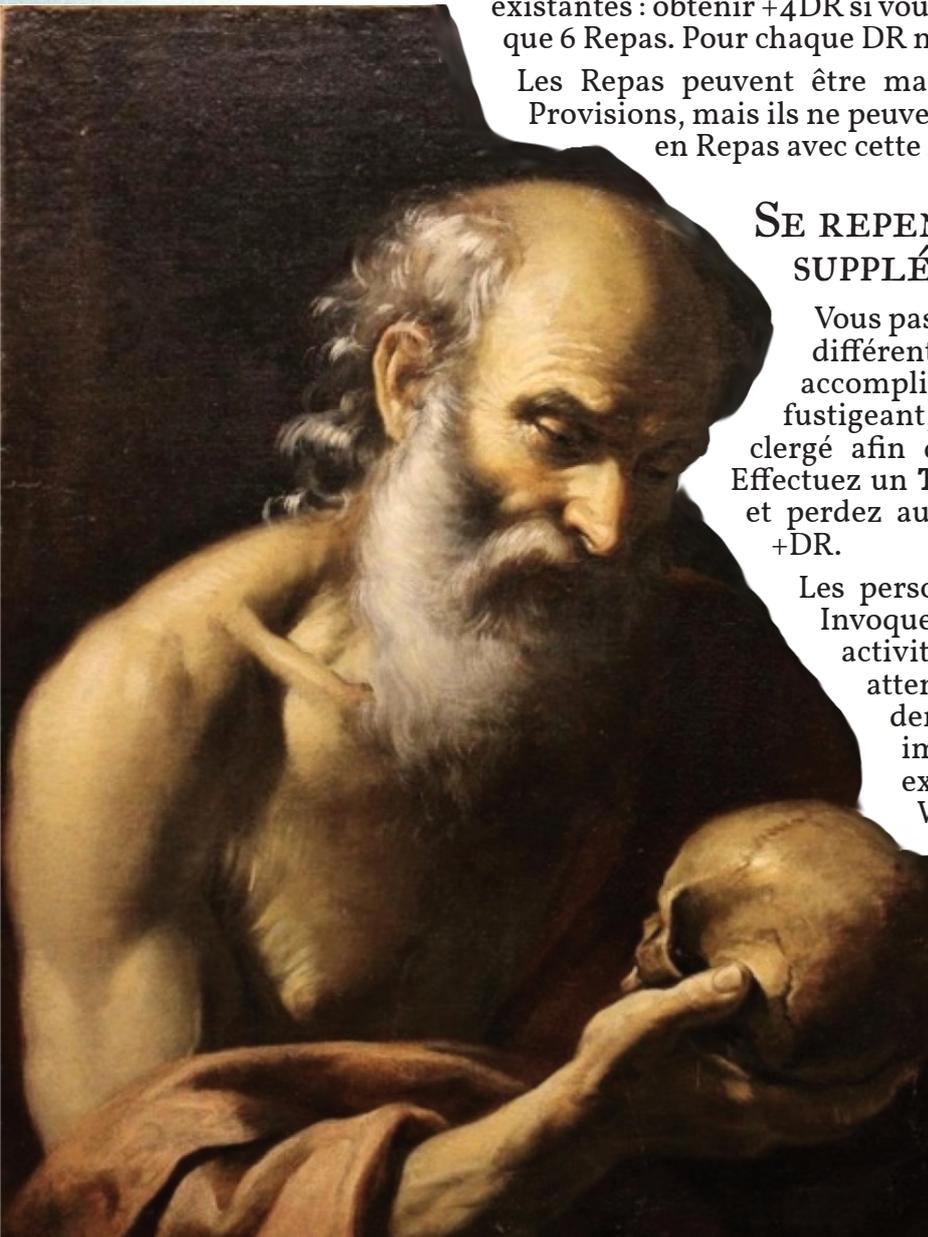
Vous pourvoyez aux besoins de vos compagnons. Effectuez un **Test Facile (+40) de Métier (Cuisinier)** pour obtenir plus de nourriture à partir d'ingrédients bruts (en transformant les os en soupe, les graines en porridge, etc.). Pour chaque +DR obtenu, convertissez 5 Provisions en 10 Repas. Cela ne peut être effectué que sur des Provisions existantes : obtenir +4DR si vous n'avez que 3 Provisions ne créera que 6 Repas. Pour chaque DR négatif, 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.

## 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 aux 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 importants pour qu'ils puissent expier leurs péchés. (voir *Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition*, page 218).



## EXEMPLE

Le groupe se repose à Weissbruck pour Une Histoire de Semaines. Chaque membre dispose de 2 Activités à accomplir.

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, décide 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 Bögen normalement poissonneuse. Il effectue donc un Test Intermédiaire (+0) de Survie en extérieur, obtenant +3DR ! Evanswood parvient à récupérer 10 Provisions, plus un bonus de 3 pour un total de 13 Provisions – un joli butin !

Hallam, étant un homme pragmatique, fouille dans les sacs du groupe et découvre que même avec les talents 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 40 Provision en 80 Repas. Malheureusement le groupe n'a que 20 provisions, en incluant les prises de Evanswood. Ces 20 provisions sont transformées en 40 Repas.

Saskia, quant à elle, est inquiète pour d'autres raisons, car ses compagnons peinent à se remettre de leur blessures précédentes. Elle décide de Soigner. 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 brasero afin de garder ses compagnons en bonne santé.

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

Hallam décide d'apprendre à Lire&Ecrire, dont il a déjà des notions à force de côtoyer Saskia. Le MJ l'autorise, et lui fait rencontrer un Initié de Véréna qui dispense des cours au Temple pour les pauvres et indigents. Le MJ décide que la base d'Expérience pour apprendre ce Talent est de 200XP. La somme à payer au Temple est de 5 Pistoles. L'initié fait un Test de Savoir (Reikland) et obtient 3 DR, preuve d'un bon enseignement. A la demande du MJ, Hallam fait un test d'Intelligence, pour mesurer sa compréhension du sujet: avec 1 DR, Hallam a plutôt bien compris. Avec un total de 4DR, la dépense d'XP est donc réduite de 20 point (4\*5), pour un nouveau total de 180 XP.

A titre d'exemple complémentaire, si l'Initié avait raté de -3 DR et Hallam raté de -1 DR, la somme d'XP aurait été augmentée de 20 points, pour un total de 220 XP.

## ACTIVITÉS ANNEXES

En même temps qu'une activité, vous pouvez effectuer des activités dites « annexes », c'est à dire réalisées en parallèle de l'activité principale. Si le MJ le veut, plusieurs activités annexes peuvent être faites. Des exemples d'activités annexes sont donnés ci-dessous, mais le MJ est naturellement libre d'en ajouter d'autres, le principe étant que ces activités annexes ne monopolisent pas spécialement beaucoup de temps.

### **Ragots**

Les personnages peuvent récolter des ragots en traînant le soir dans les tavernes ou tout simplement en discutant au jour le jour avec les habitants. Faire un **Test de Ragot Intermédiaire (+0)**. Sur un succès, le MJ délivre au PJ 1 +DR rumeurs de son choix. Sur un échec, une seule rumeur est fournie.

### **Gérer sa Monnaie**

Le personnage peut gérer son argent, en le déposant en banque par exemple ou en retirant.

### **Passer Commande**

Sous réserve que le MJ l'accepte, le personnage peut passer une commande spéciale auprès d'un Artisan qualifié. Le MJ annonce la faisabilité, le prix et la date de disponibilité, qui ne peut être discuté ou négocié par le personnage.

### **Acheter du Matériel**

Le personnage peut acquérir du matériel de base, selon le prix et la disponibilité décidé par le MJ. Il n'y a pas de négociations, ni de discussions : le personnage paye le prix indiqué par le MJ, et obtient l'équipement.

*Ecoute attentive de rumeurs en perspective de calomnies*



---

## ÉTAPE #3 : LES RENCONTRES

Cette étape est laissée complètement à la discrétion du MJ : si une rencontre est jugée nécessaire ou utile, alors elle intervient. La rencontre peut être plutôt « négative » (un nouvel antagoniste) ou « positive » (une nouvelle connaissance), mais elle n'est pas résolue ou gérée pendant le Répit.

Le personnage est simplement averti - ou pas - de cette rencontre, que le MJ devra naturellement inclure d'une manière ou d'une autre dans la suite de la campagne.

Si vous avez décidé qu'une rencontre doit avoir lieu, vous pouvez lancer *1d10* sur les tables de rencontres suivantes :

Rencontres positives :

◆*1-10* : C'est une rencontre positive.

Rencontres négatives :

◆*1-10* : C'est une rencontre négative.

*Ce principe de table est une marque déposée du Ratier Bretonnien aux Marques & Dépôts de l'Université de Carroburg.*



*Rencontres bucoliques à la Croisée de Königsdorf.*

*La rencontre devint moins bucolique quand la vache se révéla en fait être un homme-bête.*

---

## ÉTAPE #4: LES DÉPENSES DE LA VIE COURANTE

Bien que la vie n'ait que peu de valeur dans le Vieux Monde, se maintenir en vie peut être prohibitif. Entre le besoin de manger et de boire suffisamment pour survivre et de se payer une paillasse sur laquelle se pelotonner durant les froides nuits d'hiver, beaucoup ne peuvent pas s'offrir grand chose d'autre.

Pendant un répit, les personnages doivent dépenser selon leur niveau de vie et/ou selon l'environnement et autres conditions. Ces dépenses incluent principalement la nourriture et le logement, mais le MJ est libre d'y intégrer d'autres dépenses de « survie » (vêtements, par exemple). Plutôt que de donner des directives strictes, cette étape est à la discrétion du MJ, mais doit correspondre au minimum au standing du personnage.

### DU PAIN & DES JEUX

Se nourrir et dormir assurent un minimum vital, mais la plupart des habitants du Vieux Monde souhaitent 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 se comportent et s'habillent comme il sied à leur statut. Chaque personnage peut donc payer en plus, selon ses moyens et selon l'évaluation du MJ, pour s'offrir des petits - ou des gros - plaisirs (festins, théâtre, spectacles, divertissements, etc.).

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

*Exemple : Grogni a réussi à épargné un petit peu, et décide de dépenser 16 pistoles d'argent, en plus de ce qu'il a déjà dépensé pour se loger et se nourrir. Le MJ juge que la somme est suffisante pour prendre un peu de bon temps et octroie un bonus de +10 à son Test de Bien-Etre.*



*Tenancière d'auberge venant se plaindre des odeurs suite à des achats de matériel d'Alchimie par Tülmfrost.*



*En pleine pause « bien-être », Wladimir se fait sermonner par sa compagne du moment. Elle a horreur des miettes de pain dans son bain.*

## ÉTAPE #5: BIEN-ÊTRE

À la fin d'un Répit, le Bien-Être doit être déterminé. Le Bien-Être synthétise la motivation, la santé et la volonté d'un personnage, en fonction des conditions de vie et de des événements. Effectuez un **Test Intermédiaire (+0) de Résistance** ou un **Test Intermédiaire (+0) de Calme** (au choix du joueur). Ce test est naturellement modifié par certaines activités, la météo, les conditions ainsi que par le bon sens du MJ : un personnage en ville, ayant pris soin de dormir dans une bonne auberge aura facilement +20 ou +30 à ce jet, tandis qu'un autre ayant choisi de résider dans des dortoirs sales tout en mangeant sur le pouce aura un malus de -20 ou -30.

Pour chaque -DR, consultez la liste suivante (les effets sont cumulatifs) :

- ◆ **-3DR: "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.
- ◆ **-4DR: "Maux et douleurs."** Le manque de sommeil, la nourriture de mauvaise qualité et les renflements persistants vous ont laissé éreinté et drainé. Gagnez le Symptôme Malaise pour la prochaine Aventure.
- ◆ **-5DR: "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.
- ◆ **-6DR 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 êtes plus résistant : pour chaque tranche de 2 DR obtenus, vous gagnez une relance dans la compétence **Résistance** ou **Calme** (selon la compétence choisie précédemment) jusqu'au prochain Répit.